(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-22493
(P2023-22493A)
(43)公開日　令和5年2月15日(2023.2.15)

(51)国際特許分類	FI		テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)	A63F	7/02 320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全603頁）

(21)出願番号　特願2021-127390(P2021-127390)
(22)出願日　令和3年8月3日(2021.8.3)

(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(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）　2C333　AA11 CA29 CA50 CA77

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】可変表示の実行回数に基づいて遊技状態を特別状態に制御可能な遊技機に関する興趣を向上させる
【解決手段】可変表示結果がはずれである場合に時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数は、時短状態Ａにおいて決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数よりも少なく、可変表示結果がはずれである場合に時短状態Ｂにおいて決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ａにおいて決定するはずれ変動パターンの平均時間よりも少ないとともに、確変状態において決定するはずれ変動パターンの平均時間よりも少ない。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。
【選択図】図１１－５０

【図１１－５０】

(A)遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B（1100回）	確変状態（110回）	時短状態A（110回）
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当り変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当り可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B)遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B（1100回）	確変状態（110回）	時短状態A（110回）	
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%,0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)	※カッコ内は可動体、キャラ
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種別数	0個	4個	3個	
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)	
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打、長押し」	「一撃」と「連打、長押し」	
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ揺り)の実行割合	低 キャラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キャラ(80%,30%) リーチ(50%)	中 キャラ(80%,20%) リーチ(40%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B8	当り報知の前は可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA－1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)	
B9	事後演出の演出態様	共通			
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!!」＋「遊・1100」	「BATTLE RUSH 突入!!」＋「極」	「BATTLE RUSH 突入!!」	

(C)各状態の特徴

項目	内容	時短状態B（1100回）	確変状態（110回）	時短状態A（110回）
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特　徴	変動の消化速度が速く、余計な演出を実行しない	大当り確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態Aより速い	確変状態に突入するかを煽るために長めの可変表示が多い

【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件が成立したことにもとづいて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、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、
を備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記有利状態に制御される可変表示パターンである第１可変表示パターンと、前記有利状態に制御されない可変表示パターンである第２可変表示パターンと、前記有利状態に制御される可変表示パターンである第３可変表示パターンと、前記有利状態に制御されない可変表示パターンである第４可変表示パターンと、を含む複数の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定し、
前記遊技制御手段は、
前記可変表示パターン決定手段が前記第１可変表示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、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２可変表示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、
前記可変表示パターン決定手段が前記第３可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンドを送信し、
前記可変表示パターン決定手段が前記第４可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く、
前記第１リーチは、該第１リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パー

トと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチは、該第２リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
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、
前記第１リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、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を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ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を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ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を用いて前記発光手段を制御する、遊技機。
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機としてのパチンコ遊技機等において、例えば、通常大当りが発生した後に、通常の遊技状態に制御され、大当りとすることが決定される確率が１／３００程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が１０００回に達しても大当りが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当りとすることが決定される確率が１／１００程度に高められたもの等があった。また、通常の遊技状態で１０００ゲーム大当りが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させてもよいことが開示されている（例えば、特許文献１参照）。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２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００５－９５４４９号公報
【特許文献２】特開２０１９－１１８４１１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記特許文献１および特許文献２の双方の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、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】
始動条件が成立したことにもとづいて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、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、
を備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記有利状態に制御される可変表示パターンである第１可変表示パターンと、前記有利状態に制御されない可変表示パターンである第２可変表示パターンと、前記有利状態に制御される可変表示パターンである第３可変表示パターンと、前記有利状態に制御されない可変表示パターンである第４可変表示パターンと、を含む複数の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定し、
前記遊技制御手段は、
前記可変表示パターン決定手段が前記第１可変表示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、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２可変表示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、
前記可変表示パターン決定手段が前記第３可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンドを送信し、
前記可変表示パターン決定手段が前記第４可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く、
前記第１リーチは、該第１リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチは、該第２リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
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、

前記第１リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、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を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ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を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ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、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができる。さらに、リーチ演出においてリーチ演出の態様に応じた輝度データテーブルを用いて発光手段を制御することで、リーチにおいて最適なタイトル表示や有利状態名称表示を行うことが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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図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０６９ＳＧ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０６９ＳＧにおけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１－３】（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、（Ｃ１）及び（Ｃ２）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１１－４】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１１－５】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１１－６】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１１－７】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１１－８】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１１－９】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－１０】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１１－１１】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１１－１２】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１１－１３】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１１－１４】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１１－１５】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図１１－１６】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１７】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１８】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
【図１１－１９】（Ａ）はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２０】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２１】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２２】ＲＡＭクリア後に救済時短到達する場合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１１－２３】ＲＡＭクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２４】（Ａ）は大当り後、９００回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（Ｂ）は時短突入演出Ｂの変形例を示すタイムチャートである。
【図１１－２５】大当り後、９００回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２６】救済時短に到達したときに保留記憶数が０の場合の演出動作例を示す説明図である。
【図１１－２７】救済時短に到達したときに保留記憶数が１以上である場合の演出動作例を示す説明図である。
【図１１－２８】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－２９】特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。
【図１１－３０】特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。
【図１１－３１】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１－３２】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１１－３３】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１１－３４】特徴部０６９ＳＧ変形例２としての表示処理を示すフローチャートである。
【図１１－３５】特徴部０６９ＳＧ変形例３を示す図である。
【図１１－３６】各種演出の内容を説明するための図である。
【図１１－３７】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－３８】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－３９】保留変化予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－４０】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－４１】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。
【図１１－４２】（Ａ）～（Ｄ）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。
【図１１－４３】（Ａ）～（Ｆ）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４４】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１１－４５】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－４６】（Ａ）はリーチ予告実行決定テーブル、（Ｂ）～（Ｅ）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４７】（Ａ）～（Ｄ）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図１１－４８】（Ａ）～（Ｄ）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－４９】（Ａ）～（Ｄ）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－５０】（Ａ）～（Ｃ）は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。
【図１１－５１】（Ａ）は確変状態、時短状態Ａのはずれ短縮非リーチ変動パターン、（Ｂ）は時短状態Ｂのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。
【図１１－５２】確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５３】確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５４】時短状態Ｂの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
【図１１－５５】ＳＰリーチＥ、ＳＰリーチＤの演出動作例である。
【図１１－５６】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５７】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５８】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－５９】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－６０】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
【図１１－６１】（Ａ）～（Ｃ）はＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。
【図１１－６２】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。
【図１１－６３】（Ａ）～（Ｃ）は突入導入演出、（Ｄ）は時短突入演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１１－６４】（Ａ１）～（Ａ４）は確変突入演出、（Ｂ１）～（Ｂ４）は時短突入演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１１－６５】特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての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１１－６６】特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。
【図１１－６７】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図１１－６８】ＳＰリーチＤの演出動作例である。
【図１１－６９】遊技状態別の特徴を説明するための図である。
【図１２－１】特徴部０９９ＳＧにおいて、（Ａ）は各乱数を示す説明図であり、（Ｂ１）、（Ｂ２）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）は大当り種別の説明図である。
【図１２－２】（Ａ）、（Ｂ）は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、（Ｄ）は普通図柄当り時の第２始動入賞口開放時間の説明図である。
【図１２－３】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。
【図１２－４】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１２－５】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－６】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－７】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－８】時短状態Ａにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－９】時短状態Ａにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１０】時短状態Ｂにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１１】時短状態Ｂにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－１２】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。
【図１２－１３】期間値α、β、γの説明図である。
【図１２－１４】期間値α’、β’、γ’の説明図である。
【図１２－１５】期間値δ、ε、ζの説明図である。

【図１２－１６】期間値δ’、ε’、ζ’の説明図である。
【図１２－１７】期間値η、θ、ιの説明図である。
【図１２－１８】期間値η’、θ’、ι’の説明図である。
【図１２－１９】期間値κ、λ、μの説明図である。
【図１２－２０】期間値κ’、λ’、μ’の説明図である。
【図１２－２１】期間値ν、ξ、πの説明図である。
【図１２－２２】期間値ν’、ξ’、π’の説明図である。
【図１２－２３】各期間値の説明図である。
【図１２－２４】（Ａ）はパチンコ遊技機の１０時間分の実射値の説明図であり、（Ｂ）はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。
【図１２－２５】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２６】時短状態Ａにおける平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２７】時短状態Ｂにおける平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２８】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。
【図１２－２９】時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の変動が実行されるときの平均変動時間の説明図である。
【図１２－３０】時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３１】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が３個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が３個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３２】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が２個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が２個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３３】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が１個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が１個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３４】（Ａ）は時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が０個である状態で１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、（Ｂ）は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の保留記憶数が０個である状態で１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
【図１２－３５】各期間値の説明図である。
【図１２－３６】各期間値の説明図である。
【図１３－１】特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。
【図１３－２】（Ａ）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（Ｂ）は高ベース状態における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１３－３】スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
【図１３－４】スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
【図１３－５】（Ａ）は各種演出の内容を説明するための図、（Ｂ）はキャラクタ種別を説明するための図である。
【図１３－６】（Ａ）はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（Ｂ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＬＥＤの点灯パターンを示す図、（Ｃ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンを示す図である。
【図１３－７】（Ａ）は各発光パターンの一例を示す図、（Ｂ）は各音パターンの一例を

示す図である。
【図１３－８】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れを示す樹形図である。
【図１３－９】ＳＰリーチα、β、γの可変表示が開始されてからＳＰリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。
【図１３－１０】ＳＰリーチ演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１３－１１】ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの演出動作例を示す図である。
【図１３－１２】ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの演出動作例を示す図である。
【図１３－１３】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
【図１３－１４】可動体演出の演出動作例を示す図である。
【図１３－１５】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り報知の演出動作例を示す図である。
【図１３－１６】ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのはずれ報知の演出動作例を示す図である。
【図１３－１７】事後演出Ａの演出動作例を示す図である。
【図１３－１８】事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１３－１９】事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１３－２０】（Ａ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＡ、（Ｂ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＢ、（Ｃ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＣを示す図である。
【図１３－２１】枠ＬＥＤをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
【図１３－２２】枠ＬＥＤをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
【図１４－１】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１４－２】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。
【図１４－３】（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、（Ｃ１）及び（Ｃ２）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１４－４】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１４－５】変動パターンの説明図である。
【図１４－６】変動パターンの説明図である。
【図１４－７】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１４－８】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１４－９】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１４－１０】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１４－１１】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１４－１２】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１４－１３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１４－１４】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１４－１５】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１４－１６】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１４－１７】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１４－１８】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１４－１９】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１４－２０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２１】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１４－２２】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【図１４－２３】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１４－２４】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。
【図１４－２５】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１４－２６】停止図柄の決定割合を示す説明図である。
【図１４－２７】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１４－２８】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１４－２９】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１４－３０】時短状態Ａ、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１４－３１】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１４－３２】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１４－３３】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１４－３４】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１４－３５】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１４－３６】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１４－３７】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１４－３８】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１４－３９】低ベース強リーチＢ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１４－４０】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１４－４１】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１４－４２】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１４－４３】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１４－４４】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１４－４５】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１４－４６】画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。
【図１４－４７】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
【図１４－４８】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
【図１４－４９】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
【図１４－５０】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
【図１４－５１】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１４－５２】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。
【図１４－５３】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
【図１４－５４】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
【図１４－５５】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
【図１４－５６】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
【図１４－５７】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
【図１４－５８】タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。
【図１４－５９】操作促進演出Ａの実行状況を示す図である。
【図１４－６０】操作促進演出Ｂの実行状況を示す図である。
【図１４－６１】操作促進演出Ｃの実行状況を示す図である。
【図１４－６２】操作促進演出Ｄの実行状況を示す図である。
【図１４－６３】操作促進画像の表示態様を示す図である。
【図１４－６４】大当り開始演出の実行状況を示す図である。
【図１４－６５】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。
【図１４－６６】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
【図１４－６７】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当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１４－６８】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。
【図１４－６９】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。
【図１４－７０】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図１４－７１】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１４－７２】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１４－７３】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
【図１４－７４】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－７５】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－７６】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－７７】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－７８】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－７９】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－８０】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－８１】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－８２】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－８３】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－８４】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１４－８５】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１４－８６】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１４－８７】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１４－８８】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１４－８９】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１４－９０】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１４－９１】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－９２】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－９３】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－９４】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－９５】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－９６】弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－９７】弱リーチ系弱リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－９８】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－９９】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１４－１００】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１４－１０１】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１４－１０２】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１４－１０３】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１４－１０４】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る。

【図１４－１０５】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１４－１０６】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１４－１０７】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１４－１０８】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１４－１０９】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１４－１１０】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１４－１１１】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１４－１１２】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１４－１１３】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１４－１１４】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１４－１１５】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１４－１１６】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１４－１１７】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１４－１１８】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る。
【図１４－１１９】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る。
【図１４－１２０】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１４－１２１】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１４－１２２】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１４－１２３】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１４－１２４】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１４－１２５】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１４－１２６】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１４－１２７】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１４－１２８】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１４－１２９】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１４－１３０】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１４－１３１】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１４－１３２】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１４－１３３】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１４－１３４】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１４－１３５】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１４－１３６】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。
【図１４－１３７】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１４－１３８】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１４－１３９】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１４－１４０】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１４－１４１】高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－１４２】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１４－１４３】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１４－１４４】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１４－１４５】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１４－１４６】高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－１４７】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１４－１４８】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１４－１４９】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１４－１５０】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１４－１５１】高ベースリーチ系リーチＤ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１４－１５２】低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートを構成する機関と輝度データとの関係を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１０】
（特徴部０６９ＳＧ形態）
（ＳＧ２０２０－０６９）形態１－１の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００１１】

形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに表示される飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の開始順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Ｂの方が、確変状態、時短状態Ａよりも短い（ｔｂ１～ｔｂ２＜ｔａ１～ｔａ３）部分。図１１－５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示開始順序が共通である一方で、最高速度に到達するまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【００１２】

形態１－３の遊技機は、形態１－１または形態１－２に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図１１－５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示停止順序が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【００１３】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

複数列のうち１の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃのうち１の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、１の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【００１４】

形態１－５の遊技機は、形態１－１～形態１－４のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

１の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため３回であり、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パタ

ーンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため１回である部分。図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第１特別状態と第２特別状態とで停止音の出力回数が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。
【００１５】
形態１－６の遊技機は、形態１－１～形態１－５のいずれかに記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、
１の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通である（例えば、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第１特別状態と第２特別状態とで停止音の出力回数を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００１６】
形態１－７の遊技機は、形態１－１～形態１－６のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、
前記第１特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第２特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない（例えば、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図１１－５１～図１１－５４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、第２特別状態においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。
【００１７】
形態１－８の遊技機は、形態１－１～形態１－７のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、
前記特定動作表示の表示態様は、前記第１特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、前記第２特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、で共通である（例えば、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パター

ンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Ａの場合と時短状態Ｂとで特定動作表示の態様を共通化する部分。図１１－５１～図１１－５４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定動作表示で演出効果を高める一方で、第１特別状態と第２特別状態とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００１８】
形態１－９の遊技機は、形態１－１～形態１－８のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）と該装飾識別情報とは異なる所定識別情報（例えば、小図柄）とを同期して可変表示を行うことが可能であり、
識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い｛ｔ１（ｔａ６～ｔａ７）＞ｔ２（ｔｂ３～ｔｂ４）｝部分。図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態においてスムーズな可変表示を実現することができる。

【００１９】
形態１－１０の遊技機は、形態１－１～形態１－９のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記第１特別状態において１の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第２特別状態において１の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態Ａにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔａ７～ｔａ８）と、時短状態Ｂにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔｂ４～ｔｂ５）と、は共通である部分。図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００２０】
形態１－１１の遊技機は、形態１－１～形態１－１０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、「時短状態Ａ」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「

非リーチＡ」）と、は共通である部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００２１】
　（ＳＧ２０２０－０７０）形態２－１の遊技機は、
　始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
　前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
　前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
　を備え、
　前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
　前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
　前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００２２】

形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００２３】

形態２－３の遊技機は、形態２－１または形態２－２に記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００２４】

形態２－４の遊技機は、形態２－１～形態２－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第１特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では第３特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第２特別状態を提供することができるとともに、第１特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【００２５】

形態２－５の遊技機は、形態２－１～形態２－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【００２６】

（ＳＧ２０２０－０７１）形態１－１２の遊技機は、形態１－１～１－１１のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００２７】

形態１－１３の遊技機は、形態１－１～形態１－１２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報

の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、
前記第１特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、
前記第１特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間（１５秒）と、時短状態Ｂの事後演出パートの図柄確定時間（１５秒）とは共通である部分。図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における事後演出の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。
【００２８】
形態１－１４の遊技機は、形態１－１～形態１－１３のいずれかに記載の遊技機であって、
識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示における前記可変表示パートの実行期間に識別情報を停止表示するときに該識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、
前記第１特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第２特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、
前記第１特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第２特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）と、時短状態Ｂの大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）とは共通である部分。図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における特定動作表示の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。
【００２９】
形態１－１５の遊技機は、形態１－１～形態１－１４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００３０】

（ＳＧ２０２０－０７２）形態２－６の遊技機は、形態２－１～２－５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない。）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００３１】

形態２－７の遊技機は、形態２－１～形態２－６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００３２】

形態２－８の遊技機は、形態２－１～形態２－７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００３３】

形態２－９の遊技機は、形態２－１～形態２－８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第３特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第１特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では第３特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第２特別状態を提供することができるとともに、第１特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【００３４】

形態２－１０の遊技機は、形態２－１～形態２－９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な可変表示パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【００３５】

（ＳＧ２０２０－０７３）形態１－１６の遊技機は、形態１－１～形態１－１５のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られるこ

とが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００３６】
形態１－１７の遊技機は、形態１－１～形態１－１６のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記第２非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第１非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ３）よりも短い部分。図１１－６２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の態様が特定態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００３７】
形態１－１８の遊技機は、形態１－１～形態１－１７のいずれかに記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記第２非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第１非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ２）よりも短い部分。図１１－６２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定列の装飾識別情報の可変表示が短い期間で終了するため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００３８】
形態１－１９の遊技機は、形態１－１～形態１－１８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００３９】
（ＳＧ２０２０－０７４）形態２－１１の遊技機は、形態２－１～形態１－１０のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な

状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第２非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００４０】
形態２－１２の遊技機は、形態２－１～形態２－１１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方で決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時

短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４１】
形態２－１３の遊技機は、形態２－１～形態２－１２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な前記第２非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４２】
（ＳＧ２０２０－０７５）形態１－２０の遊技機は、形態１－１～形態１－１９のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２特定可変表示

パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由」など）と、を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００４３】
形態１－２１の遊技機は、形態１－１～形態１－２０のいずれかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
可変表示の態様が特定態様となるときに装飾識別情報を特定動作させる第１特定動作表示と、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる第２特定動作表示（例えば、図柄停止アクション表示）とを実行可能な表示手段を備え、
前記第１特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第１特定動作表示と前記第２特定動作表示とが実行されるが、前記第２特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第１特定動作表示は実行されずに前記第２特定動作表示が実行される（例えば、リーチを経由するＳＰリーチＥの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないＳＰリーチＤの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される部分。図１１－５５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では第１特定動作表示が行われることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００４４】
形態１－２２の遊技機は、形態１－１～形態１－２１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【００４５】
（ＳＧ２０２０－０７６）形態２－１４の遊技機は、形態２－１～形態２－１３のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識

別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由Ａ」など）と、を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００４６】
形態２－１５の遊技機は、形態２－１～形態２－１４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可

変表示パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４７】

形態２－１６の遊技機は、形態２－１～形態２－１５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００４８】

（ＳＧ２０２０－０７７）形態１－２３の遊技機は、形態１－１～形態１－２２のいずれかに記載の遊技機であって、

第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短

状態Ｂ）と、を含み、
　前記可変表示パターン決定手段は、前記第１特別状態及び前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
　前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第２特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図１１－５０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００４９】
　形態１－２４の遊技機は、形態１－１～形態１－２３のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記第２特別状態では、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行されず、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行される（例えば、時短状態Ｂでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。
【００５０】
　形態１－２５の遊技機は、形態１－１～形態１－２４のいずれかに記載の遊技機であって、
　装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
　前記可変表示パターン決定手段は、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから該可変表示の表示結果を表示する可変表示パターンを含み、
　前記示唆演出は、可変表示の態様が特定態様となるか否かを煽る煽り演出を含む（例えば、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。
【００５１】
　形態１－２６の遊技機は、形態１－１～形態１－２５のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出と、該第１

示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である（例えば、可変表示結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、セリフＡや振動（小））と、該第１示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、セリフＢや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【００５２】

（ＳＧ２０２０－０７８）形態２－１７の遊技機は、形態２－１～形態２－１６のいずれかに記載の遊技機であって、

第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」や「キャラクタ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第１特別状態、前記第２特別状態及び前記第３特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第３特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第２特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示にお

いて前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５３】

（ＳＧ２０２０－０７９）形態１－２７の遊技機は、形態１－１～形態１－２６のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから１の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第２特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない部分）、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５４】

形態１－２８の遊技機は、形態１－１～形態１－２７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態及び前記第２特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターンと、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターンと、があり、

前記第２特別状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、１０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では第１先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５５】

形態１－２９の遊技機は、形態１－１～形態１－２８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態及び前記第２特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターンと、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターンと、があり、

前記第２特別状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「

エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、９０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、５０～７０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態では第２先読み予告演出が実行されやすいので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５６】

形態１－３０の遊技機は、形態１－１～形態１－２９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、前記第２特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ａ及び確変状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００５７】

（ＳＧ２０２０－０８０）形態２－１８の遊技機は、形態２－１～形態１－１７のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから１の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合

に前記演出実行手段が前記第２特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない部分）、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００５８】

形態２－１９の遊技機は、形態２－１～形態２－１８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００５９】

形態２－２０の遊技機は、形態２－１～形態２－１９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第１特別状態及び前記第３特別状態双方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａ及び確変状態双方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態のみで決定可能な第２特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【００６０】
形態２－２１の遊技機は、形態２－１～形態２－２０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少なく、前記第１特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第３特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少ない（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第３特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。
【００６１】
（ＳＧ２０２０－０８１）形態１－３１の遊技機は、形態１－１～形態１－３０のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００６２】
形態１－３２の遊技機は、形態１－１～形態１－３１のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、１０％）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、５％）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態において動作促進演出が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

【００６３】

形態１－３３の遊技機は、形態１－１～形態１－３２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が実行可能な動作促進演出パターンとして、第１動作促進演出パターンと、該第１動作促進演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２動作促進演出パターンと、があり、

前記第２特別状態において前記第２動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記第２動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、１０％）は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、４０％）よりも低いが、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２特別状態において動作促進演出が実行される場合は第２動作促進演出パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

【００６４】

形態１－３４の遊技機は、形態１－１～形態１－３３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、前記第２特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進演出の実行期間を第１特別状態と第２特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【００６５】

形態１－３５の遊技機は、形態１－１～形態１－３４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記動作促進演出を実行する前に動作促進準備演出を実行可能であり、

前記第１特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第２特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン３１Ｂがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Ａや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態

Ｂにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、動作促進準備演出の実行期間を第１特別状態と第２特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができるとともに、動作促進演出が実行されることを好適に報知することができる。
【００６６】
（ＳＧ２０２０－０８２）形態２－２２の遊技機は、形態２－１～形態２－２１のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００６７】
（ＳＧ２０２０－０８３）形態１－３６の遊技機は、形態１－１～形態１－３５のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュ

センサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、「当否ボタン演出」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、９０％）は、時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００６８】
（ＳＧ２０２０－０８４）形態２－２３の遊技機は、形態２－１～形態２－２２のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されること報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、「ボタン予告」と「当否ボタン演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、

９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、９０％）は、時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００６９】
（ＳＧ２０２０－０８５）形態１－３７の遊技機は、形態１－１～形態１－３６のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、
前記演出実行手段は、前記第１特別状態において前記第１動作促進演出と前記第２動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第２特別状態において前記第１動作促進演出を実行可能である一方で前記第２動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ

１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７０】

（ＳＧ２０２０－０８６）形態２－２４の遊技機は、形態２－１～形態２－２３のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、プッシュセンサ３５Ｂ）と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、
前記演出実行手段は、前記第１特別状態及び前記第３特別状態において前記第１動作促進演出と前記第２動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第２特別状態において前記第１動作促進演出を実行可能である一方で前記第２動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７１】

（ＳＧ２０２０－０８７）形態１－３８の遊技機は、形態１－１～形態１－３７のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な

遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
　前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
　前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」を実行可能な部分）と、
　を備え、
　前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
　前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、
　前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７２】
　形態１－３９の遊技機は、形態１－１～形態１－３８のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特別状態において前記示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第１特別状態において前記示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、９０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。
【００７３】
　形態１－４０の遊技機は、形態１－１～形態１－３９のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第２特別状態において前記第１示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第１特別状態におい

て前記第１示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも高くなるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【００７４】

（ＳＧ２０２０－０８８）形態２－２５の遊技機は、形態２－１～形態２－２４のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００７５】

（ＳＧ２０２０－０８９）形態１－４１の遊技機は、形態１－１～形態１－４０のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識

別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７６】
（ＳＧ２０２０－０９０）形態２－２６の遊技機は、形態２－１～形態２－２５のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実

行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７７】
（ＳＧ２０２０－０９１）形態１－４２の遊技機は、形態１－１～形態１－４１のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
動作可能な可動体（例えば、可動体３２）と、
前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第２演出実行パタ

ーン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
　前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００７８】
　形態１－４３の遊技機は、形態１－１～形態１－４２のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００７９】
　形態１－４４の遊技機は、形態１－１～形態１－４３のいずれかに記載の遊技機であって、
　発光可能な発光手段を備え、
　前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８やや枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して発光される発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８０】
　形態１－４５の遊技機は、形態１－１～形態１－４４のいずれかに記載の遊技機であっ

て、
前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して表示されるエフェクト画像を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８１】
形態１－４６の遊技機は、形態１－１～形態１－４５のいずれかに記載の遊技機であって、
所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで可動体演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。
【００８２】
形態１－４７の遊技機は、形態１－１～形態１－４６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第１演出実行パターンが実行される割合は、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第１演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、８０～９０％）は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、１０％）よりも高い）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態では、可動体が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。
【００８３】
形態１－４８の遊技機は、形態１－１～形態１－４７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２特別状態における前記可動体演出の実行頻度は、前記第１特別状態における前記可動体演出の実行頻度よりも低い（例えば、時短状態Ｂにおける「可動体演出」の実行

頻度（例えば、約１０％）は、時短状態Ａや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、８０～９０％）よりも低い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２特別状態ではいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００８４】
（ＳＧ２０２０－０９２）形態２－２７の遊技機は、形態２－１～形態２－１５のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
動作可能な可動体（例えば、可動体３２）と、
前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段が１の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第１演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－２、Ａ－３」）と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第２演出実行パターン（例えば、「パターンＡ－１」）と、があり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第２演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００８５】
（ＳＧ２０２０－０９３）形態１－４９の遊技機は、形態１－１～形態１－４８のいず

れかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
前記事後演出の演出態様は、前記第１特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第２特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図１１－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くな

ることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第１特別状態と共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００８６】

形態１－５０の遊技機は、形態１－１～形態１－４９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図１１－５９（Ｄ１）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで特定演出を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００８７】

形態１－５１の遊技機は、形態１－１～形態１－５０のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第１特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第２特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドＤ３００に基づいて実行される発光制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで事後演出に連動して発光させる発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００８８】

形態１－５２の遊技機は、形態１－１～形態１－５１のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第１特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第２特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドＳ３００に基づいて実行される振動制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで事後演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【００８９】

（ＳＧ２０２０－０９４）形態２－２８の遊技機は、形態２－１～形態２－２７のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な

状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第３特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない部分）、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第３特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、
前記事後演出の演出態様は、前記第１特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第２特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第３特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図１１－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である部分。図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第１特別状態と第３特別状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適

な第２特別状態を提供することができる。
【００９０】
（ＳＧ２０２０－０９５）形態１－５３の遊技機は、形態１－１～形態１－５２のいずれかに記載の遊技機であって、
第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、
前記第１特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチや３秒の短縮非リーチＡ）を決定可能である部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下する

ことがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９１】
（ＳＧ２０２０－０９６）形態２－２９の遊技機は、形態２－１～形態２－２８のいずれかに記載の遊技機であって、
第１始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第１始動入賞口への入賞）にもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行い、第２始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第２始動入賞口への入賞）にもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記第２始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
第１識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
第２識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行する部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記可変表示パターン決定手段は、
前記第１特別状態または前記第３特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第２保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、
前記第２特別状態において前記第２保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチや３秒の短縮非リーチＡ）を決定可能である。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第２特別状態を提供することができる。

【００９２】

（ＳＧ２０２０－０９７）形態１－５４の遊技機は、形態１－１～形態１－５３のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第１特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第２特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第１特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する部分。図１１－５０、図１１－６３、図１１－６４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第１特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第１特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第２特別状態の開始を盛り上げることができる。

【００９３】

形態１－５５の遊技機は、形態１－１～形態１－５４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記第２特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。
【００９４】
（ＳＧ２０２０－０９８）形態２－３０の遊技機は、形態２－１～形態２－２９のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が「突入演出」を実行可能な部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記第３特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、
前記第２特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第３特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する部分。図１１－５０、図１１－６３、図１１－６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第３特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第３特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第２特別状態の開始を盛り上げることができる。
【００９５】
（ＳＧ２０２０－１１９）形態１－５６の遊技機は、形態１－１～形態１－５５のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識

別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ（６Ｒ）、大当りＢ（６Ｒ））と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態（例えば、大当りＣ（１０Ｒ））と、を含み、
前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、ＳＰリーチＤ（全回転））を実行可能であり、
前記第２特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高い部分。図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第２有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９６】
（ＳＧ２０２０－１２０）形態２－３１の遊技機は、形態２－１～形態２－３０のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など

）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、通常状態と、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Ａと、確変状態と、時短状態Ｂとに制御可能な部分）と、
　前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理におけるステップ０６９ＳＧＳ６２にて大当り判定処理を実行する部分）と、
　前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから１の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が、ステップ０６９ＳＧＳ１１１の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
　特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、
　を備え、
　前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
　前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ（６Ｒ）、大当りＢ（６Ｒ））と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態（例えば、大当りＣ（１０Ｒ））と、を含み、
　前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、ＳＰリーチＤ（全回転））を実行可能であり、
　前記第２特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第３特別状態において前記決定手段によって前記第２有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「ＳＰリーチＤ（全回転）」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高い部分。図１１－６９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第２有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第２特別状態を提供することができる。
【００９７】
　（特徴部０９９ＳＧ形態）
　（ＳＧ２０２０－０９９）特徴部０９９ＳＧの形態１の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【００９８】

（ＳＧ２０２０－１００）形態２の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られ

る期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さく、且つ期間値ψは確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【００９９】
（ＳＧ２０２０－１０１）形態３の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１００】
（ＳＧ２０２０－１０２）形態４の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－３０に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さく、且つ期間値ψ’は確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１００を乗算して得られる期間値ω’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０１】
（ＳＧ２０２０－１０３）形態５の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値νよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０２】
（ＳＧ２０２０－１０４）形態６の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ｖよりも小さく、且つ、期間値ξは、確変状態において第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値πよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０３】
（ＳＧ２０２０－１０５）形態７の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０

回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ν’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０４】
（ＳＧ２０２０－１０６）形態８の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が０であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得

られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ν’よりも小さく、且つ、期間値ξ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が０個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値π’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０５】

（ＳＧ２０２０－１０７）形態９の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値κよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０６】

（ＳＧ２０２０－１０８）形態１０の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示

が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値κよりも小さく、且つ、期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値μよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０７】
（ＳＧ２０２０－１０９）形態１１の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手

段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値κ’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１０８】

（ＳＧ２０２０－１１０）形態１２の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が１であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値κ’よりも小さく、且つ、期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値μ’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるの

で、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１０９】
（ＳＧ２０２０－１１１）形態１３の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ηよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１０】
（ＳＧ２０２０－１１２）形態１４の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない

第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
　可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
　前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ηよりも小さく、且つ、期間値θは、確変状態において第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ιよりも小さい部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１１】
　（ＳＧ２０２０－１１３）形態１５の遊技機は、
　始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
　前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
　前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
　前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
　可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
　前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値η’よりも小さい部分）、
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１２】

（ＳＧ２０２０－１１４）形態１６の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値η’よりも小さく、且つ、期間値θ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ι’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１３】

（ＳＧ２０２０－１１５）形態１７の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例

えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値δよりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１４】
（ＳＧ２０２０－１１６）形態１８の遊技機は、
始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よ

りも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値δよりも小さく、且つ、期間値εは、確変状態において第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１０を乗算して得られる期間値ζよりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１５】

（ＳＧ２０２０－１１７）形態１９の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、

前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、

前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値δ’よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。

【０１１６】

（ＳＧ２０２０－１１８）形態２０の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技

機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、前記第１特別状態または前記第２特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第３特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値δ’よりも小さく、且つ、期間値ε’は、確変状態において第２特図保留記憶数が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られる期間値ζ’よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第２特別状態における可変表示が、第１特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第２特別状態の遊技興趣を向上できる。
【０１１７】
形態２１の遊技機は、形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、右遊技領域と左遊技領域）に遊技媒体を発射する遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示として、特別識別情報の可変表示と普通識別情報の可変表示とを実行可能であり（例えば、特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示とを実行可能である部分）、
前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進入可能な第１状態（例えば、開状態）と該第１状態よりも遊技媒体が進入し難い第２状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂ）と、
前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）と、
を備え、

前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、
前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず４個である部分）、
前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図１２－２（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、
前記可変手段が前記第１状態と前記第２状態とに変化する変化パターンは、前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図１２－２（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合であっても第２始動入賞口の開放時間が３秒である部分）、
前記第１特別状態と前記第２特別状態のいずれにおいても前記特別経路に向けて遊技媒体を発射する（例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂとは共に遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態と第２特別状態とで遊技性が共通化する部分を多くすることができ、同じ特別状態である第１特別状態と第２特別状態とで遊技性が大きく異なることによって遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。
【０１１８】
形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、
前記期間値を、各々の特別状態において前記第１回数または前記第２回数の前記有利状態に制御されない可変表示が実行されるまでに要する期間を計測して得る場合において、該計測の開始時点は、遊技媒体の発射が開始された時点を含む（例えば、可変表示結果がはずれとなる可変表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく可変表示の終了タイミングまでの期間として平均可変表示期間を算出する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。
【０１１９】
形態２３の遊技機は、形態２、形態６、形態１０、形態１４、形態１８のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、
前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態と前記第３特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図１２－６、図１２－８、図１２－１０に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、
前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図１２－１３に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が１１０回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【０１２０】

形態２４の遊技機は、形態２３に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第１特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ａであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ａであり（例えば、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｂであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｂであり（例えば、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｃであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｃであり（例えば、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｄであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｄであり（例えば、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、

前記第１特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ａと前記平均可変表示期間Ａとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｂと前記平均可変表示期間Ｂとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｃと前記平均可変表示期間Ｃとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｄと前記平均可変表示期間Ｄとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第１特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２１】

形態２５の遊技機は、形態２３または形態２４に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、

前記第２特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｅであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｅであり（例えば、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がは

ずれとなる平均可変表示期間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｆであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｆであり（例えば、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｇであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｇであり（例えば、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｈであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｈであり（例えば、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記第２特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ｅと前記平均可変表示期間Ｅとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｆと前記平均可変表示期間Ｆとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｇと前記平均可変表示期間Ｇとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｈと前記平均可変表示期間Ｈとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第２特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２２】

　形態２６の遊技機は、形態２３～形態２５のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
　前記第３特別状態において、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｉであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｉであり（例えば、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｊであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｊであり（例えば、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｋであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｋであり

（例えば、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｌであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第１回数に占める割合が割合ｌであり（例えば、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該確変状態の１１０回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記第３特別状態の期間値は、前記第１回数と前記割合ｉと前記平均可変表示期間Ｉとを乗算した保留０対応値と、前記第１回数と前記割合ｊと前記平均可変表示期間Ｊとを乗算した保留１対応値と、前記第１回数と前記割合ｋと前記平均可変表示期間Ｋとを乗算した保留２対応値と、前記第１回数と前記割合ｌと前記平均可変表示期間Ｌとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第３特別状態の期間値を得ることができる。
【０１２３】
　形態２７の遊技機は、形態４、形態８、形態１２、形態１６、形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
　可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）を備え、
　前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第１特別状態と前記第２特別状態と前記第３特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとで記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
　前記可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図１２－６、図１２－８、図１２－１０に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、
　前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図１２－１４に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が１１００回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。
【０１２４】
　形態２８の遊技機は、形態２７に記載の遊技機であって、
　前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
　前記第１特別状態において、
　　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ａであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ａ’であり（例えば、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であ

るときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｂであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｂ’であり（例えば、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｃであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｃ’であり（例えば、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｄであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｄ’であり（例えば、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ａの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記第１特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ａ’と前記平均可変表示期間Ａとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｂ’と前記平均可変表示期間Ｂとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｃ’と前記平均可変表示期間Ｃとを乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｄ’と前記平均可変表示期間Ｄとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第１特別状態の期間値を得ることができる。
【０１２５】
　手段２９の遊技機は、形態２７または形態２８に記載の遊技機であって、
　前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
　前記第２特別状態において、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｅであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｅ’であり（例えば、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｆであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｆ’であり（例えば、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｇであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｇ’であり（例えば、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果が

はずれとなる平均可変表示期間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｈであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｈ’であり（例えば、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該時短状態Ｂの１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記第２特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ｅ’と前記平均可変表示期間Ｅとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｆ’と前記平均可変表示期間Ｆとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｇ’と前記平均可変表示期間Ｇとを乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｈ’と前記平均可変表示期間Ｈとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第２特別状態の期間値を得ることができる。
【０１２６】
　形態３０の遊技機は、形態２７～形態２９のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記保留記憶手段の上限数が４であって（例えば、遊技状態にかかわらず第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにて記憶可能な保留記憶数は４個までである部分）、
　前記第３特別状態において、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が０であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｉであるとともに該保留記憶数が０にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｉ’であり（例えば、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が１であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｊであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｊ’であり（例えば、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が２であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｋであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｋ’であり（例えば、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｋ’は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合）、
　前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が３であるときに実行される前記有利状態に制御されない１の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Ｌであるとともに該保留記憶数が１にて実行される可変表示が前記第２回数に占める割合が割合ｌ’であり（例えば、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの可変表示が該確変状態の１１００回の可変表示に占める割合である部分）、
　前記第３特別状態の期間値は、前記第２回数と前記割合ｉ’と前記平均可変表示期間Ｉとを乗算した保留０対応値と、前記第２回数と前記割合ｊ’と前記平均可変表示期間Ｊとを乗算した保留１対応値と、前記第２回数と前記割合ｋ’と前記平均可変表示期間Ｋとを

乗算した保留２対応値と、前記第２回数と前記割合ｌ’と前記平均可変表示期間Ｌとを乗算した保留３対応値と、の合計値である（例えば、期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第３特別状態の期間値を得ることができる。

【０１２７】
（特徴部０１８ＳＧ形態）
（ＳＧ２０２０－０１８）特徴部０１８ＳＧ形態の形態３－１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
発光体（例えば、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２など）と、
可動体（例えば、可動体３２）と、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出とを実行可能な部分）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－１）を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、
前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、ＳＰリーチ演出の実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能な部分）、
前記第１特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１）が表示され（図１３－１４（Ｄ２）（Ｄ４）参照）、
前記第２特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第１特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず（図１３－１４（Ｄ１）参照）、
前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターンＬＰ３－２）は、前記第１特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第２特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である（図１３－６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第１特定演出と特定キャラクタが表示されない第２特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【０１２８】
形態３－２の遊技機は、形態３－１に記載の遊技機であって、
前記有利状態に制御される割合は、前記第２特定演出が実行されたときよりも前記第１特定演出が実行されたときの方が高い（例えば、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当り期待度は高いので、ＳＰリーチ演出Ａよりもリーチ演出ＢやＳＰリーチ演出Ｃの方が大当り期待度は高い（大当り期待度：ＳＰ

リーチ演出Ａ＜ＳＰリーチ演出Ｂ＜ＳＰリーチ演出Ｃ）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として第２特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０１２９】
形態３－３の遊技機は、形態３－１または形態３－２に記載の遊技機であって、
前記特別演出の実行期間は、前記第１特定演出と前記第２特定演出とで共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける「決め演出」の実行期間（ｔａ３～ｔａ４）は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている（ｔａ３～ｔａ４；ＳＰリーチ演出Ａ＝ＳＰリーチ演出Ｂ＝ＳＰリーチ演出Ｃ＝ＳＰリーチ演出Ｄ＝ＳＰリーチ演出Ｅ）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別演出の実行期間を共通とすることで、特別演出における可動体や発光体の制御データを共通化きるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【０１３０】
形態３－４の遊技機は、形態３－１～形態３－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特別演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、
前記第１期間における演出態様は前記第１特定演出と前記第２特定演出とで共通である一方で、前記第２期間における演出態様は前記第１特定演出と前記第２特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる。図１３－１４（Ｄ１）に示す画像と、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）に示す画像とは異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第１期間までは第１特定演出と第２特定演出のいずれであるのかが不明となるので、特定演出の演出興趣を向上できる。
【０１３１】
形態３－５の遊技機は、形態３－１～形態３－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－２）を表示する第３特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）を実行可能であり、
前記有利状態に制御される割合は、前記第１特定演出が実行されたときと前記第３特定演出が実行されたときとで異なり（例えば、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｂに対応するＳＰリーチβ変動パターンの決定割合は３００／９９７であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｅに対応するＳＰリーチγ変動パターンの決定割合は８００／９９７である部分）、
前記第３特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第１特定演出と共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）が表示されるとともに前記特別キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ２）が表示され、
前記第３特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターンＬＰ３－２）は、前記第１特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様と共通である（図１３－６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、各特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、有利状態に制御される割合が異なる特定演出を増やすことができ、いずれの特定演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊

技興趣を向上できる。
【０１３２】
形態３－６の遊技機は、形態３－１～形態３－５のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）を備え、
前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記発光体の発光終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンＬＰ３－２である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光体の発光終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。
【０１３３】
形態３－７の遊技機は、形態３－１～形態３－６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出中における前記特別演出後の後期間において後期間演出（大当り報知）を実行可能であり、
前記後期間演出が実行される前記特定演出の種類によらず発光パターンが共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２及び可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンＬＰ３－２）部分。図１３－６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の種類によらず共通の発光パターンにて後期間演出が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【０１３４】
形態３－８の遊技機は、形態３－１～形態３－７のいずれかに記載の遊技機であって、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特別演出において前記音出力手段から特別演出音を出力可能であり、
前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでも共通である（音パターンＢＰ０－１～３）部分。図１３－６（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別演出音の出力パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【０１３５】
形態３－９の遊技機は、形態３－８に記載の遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂ）を備え、
前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンＢＰ２－１～４である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別演出音の出力終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化

することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。
【０１３６】
形態３－１０の遊技機は、形態３－１～形態３－９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）において、可動体３２の振動に応じて表示されるエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂは、同時期に表示されているキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。
【０１３７】
（ＳＧ２０２０－０１９）形態３－１１の遊技機は、形態３－１～形態３－１０のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、可動体３２）と、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、事後演出Ａ、Ｂとを実行可能な部分）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、
前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、ＳＰリーチ演出の実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能な部分）、
前記特別演出の実行期間において、前記第１態様と前記第２態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１）が表示され、
前記特定演出が前記第１態様にて実行された場合に該第１態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第２態様にて実行された場合に、該第２態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図１３－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１態様と第２態様とで、特定キャラクタや特別演出における可動体の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の特定キャラクタを異なる演出で表示することで、特定演出と特別演出及び特定演出と事後演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。
【０１３８】
形態３－１２の遊技機は、形態３－１１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定

キャラクタを特殊態様に変化させる特殊演出を実行可能であり、
前記特定演出が前記第２態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当り報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図１３－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図１３－１９（Ｇ１－５）参照）部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の態様に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【０１３９】
形態３－１３の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、
可変表示を実行可能な遊技機であって、
前記演出実行手段は、１の可変表示が実行されている可変表示期間中に前記事後演出を実行可能であり、
前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技価値情報が報知される事後演出に対する注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【０１４０】
形態３－１４の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、
可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。

【０１４１】
形態３－１５の遊技機は、形態３－１１～形態３－１４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利状態は、第１有利状態と該第１有利状態よりも付与される遊技価値が大きい第２有利状態とを含み、
前記第２有利状態に制御される割合は、前記第２態様の特定演出が実行されたときの方が前記第１態様の特定演出が実行されたときよりも高い（例えば、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｂが実行された場合、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は３０％であり、高ベース状態においてＳＰリー

チγ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は４０％である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出が第１態様と第２態様のいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０１４２】
形態３－１６の遊技機は、形態３－１１～形態３－１５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出を前記第１態様にて実行したときは、前記特定キャラクタが表示されない態様にて前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチ演出Ａの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ａにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Ａにおいてもキャラクタは登場しない。また、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Ａにおいてキャラクタは登場しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１態様の特定演出が実行されたときにも事後演出が実行されるので、演出効果を高めることができる。
【０１４３】
形態３－１７の遊技機は、形態３－１１～形態３－１６のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示を実行可能な遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出を１の可変表示中において実行可能であり、
前記特定演出が前記第２態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第１態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、
前記第２態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第１態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用のＳＰリーチγの可変表示期間は、低ベース用のＳＰリーチβの可変表示期間よりも短く（ｔａ０～ｔａ７：ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチβ）、ＳＰリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）は、ＳＰリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）よりも長い（ｔａ４～ｔａ７；ＳＰリーチγ＞ＳＰリーチβ））、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、短い可変表示期間において実行される第２態様の特定演出では、特別演出の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても、該可変表示の印象を高めることができる。
【０１４４】
（ＳＧ２０２０－０２０）形態３－１８の遊技機は、形態３－１～形態３－１７のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出と、事後演出Ａ、Ｂと、を実行可能な部分）を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタＸ－１）と特別キャラ

クタ（味方キャラクタＡ－１）とを表示し該特定キャラクタと特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、前記特定キャラクタとは異なる特殊キャラクタ（敵キャラクタＸ－２）と前記特別キャラクタ（味方キャラクタＡ－１）とを表示し該特殊キャラクタと該特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第１特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第１特定演出にて表示した前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第１事後演出（例えば、事後演出Ｂ）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第２特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第２特定演出にて表示した前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第２事後演出（例えば、事後演出Ｂ）を実行可能であり、

少なくとも前記特別キャラクタの動作態様は、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（図１３－１８、図１３－１９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と事後演出において共通のキャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、特定演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【０１４５】

形態３－１９の遊技機は、形態３－１８に記載の遊技機であって、

前記第２事後演出の実行期間は、前記第１事後演出の実行期間と共通である（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特には、特別キャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１４６】

形態３－２０の遊技機は、形態３－１８または形態３－１９に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、

前記発光体の発光パターンは、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、事後演出Ｂの予定出球加算パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンは、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅとで共通である（発光パターンＬＰ４－４））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【０１４７】

形態３－２１の遊技機は、形態３－１８～形態３－２０のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

前記背景画像は、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図

ることができる。
【０１４８】
形態３－２２の遊技機は、形態３－１８～形態３－２１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特別キャラクタは、前記第１事後演出と前記第２事後演出とで共通である（例えば、味方キャラクタＡ－１は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照））、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。
【０１４９】
形態３－２３の遊技機は、形態３－１８～形態３－２２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１事後演出において、前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能であり、
前記第２事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能である（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示され、ＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示される（図１３－１８～図１３－１９参照））、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出の印象を高めることができ、演出効果を向上できる。
【０１５０】
形態３－２４の遊技機は、形態３－１８～形態３－２３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記事後演出の演出期間は、第１演出期間と該第１演出期間よりも後の第２演出期間とを含み、
前記演出実行手段は、
前記第１演出期間においては、当該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさに関する示唆表示と該示唆表示に加算する遊技価値の大きさを示す加算表示とを表示し（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート）、
前記第２演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事後演出において、示唆表示と加算表示が表示されてから有利状態において付与される遊技価値の大きさが報知されるので、事後演出の演出効果を高めることができる。
【０１５１】
（ＳＧ２０２０－０２１）形態３－２５の遊技機は、形態３－１～形態３－２４のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１）であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有

利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、可動体演出と、事後演出Ａ、Ｂと、を実行可能な部分）を備え、
前記有利状態は、第１有利状態（例えば、低ベース状態では「大当りＡ（６Ｒ）」／高ベース状態では「大当りＢ（６Ｒ）」）と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば、低ベース状態では「大当りＢ（６Ｒ）」／高ベース状態では「大当りＣ（１０Ｒ）」）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、該第１特定演出とは演出態様が異なる第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、前記第１特定演出及び前記第２特定演出とは演出態様が異なる第３特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第１特定演出において前記特別演出を実行したときに該第１特定演出に関連した演出態様の第１事後演出（例えば、味方Ａ－１と敵Ｘ－１とが登場する事後演出Ｂ）を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第２特定演出において前記特別演出を実行したときに該第２特定演出に関連した演出態様の第２事後演出（例えば、味方Ａ－１と敵Ｘ－２とが登場する事後演出Ｂ）を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第３特定演出において前記特別演出を実行したときに該第３特定演出に関連した演出態様の第３事後演出（例えば、事後演出Ａ）を実行可能であり、
前記第２有利状態に制御される割合は、前記第１特定演出と前記第２特定演出と前記第３特定演出のいずれが実行されるかによって異なる（例えば、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合は４０％、ＳＰリーチ演出Ｅが実行された場合は６０％であり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ａが実行された場合は１００％である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出により有利状態に制御されることが報知されるだけでなく、いずれの特定演出が実行されるかによって第２有利状態に制御される割合が異なるため、特定演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。
【０１５２】
形態３－２６の遊技機は、形態３－２５に記載の遊技機であって、
前記第１事後演出の演出期間と前記第２事後演出の演出期間は共通である一方、
前記第３事後演出の演出期間は、前記第１事後演出及び前記第２事後演出の演出期間と異なる（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である一方で、「事後演出Ａ」の実行期間（１０秒）と「事後演出Ｂ」の実行期間（１５秒）とは異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１事後演出の演出期間と第２事後演出の演出期間を共通とすることで、第１事後演出と第２事後演出とで演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる第３事後演出を実行することで、事後演出が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。
【０１５３】
形態３－２７の遊技機は、形態３－２５または形態３－２６に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であって、
前記第１事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第２事後演出における前記発光体の発光パターンと共通である一方、
前記第３事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第１事後演出と前記第２事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂの予定出球報知パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）は共通である一方、ＳＰリーチ演出Ａに対応する事後演出Ａの可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－２、ＬＰ４－３）と、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）と、は異なる部分。図１３－６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１事後演出の発光パターンと第２事後演出の発光パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる第３事後演出を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。
【０１５４】
（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。
【０１５５】
（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。
【０１５６】
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。
【０１５７】
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種類であってもよい。
【０１５８】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【０１５９】

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。

【０１６０】

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

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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、一対の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【０１６６】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０１６７】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図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。

【０１６８】
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。
【０１６９】
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。
【０１７０】
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。
【０１７１】
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。
【０１７２】
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。
【０１７３】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【０１７４】
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。
【０１７５】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【０１７６】
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。
【０１７７】
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。
【０１７８】

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

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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よい。

【０１８３】

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、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【０１８４】

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、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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よい。

【０１８７】

（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。

【０１８８】

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）。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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

【０１９２】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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よい。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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

【０２０３】

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。

【０２０４】

（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よい。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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よい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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よい。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

（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気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開

して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０２２０】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０２２１】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０２２２】
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。
【０２２３】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、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。
【０２２４】
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。
【０２２５】
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。
【０２２６】
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。
【０２２７】
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。
【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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よい。

【０２３６】

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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０２４０】
（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４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。
【０２４１】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、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、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０２４２】
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よい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【０２４３】
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、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【０２４４】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０２４５】
ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。
【０２４６】
ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認するこ

とが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０２４７】

パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０２４８】

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

【０２４９】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、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Ｓ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（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。

【０２５４】

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付けると、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、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、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）。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器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。

【０２５７】

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に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２５８】

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）。

【０２５９】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、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よい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０２６２】

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。

【０２６３】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行

される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。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。

【０２６７】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０２６８】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０２６９】

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

【０２７０】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。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。

【０２７１】

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よい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラ

ウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０２７２】

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、ＲＯＭ１０１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ＭＲ１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ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０２７３】

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、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５５３５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第１特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ａ）に示す通りである。

【０２７４】

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、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５４２５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第２特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ｂ）に示す通りである。

【０２７５】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図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。

【０２７６】

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。
【０２７７】
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。
【０２７８】
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。
【０２７９】
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。
【０２８０】
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。
【０２８１】
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。
【０２８２】
つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。
【０２８３】
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。
【０２８４】
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。
【０２８５】
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。
【０２８６】
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。
【０２８７】
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。
【０２８８】
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。
【０２８９】
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。
【０２９０】
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。
【０２９１】
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個以上であってもよい。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よい。
【０２９２】
大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。
【０２９３】
（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。
【０２９４】
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。
【０２９５】
また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【０２９６】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コ

マンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０２９７】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、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。

【０２９８】

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

【０２９９】

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。

【０３００】

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。

【０３０１】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０３０２】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果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。
【０３０３】
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。
【０３０４】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【０３０５】
ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０３０６】
ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。
【０３０７】
（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。
【０３０８】
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。
【０３０９】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）

だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

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よい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。

【０３１４】

（特徴部０６９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図１１－１～図１１－６４に基づいて説明する。尚、本特徴部０６９ＳＧ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「０６９ＳＧＳ１」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０６９ＳＧ、０９９ＳＧ、０１８ＳＧでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図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、本実施の形態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。

【０３１５】

［実施の形態１］

以下、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態１について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機１は、図７にて説明したように、大当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に設定可能ではなく、大当り確

率が約１／３１９に設定された遊技機として説明する。
【０３１６】
　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、大当り発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、９００回）の可変表示が実行されても次の大当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、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。
【０３１７】
　本実施の形態では、複数種類の大当りのうち大当りＡに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、時短状態Ａの終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り７９０回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当りＢまたは大当りＣのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り９００回となる。また、本実施の形態では、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。
【０３１８】
　本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像（図１１－２３（Ｂ）（Ｃ）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第１背景画像（図１１－２３（Ａ）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第３背景画像（図１１－２３（Ｄ）参照）を表示させる。
【０３１９】
　本実施の形態では、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、右遊技領域の第２経路を流下する。
【０３２０】
　本実施の形態では、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０６９ＳＧ２Ａ（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０６９ＳＧ２Ｂ（図１１－３参照）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。
【０３２１】
　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０６９ＳＧ０２３Ａ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０６９ＳＧ０２３Ｂが設けられている。
【０３２２】
　つまり、左遊技領域（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（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。
【０３２３】
　尚、本実施の形態におけるスイッチ回路１１０には、第１カウントスイッチ０６９ＳＧ

０２３Ａと第２カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ及び大当り開始ゲート０６９ＳＧ０４２に内蔵されている大当り開始スイッチ０６９ＳＧ０２４が接続されている。

【０３２４】

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。

【０３２５】

図１１－２に示すように、本実施の形態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０６９ＳＧ００４Ａ、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０６９ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器０６９ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器０６９ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器０６９ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器０６９ＳＧ０２５Ｃ、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０６９ＳＧ１３１、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０６９ＳＧ１３２、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０６９ＳＧ１３３、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０６９ＳＧ１３４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０６９ＳＧ１３２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。

【０３２６】

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。

【０３２７】

本実施の形態では、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。

【０３２８】

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０６９ＳＧ０２３Ｂ１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０６９ＳＧ０２３Ｂ２と、が設けられている。

【０３２９】

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ＬＥＤ０６９ＳＧ０３１と、第１特別図柄の可変表示中に点灯する第１特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３２と、第２特別図柄の可変表示中に点灯する第２特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３３と、第１保留記憶数が１～２の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ａと、第１保留記憶数が３～４の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ｂと、第２保留記憶数が１～２の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ａと、第２保留記憶数が３～４の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ｂ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ＬＥ

Ｄ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２と、が接続されている。

【０３３０】

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、本実施の形態では、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。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値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に内蔵されるも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。

【０３３１】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５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～ＭＲ５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よい。

【０３３２】

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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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。本特徴部０６９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０３３５】

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。

【０３３６】

本特徴部０６９ＳＧ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。
【０３３７】
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。本特徴部０６９ＳＧ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（本特徴部０６９ＳＧ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（本特徴部０６９ＳＧ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。
【０３３８】
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。
【０３３９】
尚、本実施の形態のパチンコ遊技機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よい。
【０３４０】
（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。
【０３４１】
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。
【０３４２】
ここで、本実施の形態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。本実施の形態では、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。
【０３４３】
本実施の形態では、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。

【０３４４】

「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。

【０３４５】

「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。

【０３４６】

「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。

【０３４７】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当り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、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【０３４８】

また、図１１－３（Ｃ１）に示すように、大当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までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当り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までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【０３４９】

つまり、本実施の形態では、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。

【０３５０】

本例では、大当り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、大当りＢおよび大当り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、大当りＢおよび大当り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。

【０３５１】

尚、本実施の形態では、大当り種別を大当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よい。

【０３５２】

また、本実施の形態では、例えば、第２特別図柄用の大当り種別として、大当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）行われる大当りＤ等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りＤの終了後、１１０回の確変状態において大当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。

【０３５３】

（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、本例では、大当り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、大当りＢまたは大当り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（本例では、時短回数１１００回の遊・１１００バトルラッシュ（遊・１１００　ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ））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。

【０３５４】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（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（本例では、時短回数１１００回の遊・１１００バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ベース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われない（時短回数１１００回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当りとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数１１００回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数１１００回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

【０３５５】

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（本例では９００回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Ｋは、以下のようにして算出できる。

【０３５６】

Ｋ＝｛（１－ＭＬ）＾ｎ｝×１００

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当り確率、ｎ＝可変表示回数）

【０３５７】

具体的には、例えば、本実施の形態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。

【０３５８】

（変動パターン）

図１１－５～図１１－８は、本実施の形態における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。

【０３５９】

図１１－５は、（Ａ）は通常状態における保留記憶数が０～２の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６０】

図１１－５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０～２の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＢに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに２個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＢに１個の判定値が割り当てられている。また、図１１－５（Ｂ）に示すように、保留記憶数が３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＢに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに２個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＢに１個の判定値が割り当てられている。

【０３６１】

一方、図１１－５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ｂに１０個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに４０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＢに５０個の判定値が割り当てられている。

【０３６２】

また、図１１－６は、（Ａ）は確変状態における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６３】

図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに２個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。また、図１１－６（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＡに８５個の判定値が割り当てられており、非リーチＡに１０個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに２個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。

【０３６４】

一方、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ａに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに８０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに１５個の判定値が割り当てられている。

【０３６５】

また、図１１－７は、（Ａ）は時短状態Ａにおける保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６６】

図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定

テーブルでは、非リーチＡに９５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに５個の判定値が割り当てられている。また、図１１－７（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＡに９０個の判定値が割り当てられており、非リーチＡに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに５個の判定値が割り当てられている。

【０３６７】

一方、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ａに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに９５個の判定値が割り当てられている。

【０３６８】

また、図１１－８は、（Ａ）は時短状態Ｂ（救済時短状態）における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０３６９】

図１１－８（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。また、図１１－８（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。

【０３７０】

一方、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰリーチＤに１００個の判定値が割り当てられている。

【０３７１】

図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、確変状態において保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約８．２秒｛（（７ｓ×９５）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝８．２｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８秒｛（（３ｓ×８５）＋（７ｓ×１０）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝４．８｝である。

【０３７２】

ここで、確変状態が開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８３秒｛（８．２＋（４．８×１０９））÷１１０＝４．８３｝となる。

【０３７３】

また、図１１－６（Ｃ）に示すように、確変状態において保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×８０）＋（４０ｓ×１５））÷１００＝５１．１｝であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒である。

【０３７４】

図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約９．１５秒｛（（７ｓ×９５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝９．１５｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５５秒｛（（３ｓ×９０）＋（７ｓ×５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝５．５５｝である。

【０３７５】

ここで、時短状態Ａが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ａにおいて決定可能な

はずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５８秒｛（９．１５＋（５．５５×１０９））÷１１０＝５．５８｝となる。

【０３７６】

また、図１１－７（Ｃ）に示すように、時短状態Ａにおいて保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約６２．８秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×９５））÷１００＝６２．８５｝である。

【０３７７】

図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約７．５４秒｛（（７ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝７．５４｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２０５秒｛（（１．５ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝２．２０５｝である。

【０３７８】

ここで、時短状態Ｂが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１００回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２秒｛（７．５４＋（２．２０５×１０９９））÷１１００＝２．２０９８５｝となる。

【０３７９】

また、図１１－８（Ｃ）に示すように、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒であるため、時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒である。

【０３８０】

このように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は３つ、時短状態Ａは２つ、時短状態Ｂは２つであり、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は４つ、時短状態Ａは３つ、時短状態Ｂは２つである。

【０３８１】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は４．８３秒、時短状態Ａは５．５８秒、時短状態Ｂは２．２秒である。

【０３８２】

また、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は３つ、時短状態Ａは２つ、時短状態Ｂは１つである。

【０３８３】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は５１．１秒、時短状態Ａは６２．８秒、時短状態Ｂは４０秒である。

【０３８４】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に少なくなり（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に短くなる（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０３８５】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に少なくなり（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に短くなる（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。このように、時短状態Ｂは、確変状態や時短状態Ａに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、１の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【０３８６】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確

変状態の方が時短状態Ａよりも多い形態を例示したが、時短状態Ａの方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態Ａとで同じであってもよい。

【０３８７】

また、図１１－５～図１１－８に示す各種変動パターン判定テーブルは、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態Ｂにおいては、図１１－８に示す変動パターン判定テーブルが第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態Ｂにおいて第１始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態Ａに比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【０３８８】

尚、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【０３８９】

尚、「大当りＡ」による大当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合は、「大当りＢ」や「大当りＣ」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図１１－６に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当りＢ」や「大当りＣ」による大当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合は、「大当りＡ」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Ａに制御されるため、変動パターンについては、図１１－７に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

【０３９０】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、Ｖ入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、Ｖ入賞が可能な大当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、Ｖ入賞が可能な大当り遊技状態でＶ入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第１時短状態に制御され、Ｖ入賞が困難な大当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第２時短状態に制御されるものにおいて、第１時短状態と第２時短状態とは共通の時短状態であって、第１時短状態と第２時短状態とにおける１の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Ｂにおける１の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

【０３９１】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチＡ、短縮非リーチＢ」、「超短縮非リーチ」、「非リーチＡ、非リーチＢ」、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチＡ、短縮非リーチＢ」、「超短縮非リーチ」、「非リーチＡ、非リーチＢ」、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」は、リーチやＳＰリーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

【０３９２】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチＡ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は７０００ｍｓであり、「ＳＰ非経由Ａ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は７０００＋１５０００ｍｓであり、「非リーチＢ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１２０００ｍｓであり、「ＳＰ非経由Ｂ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１２０００＋１５０００ｍｓであり、「短縮非リーチＡ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は３０

００ｍｓであり、「短縮非リーチＢ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は５０００ｍｓであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１５００ｍｓである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Ｂでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態Ａ、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

【０３９３】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「ＳＰリーチＡ」、「ＳＰリーチＢ」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」、「ＳＰリーチＥ」）では、リーチ状態が成立した後に、ＳＰリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリング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ボーリング演出（ＳＰリーチＡ）や、味方キャラクタと敵キャラクタと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バトル演出（ＳＰリーチＢ～Ｅ）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

【０３９４】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してＳＰリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

【０３９５】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

【０３９６】

可変表示パートの可変表示期間は、ＳＰリーチＡは４５０００ｍｓ、ＳＰリーチＢは８００００ｍｓ、ＳＰリーチＣは４００００ｍｓ、ＳＰリーチＤは２５０００ｍｓ、ＳＰリーチＥは５００００ｍｓであり、ＳＰリーチＡ～Ｅの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、ＳＰリーチＡ～Ｅで共通の１５０００ｍｓとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、１５０００ｍｓ）が割り当てられているが、ＳＰリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

【０３９７】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【０３９８】

（演出制御コマンド）

図１１－９（Ａ）は、本実施の形態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１１－９（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０３９９】

図１１－９（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０４００】

コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０４０１】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【０４０２】

コマンド８ＦＸＸＨは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示の停止（確定）と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【０４０３】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｃ）に示すように、コマンド８Ｆ００Ｈは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドである。コマンド８Ｆ０１Ｈは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドである。

【０４０４】

本実施の形態では、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なるＥＸＴデータが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドが送信される。また、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドが送信される

。
【０４０５】
コマンド９５ＸＸＨ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ＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈ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９５０１Ｈ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。
【０４０６】
コマンドＥ１ＸＸＨは、救済時短を除いた時短状態（時短状態Ａ）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドＥ２ＸＸＨは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。
【０４０７】
コマンドＦ１００Ｈは、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１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ＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドである。
【０４０８】
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１１－９（Ｄ）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。
【０４０９】
復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｄ）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。
【０４１０】
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１１－９（Ｅ）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。
【０４１１】
救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｅ）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。
【０４１２】
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。

【０４１３】

（遊技制御メイン処理）

図１１－１０は、本実施の形態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。

【０４１４】

本例では、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０６９ＳＧＳ００１３）。

【０４１５】

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０６９ＳＧＳ００１４）。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。

【０４１６】

尚、本例では、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よい。

【０４１７】

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。

【０４１８】

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０６９ＳＧＳ００１５）。従って、本例では、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、本例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「９００」）とが対応しているため、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【０４１９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値（本例では「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０６９ＳＧＳ００１６）。

【０４２０】

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。

【０４２１】

尚、本例では、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よい。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。

【０４２２】

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よい。

【０４２３】

（時短フラグ、確変フラグ）

本実施の形態では、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。

【０４２４】

時短フラグＡは、大当りＡ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。

【０４２５】

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。

【０４２６】

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。本実施の形態では、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、１１０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１１－１２のステップ０６９ＳＧＳ６９ＡでＹＥＳと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから１１０回目であることに基づいて消去される。

【０４２７】

（特別図柄通常処理）

図１１－１１および図１１－１２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０６９ＳＧＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留

記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ５２）。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０６９ＳＧＳ５３）。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０６９ＳＧＳ５４）。

【０４２８】

本実施の形態では、ステップ０６９ＳＧＳ５２～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。

【０４２９】

尚、本例で示した態様にかぎらず、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よい。

【０４３０】

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０６９ＳＧＳ５５）。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。

【０４３１】

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０６９ＳＧＳ５６）。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。

【０４３２】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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０６９ＳＧＳ５７）。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。
【０４３５】
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０６９ＳＧＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６９ＳＧＳ６２）。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。
【０４３６】
大当りとすることに決定した場合には（ステップ０６９ＳＧＳ６３；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０６９ＳＧＳ６４）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０６９ＳＧＳ６５）。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０６９ＳＧＳ７０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０６９ＳＧＳ６３；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ６６に移行する。
【０４３７】
本例では、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。
【０４３８】
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０６９ＳＧＳ６６）。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０６９ＳＧＳ６７）、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０６９ＳＧＳ６８）。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０６９ＳＧＳ６９）。
【０４３９】
尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ７１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０６９ＳＧＳ６６～０６９ＳＧＳＳ６９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０６９ＳＧＳ７１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よい。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０６９ＳＧＳ１７２参照）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よい。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よい。

【０４４０】

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０６９ＳＧＳ６９Ａ）。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０６９ＳＧＳ８４に移行する。本例では、ステップ０６９ＳＧＳ６９Ａ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０６９ＳＧＳ７０以降の処理（特にステップ０６９ＳＧＳＳ７１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０６９ＳＧＳＳ７０に移行する。

【０４４１】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０以降の処理が実行されることなく、ステップ０６９ＳＧＳ８４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０６９ＳＧＳＳ７０に移行するものの、ステップ０６９ＳＧＳＳ７１の処理は実行されないようにしてもよい。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よい。

【０４４２】

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０６９ＳＧＳ７０；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０６９ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）、ステップ０６９ＳＧＳ８４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０６９ＳＧＳ７０；Ｎｏ）、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０６９ＳＧＳ７１）。また、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ７１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。

【０４４３】

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０６９ＳＧＳ７２）。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０６９ＳＧＳ７２；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０６９ＳＧＳ７３）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が１２６である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４７ＥＨを送信する制御を行う。

【０４４４】

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０６９ＳＧＳ７４）。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０６９ＳＧＳ８４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０６９ＳＧＳ７５）。そして、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。

【０４４５】

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０６９ＳＧＳ７２；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０６９ＳＧＳ７６）。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０６９ＳＧＳ７７）。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０６９ＳＧＳ７８）。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０６９ＳＧＳ８４に移行する。

【０４４６】

尚、本例では、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よい。

【０４４７】

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よい。

【０４４８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当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０６９ＳＧＳ８４）。この場合、例えば、大当り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、大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、ＣＰＵ１０３は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０６９ＳＧＳ８５）。

【０４４９】

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０６９ＳＧＳ８６）。

【０４５０】

（特別図柄停止処理）

図１１－１３および図１１－１４は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマの値を１減算し（ステップ０６９ＳＧＳ１３１）、減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１３２）。

【０４５１】

減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていなければ（すなわち、まだ第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていれば（すなわち、第１特別

図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１３３）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグＡ、時短フラグＢ、救済時短決定フラグ、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をクリアする（ステップ０６９ＳＧＳ１３４）。

【０４５２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１３５）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において９００回の可変表示を実行しても次の大当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。

【０４５３】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１３５の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時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れない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「９００」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時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ように構成してもよい。

【０４５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１３６）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知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０６９ＳＧＳ１３７）。

【０４５５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１３８）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大入賞口０６９ＳＧ００７Ａや第２大入賞口０６９ＳＧ００７Ｂを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１３９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１４４）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ１４０）。

【０４５６】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ１３３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１７０）。救済時短決定フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ０６９ＳＧＳ１７１）、セットされている場合には、時短フラグＢをセットし、時短状態に制御する（ステップ０６９ＳＧＳ１７１Ａ）。そして、時短回数カウンタに「１１００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１７２）。

【０４５７】

また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｂ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０６９ＳＧＳ１７４）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ａ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知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０６９ＳＧＳ１７４Ｂ）。その後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５へ移行する。

【０４５８】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Ｂに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Ｂに制御するとともに救済時短回数カウンタ

の設定（「９００」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【０４５９】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「９００」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を１ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「０」となったことにもとづいて救済時短を発生させ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、救済時短回数カウンタを設定する際に「０」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を１ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「９００」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【０４６０】

また、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１７２の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（９００回）よりも多い値の１１００回を時短回数としてセット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０６９ＳＧＳ１７２において時短回数カウンタに「９００」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【０４６１】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「１１０」をセットし、２回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「１１００」をセットするように構成してもよい。

【０４６２】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、１０％の確率で１１０回と決定し、９０％の確率で１１００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【０４６３】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１７０において救済時短決定フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１４１）。時短終了フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグをリセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１４２）。

【０４６４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグＡ～Ｂのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１４５）。そして、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を終了する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５０）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知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０６９ＳＧＳ１５１）。また、ＣＰＵ１０３は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５２）。そして、ステップ０６９ＳＧＳ１７５に移行する。

【０４６５】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～Ｓ１５２の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了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、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【０４６６】
　また、ステップ０６９ＳＧＳ１４１において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ１４１；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ１７５に移行する。
【０４６７】
　ステップ０６９ＳＧＳ１７５では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ１７５）。
【０４６８】
　（状態遷移）
　次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図１１－１５は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【０４６９】
　図１１－１５に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当りＢ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、大当りＡが発生した場合には、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当りＢが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）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（（Ｐ）（Ｐ－１）ＲＡＭクリア処理後や、（Ｐ－２）確変状態終了後に、次の大当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（Ｑ）（Ｑ－１）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。
【０４７０】
　また、図１１－１５に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当り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、大当りＢまたは大当り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（大当り経由の時短状態）に制御される。
【０４７１】
　また、図１１－１５に示すように、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当り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、大当りＢまたは大当り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。
【０４７２】
　また、図１１－１５に示すように、時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当り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、大当りＢまたは大当り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（（Ｐ）（Ｐ－１）ＲＡＭクリア処理後や、（Ｐ－２）確変状態終了後に、次の大当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（Ｑ）（Ｑ－１）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。
【０４７３】
　尚、本例では、時短状態Ｂ中に大当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へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、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よい。

【０４７４】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【０４７５】

（遊タイムの説明）

次に、本実施の形態における時短状態Ｂ（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図１１－１６～図１１－１８に基づいて説明する。図１１－１６は、（Ａ１）（Ａ２）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（Ｂ１）（Ｂ２）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図１１－１７は、（Ａ）～（Ｄ）は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図１１－１８は、（Ｅ１）（Ｅ２）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（Ｆ１）～（Ｆ４）は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図１１－１６～図１１－１８においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【０４７６】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図１１－１６（Ａ１）（Ａ２）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約１／３００の場合で９００回など、大当り確率分母の約３倍）の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約３倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【０４７７】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図１１－１６（Ｂ１）（Ｂ２）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約２．５～３倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率分母の約３．８倍など）の可変表示にわたり時短状態Ｂに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約３倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Ｂに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【０４７８】

また、図１１－１７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており（「はまっている」）、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、９００回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第１回数（例えば、１０５回）実行されたとき（図１１－１７（Ａ）参照）、可変表示が第２回数（例えば、２１３回）実行されたとき（図１１－１７（Ｂ）参照）、可変表示が第３回数（例えば、５０６回）実行されたとき（図１１－１７（Ｃ）参照）、可変表示が第４回数（例えば、８８２回）実行されたときなど（図１１－１７（Ｄ）参照）、少なくともＳＰリーチといった大当り期待度の高い演出（例えば、「激熱」のＳＰリーチ演出など）が所定回数実行され、これらＳＰリーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が滅入っている可能性が高い。

【０４７９】
よって、図１１－１８（Ｅ１）（Ｅ２）に示すように、９００回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」（時短状態Ｂ）に制御される場合でも、この時短状態Ｂが、通常状態（低確／低ベース状態）のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、９００回の可変表示においてＳＰリーチ演出がことごとくはずされてかなり気が滅入っているので、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。
【０４８０】
そこで、図１１－１８（Ｆ１）～（Ｆ４）に示すように、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態Ｂ）は、通常状態（低確／低ベース状態）よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率の約３．８倍の回数）実行されることで、時短状態Ｂに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い（例えば、約９７％など）ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当り確率が１／３１９．９である場合、１回の可変表示で大当りにならない確率は約９９％｛（３１９．９－１）÷３１９．９＝０．９９６８７４｝であり、１１００回転以内に大当りにならない確率は約３％（０．９９６８７４＾１１００＝０．０３１９３７）になる。よって、１１００回転以内に大当りになる確率は約９７％（１－０．０３１９３７＝０．９６８０６３）である。
【０４８１】
さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率が高いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第２特図ゲームでの大当りとなることで、遊技者にとって有利な大当り（例えば、大当りＢや大当りＣなど）が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やＳＰリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Ａのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態Ｂ）の詳細については、以下説明する。
【０４８２】
（バトルラッシュ）
本実施の形態では、大当りＡ経由の時短状態Ａに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図１１－１９（Ａ）は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。
【０４８３】
図１１－１９（Ａ１）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態Ａ）に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１１０である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第２背景画像０６９ＳＧ３２０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２１が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１０）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。
【０４８４】
このとき、第２特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３にアクティブ表示０６９ＳＧ００３が表示されており、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に第２保留表示

０６９ＳＧ００２が４つ表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０４８５】

尚、上記第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示０６９ＳＧ２０１、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【０４８６】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される（図１１－１９（Ａ１）に示す表示領域５ＳＬに表示される小図柄など参照）。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵは、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵは、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【０４８７】

また、第１特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３２や第２特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３３など、画像表示装置５以外の個所（例えば、遊技盤２の所定個所である特別可変入賞球装置７など）に設けた第４図柄表示装置にて表示される図柄を第４図柄とも言う。

【０４８８】

次いで、図１１－１９（Ａ２）に示すように、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示され、画像表示装置５の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲーム０回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置５の画面上部の演出モード表示０６９ＳＧ２２１、画像表示装置５の画面左下部の時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０４８９】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が３００以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の文字、及び三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝１～３００）が表示される。

【０４９０】

（遊・１１００バトルラッシュ［遊タイム］）

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態Ｂに制御される場合に、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」（「遊タイム」ともいう）に制御される。図１１－１９（Ｂ）は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装

置５における演出例を示す図である。

【０４９１】

図１１－１９（Ｂ１）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態Ｂ）に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１１００である場合に、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２２が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部には、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１００）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０４９２】

尚、時短残表示０６９ＳＧ２０１については、表示態様（例えば、デザイン、フォント、色味など）が確変状態と時短状態Ａと時短状態Ｂとで共通とされていることで、コストを低減することができる。

【０４９３】

次いで、図１１－１９（Ｂ２）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示される。このとき、画像表示装置５の画面上部の「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左下部の時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１１００）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０４９４】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当りが発生せずに９００回の可変表示が実行されても時短状態Ｂに制御されることはない。よって、時短状態Ａや後述する確変状態において大当りが発生せずに１１０回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置５の画面右下部に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２が表示されるようになっている一方で、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置５に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態Ｂにおいて大当りが発生せずに１１００回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当りが発生せずに９００回の可変表示が実行されれば時短状態Ｂに制御されると思わせてしまうことを防止できる。

【０４９５】

また、本実施の形態では、図１１－１９（Ｂ１）に示すように、時短状態Ｂに制御されている期間において、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３にアクティブ表示０６９ＳＧ００３が表示され、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂに制御されている期間においては、アクティブ表示０６９ＳＧ００３や第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態Ａや確変状態においては、アクティブ表示０６９ＳＧ００３や第２保留表示０６９ＳＧ００２が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

【０４９６】

また、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「ＢＡＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」な

どの文字を表示してから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、上記したような「ＢＡＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

【０４９７】

また、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、時短状態Ｂへの移行時に行われるシャッター演出（図１１－２３（Ｂ）参照）を行ってから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。

【０４９８】

また、遊技状態が時短状態Ａに制御されているときの１０１回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残り１０回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態Ｂに制御されているときの１０９１回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

【０４９９】

（極・バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当りＢ又は大当りＣ経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図１１－２０は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。

【０５００】

図１１－２０（Ａ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されており、時短回数カウンタの値が１１～１１０である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第４背景画像０６９ＳＧ３４０が表示されており、画像表示装置５の画面上部に「極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２３が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、高確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１～１１０）が表示されており、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置５の画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０５０１】

次いで、図１１－２０（Ｂ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が０～１０である場合に、画像表示装置５の画面左下部に、時短回数カウンタの値が１１～１１０であった場合の時短残表示０６９ＳＧ２０１よりも拡大した態様の強調時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１０）が表示されている。尚、強調時短残表示０６９ＳＧ２０１は、時短残表示０６９ＳＧ２０１を拡大した態様に限らず、時短残表示０６９ＳＧ２０１の表示色を変えたり、時短残表示０６９ＳＧ２０１にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示０６９ＳＧ２０１から強調時短残表示０６９ＳＧ２０１に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

【０５０２】

また、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態Ｂについては、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【０５０３】

次いで、図１１－２０（Ｃ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御され

ている場合に、表示結果が「はずれ」となる１１０回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置５の画面全体にリザルト画像０６９ＳＧ５００が表示されている。リザルト画像０６９ＳＧ５００には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の文字と、大当り回数を示す「ＢＯＮＵＳ×〇回」の文字（〇は大当り回数）と、付与された遊技球の総数を示す「ＸＸＸＸ　ｐｔ」の文字（ＸＸＸＸは付与された遊技球の総数）とが含まれている。

【０５０４】

尚、このリザルト画像０６９ＳＧ５００に含まれる大当り回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当りが連続した回数（所謂連荘回数）であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数の大当りにおいて付与された賞球数を含むものである。

【０５０５】

次いで、図１１－２０（Ｄ）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの１１０回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０が表示され、画像表示装置５の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲーム０回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置５の画面上部の演出モード表示０６９ＳＧ２２３、画像表示装置５の画面左下部の強調時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、Ｘ＝０～１０）、画像表示装置５の画面右下部の右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字は消去される。

【０５０６】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂから通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置５の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「左打ちしてください」の音声が再生出力される。

【０５０７】

また、図１１－１９（Ａ２）に示すように時短状態Ａに制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後や、図１１－１９（Ｂ２）に示すように時短状態Ｂに制御されているときの１１００回目の可変表示が終了した後や、図１１－２０（Ｄ）に示すように確変状態に制御されているときの１１０回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の可変表示回数を共通の「０回」と表示することで、パチンコ遊技機１の状態（前回大当りの種別や、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の何れに制御されていたかなど）を容易に把握できないようにし、時短状態Ｂに制御されることに対する期待感を高めることができる。

【０５０８】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２にて表示する可変表示回数として、時短状態Ａの制御が終了した場合は「１１０回」、時短状態Ｂの制御が終了した場合は「１１００回」、確変状態の制御が終了した場合は「１１０回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１の状態（前回大当りの種類、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の何れに制御されていたか）を概ね確認することができ、それによって時短状態Ｂに制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

【０５０９】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲Ａ）がＢＧＭとして固定で再生され、確変状態においては、楽曲Ａを含む複数の楽曲（例えば、楽曲Ａ～Ｘなど）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となっていてもよい。

【０５１０】
　また、時短状態Ａと確変状態とにおいて楽曲Ａが流れる場合、該楽曲Ａに対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などが発光されるようにしてもよい。
【０５１１】
　また、時短状態Ｂにおいて楽曲Ａが流れる場合、時短状態Ａ、確変状態において楽曲Ａが流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などが発光されるようにしてもよい。
　また、時短状態Ａや確変状態における遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターン（楽曲の韻に合わせたパターン）の方が、時短状態Ｂにおける遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターン（背景画像に合わせたパターン）よりも発光のパターンが強調され、時短状態Ｂにおける遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態Ｂでは、上記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。
【０５１２】
　また、例えば、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態Ｂでは、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態Ａと異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。
【０５１３】
　また、時短状態Ａと時短状態Ｂとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態Ａ：普通、時短状態Ｂ：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。
【０５１４】
　また、確変突入演出・時短突入演出Ａの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Ｂの実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを経由しない時短状態Ｂの突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。
【０５１５】
　（可変表示回数表示、特別回数表示）
　本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置５の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では、「ゲームＸＸＸ回」の文字等）と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。
【０５１６】
　本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図１１－２１は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置５における演出例を示す図である。
【０５１７】
　図１１－２１（Ａ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００である場合には、画像表示装置５の画面右下部に可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２（本例では

、「ゲームＸＸＸ回」の文字、ＸＸＸ＝０～６９９など）が表示される。可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の数字（ＸＸＸ）は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

【０５１８】

図１１－２１（Ｂ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３１～３００である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に白色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝３１～３００）が表示される。

【０５１９】

図１１－２１（Ｃ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が３０である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面中央部に赤色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝３０）が所定期間（例えば、約３秒）拡大表示された後、図１１－２１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が１～３０である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置５の画面右下部に赤色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あとＸＸＸ回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、ＸＸＸ＝１～３０）が表示される。

【０５２０】

尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が０となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が０となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が１となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨまで」の文字、「あと０回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等）が表示されてもよい。

【０５２１】

また、本実施の形態では、特別回数表示０６９ＳＧ２０３が表示されている期間においては、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を表示したまま特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２の加算表示と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する（例えば、可変表示回数表示０６９ＳＧ２０２を特別回数表示０６９ＳＧ２０３よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する）ことが好ましい。

【０５２２】

また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を開始する契機は、時短状態Ｂに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り５０回など）となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、ＳＰリーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態Ｂに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り５０回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を開始するときには、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

【０５２３】
　また、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００となった場合、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００となる前のよりもＳＰリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。
【０５２４】
　また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示したり、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当りとなる場合には、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。
【０５２５】
　（救済時短到達時の演出例）
　前述したように、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（ＲＡＭクリア後に１度も大当りせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドが送信され、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合（１度大当りし、その後大当りせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（ｉ）の場合と前記（ｉｉ）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確／低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確／高ベース状態（時短状態Ｂ）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。
【０５２６】
　次に、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図１１－２２～図１１－２５を用いて説明する。本例では、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」であるときについて説明する。
【０５２７】
　（（ｉ）の場合の演出例）
　図１１－２２は、ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときの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１１－２３は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。
【０５２８】
　先ず、図１１－２３（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が１である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ１のタイミングで）、図柄確定Ａ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、飾り図柄の組合せ（本例では、「１４６」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。
【０５２９】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３内にアクティブ表示０６９ＳＧ００３を表示させており、第１保留記憶数が１であることに基づい

て、第１保留表示領域０６９ＳＧ０１１に保留表示０６９ＳＧ００１を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第１背景画像０６９ＳＧ３１０を表示させている。

【０５３０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域５ＳＬに、第１保留記憶数が１であるので「１」の文字を表示させ、第２保留記憶数が０であるので「０」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合せ（本例では、「１４６」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

【０５３１】

次いで、図１１－２３（Ｂ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ２のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を実行し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示させる。

【０５３２】

次いで、図１１－２３（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ａ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の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像０６９ＳＧ２５０が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示した後、右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【０５３３】

次いで、図１１－２３（Ｄ）に示すように、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２２に示すＴ４のタイミングで）、遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第３背景画像０６９ＳＧ３３０を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２２を表示させ、画像表示装置５の画面左下部に時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１００）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、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、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。

【０５３４】

次に、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５を用いて説明する。本例では、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」であるときについて説明する。

【０５３５】

（（ｉｉ）の場合の演出例）

図１１－２４は、（Ａ）は大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（Ｂ）は時短突入演出Ｂの変形例

を示すタイムチャートである。図１１－２５は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０５３６】

先ず、図１１－２５（Ａ）及び（Ｂ）における演出構成は、図１１－２３（Ａ）及び（Ｂ）に示した、ＲＡＭクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【０５３７】

次いで、図１１－２５（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ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の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置５の画面右下部におけるシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像０６９ＳＧ２５０が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示した後、右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【０５３８】

次いで、図１１－２５（Ｄ）に示すように、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち０．５秒が経過したタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ４のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を終了し、画像表示装置５の画面全体からシャッター画像０６９ＳＧ２５０を消去するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示したまま右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードアウト表示した後、時短突入演出Ｂを実行し、画像表示装置５の画面全体に後述する突入画像０６９ＳＧ４７３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像）を表示させる。時短突入演出Ｂでは、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入」の文字を含む突入画像０６９ＳＧ４７３を表示することにより遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されることを遊技者に報知している。

【０５３９】

また、突入画像０６９ＳＧ４７３は、時短状態Ａ及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％で表示される「１１００」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂと、から構成されている。

【０５４０】

次いで、図１１－２５（Ｅ）に示すように、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ａ）に示すＴ５のタイミングで）、遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第３背景画像０６９ＳＧ３３０を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面上部に「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示０６９ＳＧ２２２を表示させ、画像表示装置５の画面左下部に時短残表示０６９ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝１１００）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、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、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図

柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。
【０５４１】
尚、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５の例では、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過して遊技状態が時短状態Ｂに制御されるタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）が経過して遊技状態が時短状態Ｂに制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Ｂに制御された後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち、０．５秒が経過したタイミング（本例では図柄確定Ａ指定コマンドにより指定される図柄確定期間）が経過したタイミング（本例では、Ｔ４のタイミング）で、時短突入演出Ｂ（図１１－２５（Ｄ））が実行されることなく、演出モードが「遊・１１００バトルラッシュ」となり第３背景画像０６９ＳＧ３３０が表示されるようにしてもよい。
【０５４２】
また、図１１－２３（Ｂ）や図１１－２５（Ｂ）においてシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示するときに、時短状態Ｂに制御されることを示唆する画像（例えば、「遊」の文字など）を表示してもよい。このようにすることで、時短状態Ｂに制御されるタイミングと、時短状態Ｂに制御されるタイミング以外のタイミング（例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど）とにおいてシャッター画像０６９ＳＧ２５０を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。
【０５４３】
また、本実施の形態では、図１１－２２～図１１－２５で説明したように、（ｉ）ＲＡＭクリア後に救済時短に到達するときと、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様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、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよいし、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで時短突入演出Ｂを実行しないようにしてもよい。また、前記（ｉ）のときと前記（ｉｉ）のときとで、態様が異なる時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。
【０５４４】
また、図１１－２４（Ａ）及び図１１－２５の例では、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）に時短突入演出Ｂを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態Ｂに制御されてから時短突入演出Ｂを開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図１１－２４（Ｂ）及び図１１－２６、図１１－２７に基づいて説明する。
【０５４５】
図１１－２４（Ｂ）は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図１１－２６は、救済時短に到達したときに保留記憶数が０の場合の演出動作例を示す説明図である。
【０５４６】
先ず、図１１－２６（Ａ）における演出構成は、図１１－２５（Ａ）に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図１１－２６（Ｂ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ２のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾

り図柄の可変表示を開始する。
【０５４７】
次いで、図１１－２６（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ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の飾り図柄表示エリア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、「２３４」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の表示領域５ＳＬにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図１１－２６（Ｄ）に示すように、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を非表示とし、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。
【０５４８】
次いで、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ４のタイミングで）、時短状態Ｂの制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が０の場合、図１１－２６（Ｄ）に示す右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１の表示が維持される。
【０５４９】
その後、図１１－２６（Ｅ）に示すように、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ５のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する。
【０５５０】
次いで、図１１－２６（Ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了した後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ６のタイミングで）シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する。
【０５５１】
尚、時短突入演出Ｂは、時短状態Ｂにおける２回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング（例えば、１回目の可変表示の途中や２回目以降の可変表示の開始時など）で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い（例えば、１５００ｍｓなど）場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出Ｂの映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出Ｂの実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出Ｂを中断または終了し、変動パターンに応じた演出（例えば、ＳＰリーチ演出など）に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。
【０５５２】
次に、図１１－２７は、救済時短に到達したときに保留記憶数が１以上である場合の演出動作例を示す説明図である。
【０５５３】
先ず、図１１－２７（Ａ）～（Ｃ）における演出構成は、図１１－２６（Ａ）～（Ｃ）に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。
【０５５４】
次いで、図１１－２７（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を

終了させるタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ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の飾り図柄表示エリア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、「２３４」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の表示領域５ＳＬにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図１１－２７（Ｄ）に示すように、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を非表示とし、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【０５５５】

ここで、保留記憶数が１以上の場合、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ４のタイミングで）、時短状態Ｂの制御が開始されるとともに、１回目の可変表示が開始されるため、図１１－２７（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。また、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示された状態を維持する。

【０５５６】

その後、図１１－２７（Ｅ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了した後、２回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する。

【０５５７】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の表示画面に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態Ｂの制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態Ｂの制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出Ｂが開始されない場合でも、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５５８】

また、上記の実施の形態では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として０．５秒が設定され、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として２０秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間（例えば、０．５秒）が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Ｂを、時短状態Ｂの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【０５５９】

上記の実施の形態では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図柄確定Ａ指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、ＣＰＵ１０３から送信された図柄確定Ａ指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定Ａ指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定Ａ指定コマンドと認識できなかった

場合等には、その後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンド、第２可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等））を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

【０５６０】

また、上記の実施の形態では、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち０．５秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図柄確定Ｂ指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、ＣＰＵ１０３から送信された図柄確定Ｂ指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定Ｂ指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定Ｂ指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンド、第２可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等））を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。尚、時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。

【０５６１】

また、図１１－２２～図１１－２５では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「ＳＰリーチＡはずれまたはＳＰリーチＢはずれ」に決定されたときは、ＳＰリーチ種別に対応するＳＰリーチ演出（例えば、ＳＰリーチＡであればボーリング演出、ＳＰリーチＢであればバトル演出）が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出Ｂを開始するようにしてもよい。

【０５６２】

また、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示（救済時短到達変動）が大当りである場合、以下の（１）～（３）のようにしてもよい。

【０５６３】

（１）救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示において大当り用変動パターン「ＳＰリーチＢ（バトルＳＰ）」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ（例えば、図１１－２３（Ｂ）と同じ）、例えば、ＳＰリーチ演出Ｂに発展するタイミング（図１３－１１（Ａ２）のタイミング参照）でシャッター演出が終了し、その後、ＳＰリーチ演出Ｂが実行され、大当りが報知されるようにしてもよい。

【０５６４】

（２）救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示において大当り用変動パターン「ＳＰリーチＢ（バトルＳＰ）」が決定されていた場合、特別回数表示が「１」のままシャ

ッター演出も行われずにＳＰリーチ演出Ｂが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【０５６５】

（３）救済時短回数カウンタの値が０のとき専用の大当り用変動パターン（例えば、シャッター閉じる→飾り図柄が揃った状態でシャッター開く→大当り）を設けてもよい。

【０５６６】

また、救済時短回数カウンタの値が０まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

【０５６７】

（客待ち画面例）

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信すると、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００が表示される客待ちデモ演出が実行される。図１１－２８（Ａ）は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【０５６８】

図１１－２８（Ａ）に示すように、このデモ画像０６９ＳＧ７００には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「デモ映像」の文字と、告知画像０６９ＳＧ７００ａ（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合には、デモ画像０６９ＳＧ７００には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示０６９ＳＧ２０３（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【０５６９】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が３００以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【０５７０】

（客待ち画面の変形例）

図１１－２８（Ａ）の例では、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合に、デモ画像０６９ＳＧ７００に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が３０１以上の場合と、３００以下の場合の何れの場合にも、デモ画像０６９ＳＧ７００に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が含まれないようにしてもよい。

【０５７１】

例えば、図１１－２８（Ｂ）に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００が表示される。このとき、デモ画像０６９ＳＧ７００には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「デモ映像」の文字と、告知画像０６９ＳＧ７００ａ（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【０５７２】

次いで、図１１－２８（Ｃ）に示すように、新たに始動入賞が発生し、第１特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示０６９ＳＧ２０３が表示される。

【０５７３】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【０５７４】
尚、電源投入時におけるＲＡＭクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば５０回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。
【０５７５】
例えば、電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が３０１以上のときと、３００以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が３０１以上のときと、３００以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。
【０５７６】
このような構成によれば、開店の際の電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。
【０５７７】
尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。
【０５７８】
例えば、電源投入時にＲＡＭクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば５０）より少ない特定値（例えば２０以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にＲＡＭクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば２０以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。
【０５７９】
（特徴部０６９ＳＧ変形例１）
次に、特徴部０６９ＳＧ変形例１について説明する。図１１－２９は、特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図１１－３０は、特徴部０６９ＳＧ変形例１としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。
【０５８０】
まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ａ１）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行する（図１１－２９（Ａ２）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像０６９ＳＧ７００を非表示として可変表示を開始する（図１１－２９（Ａ３）参照）。

【０５８１】
次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ｂ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が０の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始される（図１１－２９（Ｂ２）参照）。
【０５８２】
そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１を表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｂ３）参照）。
【０５８３】
その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｂ４）参照）。
【０５８４】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで（図１１－２４（Ｂ）に示すＴ６のタイミングで）、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－２９（Ｂ５）参照）。
【０５８５】
次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図１１－２９（Ｃ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が１以上（例えば、１）の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、シャッター画像０６９ＳＧ２５０よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始されるとともに、第１保留記憶を消化して１回目の可変表示が開始されるため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ２）参照）。
【０５８６】
その後、１回目の可変表示が終了して第１保留記憶が０になった場合、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示

した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ３）参照）。
【０５８７】
そして、時短状態Ｂの制御が開始されてから１回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１をシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－２９（Ｃ４）参照）。
【０５８８】
その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき２回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－２９（Ｃ５）参照）。
【０５８９】
このように、特徴部０６９ＳＧ変形例１においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００や右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きく表示される右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１の表示が消えることがないため、図１１－２９（Ａ２）に示すように、デモ画像０６９ＳＧ７００が表示されることで、時短状態Ｂに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。
【０５９０】
また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において、ＣＰＵ１０３が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。
【０５９１】
次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。
【０５９２】
図１１－３０（Ｄ１）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が０の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の終了に応じて右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１を点灯し、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定Ａ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、時短状態Ｂの制御が開始される（図１１－３０（Ｄ２）参照）。
【０５９３】
そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Ｂに制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約３００００ｍｓなど）が経過したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置５の画面右下部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示する（図１１－３０（Ｄ３）参照）。

【０５９４】
その後、始動入賞が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて右打ち遊技が開始されて第２始動入賞（第１始動入賞でもよい）が発生したことに基づき１回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像０６９ＳＧ２５０を表示する。尚、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１はシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に表示した状態を維持する（図１１－３０（Ｄ４）参照）。
【０５９５】
尚、図１１－３０（Ｄ３）に示すように、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル３０のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像０６９ＳＧ７００を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図１１－３０（Ｄ２）に示す右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示し、その後１回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。
【０５９６】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０と右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１とを非表示とした後、２回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像０６９ＳＧ４７３を表示して時短突入演出Ｂを開始する（図１１－３０（Ｄ５）参照）。
【０５９７】
このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Ｂが終了するまでの期間において、デモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像０６９ＳＧ７００とともに右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置５にデモ画像０６９ＳＧ７００を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字を画像表示装置５の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。
【０５９８】
また、例えば、デモ画像０６９ＳＧ７００の手前側に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きい右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１を重複して表示するなど、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００をデモ画像０６９ＳＧ７００よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。
【０５９９】
（特徴部０６９ＳＧ変形例２）
次に、特徴部０６９ＳＧ変形例２について説明する。図１１－３１は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図１１－３２は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図１１－３３は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図１１－３４は、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての表示処理を示すフローチャートである。
【０６００】
上記実施の形態では、図１１－１３及び図１１－１４に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯と、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの

値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯と、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【０６０１】

例えば、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての図１１－３１に示すように、遊技制御タイマ割込み処理においてＣＰＵ１０３は、遊技用乱数更新処理（ステップＳ２４）の実行後に右打ちランプ０６９ＳＧ１３２を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ０６９ＳＧ１３２を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ２６Ａ）を実行すればよい。

【０６０２】

特徴部０６９ＳＧ変形例２では、前述した表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）や表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ２６Ａ）を実行するために、ＣＰＵ１０３は、図１１－３２及び図１１－３３に示す特別図柄停止処理を実行する。

【０６０３】

図１１－３２及び図１１－３３に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、大当りフラグがセットされている場合は、図１１－１３及び図１１－１４に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ０６９ＳＧＳ１３１～ステップ０６９ＳＧＳ１３５の処理を実行する。そして、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯開始や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１３８及びステップ０６９ＳＧＳ１３９の処理を実行した後に、後述する時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態の記憶をクリアし（ステップ０６９ＳＧＳ１３９ａ）、ステップ０６９ＳＧＳ１４０の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【０６０４】

一方で、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされていない場合は、ステップ０６９ＳＧＳ１３１～ステップ０６９ＳＧＳ１３３の処理を実行した後に、そのときの時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態を特定し、これら時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態を更新記憶する（ステップ０６９ＳＧＳ１６０）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６１）。確変フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６１；Ｙｅｓ）はステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６１；Ｎｏ）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に０であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６２）。

【０６０５】

救済時短回数カウンタの値が既に０である場合、つまり、既に時短状態Ｂである場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６２；Ｙｅｓ）はステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進み、救済時短回数カウンタの値が０ではない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６２；Ｎｏ）は、救済時短回数カウンタの値を－１し（ステップ０６９ＳＧＳ１６３）、該値を－１した後の救済時短回数カウンタの値が０となったか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６４）。

【０６０６】

救済時短回数カウンタの値が０となっていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～ステップ０６９ＳＧＳ１４５の処理を実行した後に、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯終了や右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１５２の処理を実行した後に、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む。

【０６０７】

また、救済時短回数カウンタの値が０となった場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７２～ステップ０６９ＳＧＳ１７４の処理を実行した後、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯開始や右打ちＬＥＤ開始通知コ

マンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当りとなることなく可変表示回数が１１００回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、４）をセットするとともに、該特定回数到達情報の１回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｃ、ステップＳＧＳ１７４Ｄ）。

【０６０８】

尚、ＣＰＵ１０３は、次の割込み時の情報出力処理（ステップＳ２３）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【０６０９】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）内にて右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【０６１０】

また、図１１－３４に示すようにＣＰＵ１０３は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８１）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｎｏ）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｙｅｓ）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１８２）、記憶されている時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態と現在の時短フラグＡと時短フラグＢの状態を比較し（ステップ０６９ＳＧＳ１８３）、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８４）。

【０６１１】

時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂに制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯設定を行うとともに、演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８５、ステップ０６９ＳＧＳ１８６）。

【０６１２】

また、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｎｏ）は、更に時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８７）。時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｎ）は表示処理を終了し、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂから通常状態に制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の消灯設定を行うとともに演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８８、ステップ０６９ＳＧＳ１８９）。

【０６１３】

尚、ＣＰＵ１０３は、表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ１６Ａ）において、ステップ０６９ＳＧＳ１８５の点灯設定またはステップ０６９ＳＧＳ１８８の処理の消灯設定に従って右打ちランプ０６９ＳＧ１３２や時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯・消灯を実行すればよい。

【０６１４】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを

受信したことに応じて画像表示装置５の画面において右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字の表示を開始し、ＣＰＵ１０３から右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置５の画面中央部における右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【０６１５】

（特徴部０６９ＳＧ変形例３）

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が１～３００である場合に、画像表示装置５の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【０６１６】

先ず、図１１－３５（Ａ）及び（Ｂ）における演出構成は、図１１－２１（Ａ）及び（Ｂ）に示した可変表示回数表示及び特別回数表示（白色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図１１－３５（Ｃ）及び（Ｄ）における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図１１－２１（Ｃ）に示した特別回数表示（赤色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【０６１７】

図１１－３５（Ｃ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が１１～３０であるときに、救済時短示唆演出における第１段階が実行されると、第１示唆画像（本例では、背景画像の上部１／４の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像０６９ＳＧ２５０に関連した第１示唆画像０６９ＳＧ８００Ａ）が第１背景画像０６９ＳＧ３１０に重畳表示される。第１示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第１示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第１示唆画像０６９ＳＧ８００Ａを含む第１背景画像０６９ＳＧ３１０として表示されている。

【０６１８】

次いで、図１１－３５（Ｄ）に示すように、救済時短回数カウンタの値が１～１０であるときに、救済時短示唆演出における第２段階が実行されると、第２示唆画像（本例では、背景画像の上部１／２の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像０６９ＳＧ２５０に関連した第２示唆画像０６９ＳＧ８００Ｂ）が第１背景画像０６９ＳＧ３１０に重畳表示される。第２示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第２示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第２示唆画像０６９ＳＧ８００Ｂを含む第１背景画像０６９ＳＧ３１０として表示されている。

【０６１９】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像（第１示唆画像、第２示唆画像）を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置５に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置５の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【０６２０】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像（第１示唆画像、第２示唆画像）を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時

短回数カウンタの値が２１以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第１領域（例えば、画面の２５％）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が２０以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第１領域よりも広い第２領域（例えば、画面の５０％）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

【０６２１】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出について、図１１－３６～図１１－５０に基づいて説明する。図１１－３６は、各種演出の内容を説明するための図である。図１１－３７は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図１１－３８は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図１１－３９は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図１１－４０は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図１１－４１は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図１１－４２は、（Ａ）～（Ｄ）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図１１－４３は、（Ａ）～（Ｆ）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４４は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図１１－４５は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図１１－４６は、（Ａ）はリーチ予告実行決定テーブル、（Ｂ）～（Ｅ）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４７は、（Ａ）～（Ｄ）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４８は、（Ａ）～（Ｄ）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図１１－４９は、（Ａ）～（Ｄ）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図１１－５０は、（Ａ）～（Ｃ）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【０６２２】

図１１－３６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

【０６２３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【０６２４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

【０６２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

【０６２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別状態としての確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【０６２７】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図６におけるステップＳ１０１の始動入賞判定処理において、ＣＰＵ１０３は、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、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る。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、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が送信される。

【０６２８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、主基板１１から受信した情報に基づいて、ＲＡＭ１０２の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

【０６２９】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「４」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「４」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか１つに決定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、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【０６３０】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「３」→「２」→「１」→「０」といったカウントダウンを実行する演出である。

【０６３１】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「３」で終了するパターン、「２」で終了するパターン、「１」で終了するパターン、「０」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「３」で終了するパターン、「２」で終了するパターン、「１」で終了するパターン、「０」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「３」で終了＜「２」で終了＜「１」で終了＜「０」で終了）。

【０６３２】

例えば、図１１－３７（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「０」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図１１－３７（Ｂ）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄと、「３」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１１と、が表示され（図１１－３７（Ｃ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３７（Ｄ）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、「２」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１２と、が表示され（図１１－３７（Ｅ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３７（Ｆ）参照）。

【０６３３】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄ、０６９ＳＧ１００Ｃとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと、「１」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１３と、が表示され（図１１－３８（Ｇ）参照）、当該可変表示が終了する（図１１－３８（Ｈ）参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄ～０６９ＳＧ１００Ａとは異なるキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｂと、「０」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１４と、が表示され（図１１－３８（Ｉ）参照）、カウントダウン予告が終了する。

【０６３４】

尚、特に図示しないが、「３」のパターンが決定された場合は、図１１－３７（Ｃ）で

キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｄと「３」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１１と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「２」のパターンが決定された場合は、図１１－３７（Ｅ）でキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと「２」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１２と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「１」のパターンが決定された場合は、図１１－３８（Ｇ）でキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ａと「１」を示すカウントダウン表示０６９ＳＧ４１３と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

【０６３５】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、５種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「３」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「０」→「１」→「２」→「３」といったようにカウントアップとしてもよい。

【０６３６】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示において大当りになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【０６３７】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様（例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【０６３８】

例えば、図１１－３９（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し（図１１－３９（Ｂ）参照）、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し（図１１－３９（Ｃ）参照）、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始される。

【０６３９】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、５種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。

【０６４０】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【０６４１】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「２６４」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「１３５」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成

する後述する台座表示部０６９ＳＧ０５２の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【０６４２】

例えば、図１１－４０（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【０６４３】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「２４６」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「青色」で表示される（図１１－４０（Ｂ１）（Ｂ２）参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部０６９ＳＧ０５２が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「３７５」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「赤色」で表示される（図１１－４０（Ｃ１）（Ｃ２）参照）。

【０６４４】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「１」～「９」の数字からなる数字表示部０６９ＳＧ０５１と、数字表示部０６９ＳＧ０５１よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部０６９ＳＧ０５２と、から構成される。台座表示部０６９ＳＧ０５２は、数字表示部０６９ＳＧ０５１に表示される「１」～「９」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「１」～「９」）に共通な表示態様とされている。

【０６４５】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部０６９ＳＧ０５２の表示色などは５種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部０６９ＳＧ０５２には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「１」～「９」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【０６４６】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【０６４７】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【０６４８】

例えば、図１１－４１（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図１１－４１（Ｂ）参照）、次の可変表示が開始された後（図１１－４１（Ｃ）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域に「青色」のエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が表示される（図１１－４１（Ｄ）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が非表示となり（

図１１－４１（Ｅ）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域に「赤色」のエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が表示される（図１１－４１（Ｆ）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像０６９ＳＧ４２０が非表示となる（図１１－４１（Ｇ）参照）。

【０６４９】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、５種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像０６９ＳＧ４２０の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像０６９ＳＧ４２０は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【０６５０】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、主基板１１から受信した情報に基づいて、ＲＡＭ１０２の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルＡ～Ｄについて説明する。図１１－４２は、（Ａ）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルＡ、（Ｂ）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルＢ、（Ｃ）は時短状態Ａにて用いる予告演出種別決定テーブルＣ、（Ｄ）は時短状態Ｂにて用いる予告演出種別決定テーブルＤである。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として０～９９の乱数値が用いられる。

【０６５１】

図１１－４２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に２０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に５０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１５個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に１５個の判定値が割り当てられている。

【０６５２】

図１１－４２（Ｂ）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に２０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に６０個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に５個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に５個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１５個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に１５個の判定値が割り当てられている。

【０６５３】

図１１－４２（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に４０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に２０個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に７０個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に１０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に１０個の判定値が割り当てら

れており、「エフェクト表示予告」に１０個の判定値が割り当てられている。
【０６５４】
図１１－４２（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に７０個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に３０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に１００個の判定値が割り当てられている。
【０６５５】
このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Ｂにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態Ａ及び時短状態Ｂにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Ｂにおいて実行されない予告とされている。
【０６５６】
ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される３つの遊技状態（確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ）で比較する。
【０６５７】
まず、可変表示結果が「大当り」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では８０％、時短状態Ａでは６０％、時短状態Ｂでは３０％とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では４０％、時短状態Ａでは３０％、時短状態Ｂでは０％（非実行）とされている。
【０６５８】
また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「２種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「０種類（非実行）」とされている。
【０６５９】
このように、時短状態Ｂでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Ｂでは、確変状態や時短状態Ａよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。
【０６６０】
また、時短状態Ｂにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Ｂでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、１の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の変化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、１の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の変化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Ｂにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。
【０６６１】
尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態Ａにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演

出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態Ａよりも少なければ、時短状態Ｂにおいて２種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【０６６２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブルＡ～Ｆについて説明する。図１１－４３は、（Ａ）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルＡ、（Ｂ）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルＢ、（Ｃ）は時短状態Ａにて用いる演出パターン決定テーブルＣ、（Ｄ）は時短状態Ｂにて用いる演出パターン決定テーブルＤ、（Ｅ）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルＥ、（Ｆ）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルＦである。

【０６６３】

図１１－４３（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に５０個の判定値が割り当てられており、「金色」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に６５個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられており、「金色」に５個の判定値が割り当てられている。

【０６６４】

図１１－４３（Ｂ）に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に５０個の判定値が割り当てられており、「金色」に２０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に６５個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられており、「金色」に５個の判定値が割り当てられている。

【０６６５】

図１１－４３（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａであるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に１０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に７０個の判定値が割り当てられており、「緑色」に２０個の判定値が割り当てられており、「赤色」に１０個の判定値が割り当てられている。

【０６６６】

図１１－４３（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態Ｂであるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「赤色」に９０個の判定値が割り当てられ、「金色」に１０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

【０６６７】

また、図１１－４３（Ｅ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＥでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「３」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパター

ンに７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「３」で終了するパターンに６５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに１０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられている。

【０６６８】

図１１－４３（Ｆ）に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルＦでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「３」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに５個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに７０個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「３」で終了するパターンに５０個の判定値が割り当てられており、「２」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「１」で終了するパターンに２０個の判定値が割り当てられており、「０」で終了するパターンに１０個の判定値が割り当てられている。

【０６６９】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「３」で終了、「２」で終了、「１」で終了、「０」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「３」で終了＜「２」で終了＜「１」で終了＜「０」まで）。

【０６７０】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される３つの遊技状態（確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ）で比較する。

【０６７１】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「２種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「４種類」、時短状態Ａでは「３種類」、時短状態Ｂでは「０種類（非実行）」とされている。

【０６７２】

このように、時短状態Ｂでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の２種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Ｂでは、確変状態や時短状態Ａよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【０６７３】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図１１－３６に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－４４に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【０６７４】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体３２を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図１１－５７（Ａ１）（Ｂ１）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、

上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【０６７５】

尚、可動体３２は、画像表示装置５の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体３２を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよい。

【０６７６】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図１１－５７（Ａ２）（Ｂ２）参照）。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ？」の「セリフＡパターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも！！」の「セリフＢパターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフＡパターン」、「セリフＢパターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【０６７７】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【０６７８】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図１１－５７（Ａ３～Ａ５）、（Ｂ３～Ｂ５）参照）。

【０６７９】

具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア５Ｒにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図１１－５７（Ａ４）、（Ｂ４）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図１１－５７（Ａ５）、（Ｂ５）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

【０６８０】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「３３３」など）のうち一の飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【０６８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが非リーチまたはＳＰリーチの場合、後述するステップ０６９ＳＧＳ２７８のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当り表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パ

ターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがＳＰリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、ＳＰリーチ演出が実行される。

【０６８２】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図１１－５７（Ａ４）（Ｂ４）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【０６８３】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン３１Ｂを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン３１Ｂの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、４種類以上設定してもよいし、２種類以下が設定されていてもよい。

【０６８４】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【０６８５】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図１１－３６に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、ＳＰリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図１１－５８（Ｃ４～Ｃ８）、図１１－５９（Ａ１０～Ｄ３）、（Ｂ７～Ｄ３）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【０６８６】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図１１－５８（Ｃ４）、図１１－５９（Ａ８～Ａ１０）、（Ｂ７）参照）。

【０６８７】

尚、演出パターンは、ボタンＬＥＤ６２が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンＬＥＤ６２が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンＡ－１」、「パターンＡ－２」、「パターンＢ－１」、「パターンＢ－２」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンＢ－３」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、３種類以上設定してもよいし、１種類のみが設定されていてもよい。

【０６８８】

「可動体演出」は、可動体３２を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」

において操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体３２が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体３２が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図１１－５８（Ｃ６）、図１１－５９（Ｄ１）参照）。

【０６８９】

尚、可動体３２が落下したときは、可動体３２に内蔵された可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置５の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体３２を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体３２が落下しないときは、可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

【０６９０】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【０６９１】

（事後演出）

次に、事後演出について説明する。図１１－３６に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）参照）である。

【０６９２】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に実行するようにしてもよい。

【０６９３】

事後演出では、ＳＰリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、１０００または１５００など）が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。

【０６９４】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図１１－３６に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出Ａ」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当り遊技状態の終了後に時短状態Ａの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出Ａ」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されることなく９００回の可変表示が実行されたことにより時短状態Ｂの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出Ｂ」と

、がある。また、「時短突入演出Ｂ」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が０となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出Ｂ」の実行前に「シャッター演出」（図１１－２３（Ｂ）（Ｃ）、図１１－２５（Ｂ）（Ｃ）参照）が実行される。

【０６９５】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出Ａ」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出Ｂ」は、時短状態Ｂの制御の開始条件が成立する９００回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、２０秒など）に実行される。

【０６９６】

「時短突入演出Ａ」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）が実行された後、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態Ａの制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）参照）。

【０６９７】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）が表示された後、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ａ１～Ａ４）参照）。

【０６９８】

「時短突入演出Ｂ」は、突入導入演出（図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）参照）は表示されることなく、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字に加えて「遊・１１００」の文字が表示されることにより、時短状態Ｂの制御が開始されることを報知する演出である（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ｂ１～Ｂ４）参照）。

【０６９９】

また、確変突入演出・時短突入演出Ｂについては、「極」や「遊・１１００」の文字を表示した後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【０７００】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図１１－４４は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）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、まず、第１変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７１；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ０６９ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０７０１】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０７０２】

また、ステップ０６９ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７１；Ｎｏ）、第２変動開

始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７３；Ｎｏ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７３；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ０６９ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０７０３】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０７０４】

ステップ０６９ＳＧＳ２７２またはステップ０６９ＳＧＳ２７４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０６９ＳＧＳ２７５）。尚、変動パターン指定コマンドは、図６に示すコマンド解析処理（Ｓ７５）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【０７０５】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図６に示すコマンド解析処理（Ｓ７５）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【０７０６】

尚、本特徴部０６９ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として、「７」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄を決定する。

【０７０７】

また、図１０の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１６１の先読み予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合

せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。
【０７０８】
これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。
【０７０９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド格納領域に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指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ）。救済時短到達変動である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ；Ｙｅｓ）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ｂ）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７６Ａ；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２７７に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。
【０７１０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｙｅｓ）、ステップ０６９ＳＧＳ２８３に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｎｏ）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７８）。
【０７１１】
リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４６（Ａ）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。
【０７１２】
リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図１１－４６（Ａ）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態Ａ」の場合、「時短状態Ｂ」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４６（Ａ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【０７１３】
具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態Ａ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して４０個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態Ｂ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して２０個の判定値が割り当てられている。
【０７１４】
このように、リーチ予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。
【０７１５】
尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてリーチ予告が２０％の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいてリーチ予

告は実行されないようにしてもよい。
【０７１６】
図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａにおいては、ステップ０６９ＳＧＳ２７８においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２８０に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｙｅｓ）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｂ）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｃ）。
【０７１７】
ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いてボタン予告パターンを決定する。
【０７１８】
ボタン予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４６（Ｂ）～（Ｅ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【０７１９】
具体的には、図１１－４６（Ｂ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１５個の判定値が割り当てられている。
【０７２０】
また、図１１－４６（Ｃ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１５個の判定値が割り当てられている。
【０７２１】
また、図１１－４６（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１

０個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して５個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して５個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７２２】

また、図１１－４６（Ｅ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して１０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して９５個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７２３】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７２４】

特に時短状態Ｂの場合、保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはＳＰリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【０７２５】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

【０７２６】

また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が５％の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわりなく、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【０７２７】

また、大当りやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

【０７２８】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ０６９ＳＧＳ２７９Ａ；Ｎｏ）、またはステップ０６９ＳＧＳ２７９Ｃにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８０）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【０７２９】

キャラクタ予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「非実行」、「セリフＡ（リーチ？）」、「セリフＢ（リーチかも！！）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４７（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように

、割り当てられている。
【０７３０】
　具体的には、図１１－４７（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。
【０７３１】
　また、図１１－４７（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。
【０７３２】
　また、図１１－４７（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。
【０７３３】
　また、図１１－４７（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「セリフＢ」に対して１０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して９５個の判定値が割り当てられ、「セリフＡ」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「０」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。
【０７３４】
　このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。
【０７３５】
　特に時短状態Ｂの場合、保留記憶数が「０」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたはＳＰリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。
【０７３６】
　尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。
【０７３７】
　また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が５％の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限

定されるものではなく、保留記憶数にかかわりなく、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【０７３８】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２８０においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２８２に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｙｅｓ）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ｂ）。

【０７３９】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いて可動体動作パターンを決定する。

【０７４０】

可動体動作パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－１」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－２」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体３２を落下させる大当り用の「パターンＡ－３」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－１」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－２」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体３２を落下させないはずれ用の「パターンＢ－３」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４８（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７４１】

具体的には、図１１－４８（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７４２】

また、図１１－４８（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７４３】

また、図１１－４８（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して８０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ

－１」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＢ－３」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７４４】

また、図１１－４８（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンＡ－１」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－２」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＡ－３」に対して５個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンＢ－１」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７４５】

このように、可変表示結果が大当りである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンＡ－２」、「パターンＡ－３」の実行割合は、確変状態及び時短状態Ａの方が時短状態Ｂよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンＡ－１」の実行割合は、時短状態Ｂの方が確変状態及び時短状態Ａよりも高い。

【０７４６】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターンＢ－２」、「パターンＢ－３」の実行割合は、確変状態及び時短状態Ａの方が時短状態Ｂ（非実行）よりも高い。

【０７４７】

つまり、時短状態Ｂの場合、確変状態及び時短状態Ａに比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７４８】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンＡ－１」の実行割合は９０％の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターンＡ－１」の実行割合よりも高ければ、９０％以下でもよい。また、時短状態Ｂにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は１００％でもよい。

【０７４９】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８２）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いて可動体予告パターンを決定する。

【０７５０】

可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７５１】

具体的には、図１１－４９（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられ

ている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５２】

また、図１１－４９（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５３】

また、図１１－４９（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５４】

また、図１１－４９（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「０」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【０７５５】

このように、可動体予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７５６】

特に時短状態Ｂの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「０」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【０７５７】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

【０７５８】

また、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「０」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【０７５９】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【０７６０】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２７７において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ｂの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ０６９ＳＧＳ２８２の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ０６９ＳＧＳ２８３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ０６９ＳＧＳ２８４）。

【０７６１】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【０７６２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８５）。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。

【０７６３】

尚、この実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０７６４】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８６）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ０６９ＳＧＳ２８７）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にして（ステップ０６９ＳＧＳ２８８）、処理を終了する。

【０７６５】

（可変表示中演出処理）

次に、図１１－４５は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０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それぞれの値を－１する（ステップ０６９ＳＧＳ３０１，ステップ０６９ＳＧＳ３０２，ステップ０６９ＳＧＳ３０３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ０６９ＳＧＳ３０４；Ｙ）、各種の演出処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ３０５）。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ０６９ＳＧＳ３０５の演出処

理を実施することなく、ステップ０６９ＳＧＳ３０６に進む。
【０７６６】
ステップ０６９ＳＧＳ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ０６９ＳＧＳ３０７）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ０６９ＳＧＳ３０８）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ０６９ＳＧＳ３０９ａ）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ３０９ｂ）。
【０７６７】
次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ３１０）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ０６９ＳＧＳ３１０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ０６９ＳＧＳ３１１）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ０６９ＳＧＳ３１２）。
【０７６８】
また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ３１０；Ｎ）、ステップ０６９ＳＧＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ０６９ＳＧＳ３１３）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ３１３；Ｎｏ）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１４）。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ（ステップ０６９ＳＧＳ３１４；Ｎｏ）、当該処理を終了する。
【０７６９】
ステップ０６９ＳＧＳ３１３において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ０６９ＳＧＳ３１３；Ｙｅｓ）、またはステップ０６９ＳＧＳ３１４において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１４；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１５）。右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１５；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ０６９ＳＧＳ３１６）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。
【０７７０】
また、右打ちＬＥＤ点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１５；Ｎｏ）、右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ３１７）。右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１７；Ｙｅｓ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００などを非

表示として右打ち報知を終了した後（ステップ０６９ＳＧＳ３１８）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。また、右打ちＬＥＤ点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ０６９ＳＧＳ３１７；Ｎｏ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新し（ステップ０６９ＳＧＳ３１９）、当該処理を終了する。

【０７７１】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ０６９ＳＧＳ３１５～ステップ０６９ＳＧＳ３１８までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する。

【０７７２】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【０７７３】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ０６９ＳＧＳ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【０７７４】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの３つの遊技状態別の各種動作例について、図１１－５０に基づいて説明する。図１１－５０は、（Ａ）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（Ｂ）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（Ｃ）は時短状態Ｂの特徴を説明するための図である。

【０７７５】

まず、図１１－５０（Ａ）に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ａ１」～「Ａ５」の内容について比較する。

【０７７６】

＜項目Ａ１＞

ＣＰＵ１０３が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合に「超短縮非リーチ」と「ＳＰリーチＤ」の「２個」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合に最大で「短縮非リーチＡ」、「非リーチＡ」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」の「４個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「ＳＰリーチＥ」の「３個」である。

【０７７７】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ない。

【０７７８】

尚、ＣＰＵ１０３が決定可能なはずれ変動パターンの数は、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、

確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【０７７９】

＜項目Ａ２＞

ＣＰＵ１０３が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約７．５４秒｛（（７ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝７．５４｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２０５秒｛（（１．５ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝２．２０５｝である。ここで、時短状態Ｂが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１００回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２秒｛（７．５４＋（２．２０５×１０９９））÷１１００＝２．２０９８５｝となる。

【０７８０】

「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約８．２秒｛（（７ｓ×９５）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝８．２｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８秒｛（（３ｓ×８５）＋（７ｓ×１０）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝４．８｝である。ここで、確変状態が開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８３秒｛（８．２＋（４．８×１０９））÷１１０＝４．８３｝となる。

【０７８１】

「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約９．１５秒｛（（７ｓ×９５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝９．１５｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５５秒｛（（３ｓ×９０）＋（７ｓ×５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝５．５５｝である。ここで、時短状態Ａが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１０回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５８秒｛（９．１５＋（５．５５×１０９））÷１１０＝５．５８｝となる。

【０７８２】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２秒）は、「時短状態Ａ」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８３秒）よりも少ない。

【０７８３】

また、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約７．５４秒）は、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約９．１５秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約８．２秒）よりも少ない。

【０７８４】

また、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約２．２０５秒）は、「時短状態Ａ」にお

いて決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５．５５秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４．８秒）よりも少ない。

【０７８５】

項目（Ａ１）（Ａ２）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Ａよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０７８６】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの順に長くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【０７８７】

＜項目Ａ３＞

ＣＰＵ１０３が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に「ＳＰリーチＤ」の「１個」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に最大で「ＳＰ非経由」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」の「３個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に最大で「ＳＰ非経由」、「ＳＰリーチＥ」の「２個」である。

【０７８８】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、「時短状態Ａ」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、２個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ない。

【０７８９】

尚、ＣＰＵ１０３が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【０７９０】

＜項目Ａ４＞

ＣＰＵ１０３が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒となる。

【０７９１】

「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×８０）＋（４０ｓ×１５））÷１００＝５１．１｝であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒となる。

【０７９２】

「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約６２．８秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×９５））÷１００＝６２．８５｝となる。

【０７９３】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターン

の可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない。
【０７９４】
項目（Ａ３）（Ａ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Ａよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０７９５】
尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの順に長くなるか、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。
【０７９６】
＜項目Ａ５＞
ＣＰＵ１０３が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－８（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は９５％であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は８０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合は７０％である。
【０７９７】
つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９７％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、９５％）よりも高い。
【０７９８】
項目（Ａ５）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０７９９】
尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態Ｂが９７％、確変状態及び時短状態Ａがともに９５％で、時短状態Ｂ、確変状態及び時短状態Ａの順に低く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、時短状態Ｂ（例えば、９７％）、確変状態（例えば、９５％）、時短状態Ａ（例えば、９４％）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。
【０８００】
尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は９７％であ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、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は１００％、つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。
【０８０１】
また、可変表示結果が「はずれ」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、「時短状態Ａ」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチＡ」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる

。
【０８０２】
　また、可変表示結果が「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【０８０３】
　次に、図１１－５０（Ｂ）に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ｂ１」～「Ｂ１０」の内容について比較する。
【０８０４】
　＜項目Ｂ１＞
　保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当り示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４９（Ｄ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は０％（非実行）、図１１－４７（Ｄ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は０％（非実行）であり、「確変状態」では、図１１－４９（Ｂ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は４０％、図１１－４７（Ｂ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は３０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４９（Ｃ）に示すように、「可動体予告」の実行割合は３０％、図１１－４７（Ｃ）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は２０％である。
【０８０５】
　つまり、「時短状態Ａ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。
【０８０６】
　項目（Ｂ１）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が０のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「ＳＰリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０８０７】
　詳しく説明すると、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第１保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第２保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Ａが開始されるときや、９００回の可変表示の実行により時短状態Ｂの制御が開始されるときは、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。
【０８０８】
　しかし、時短状態Ｂの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Ｂにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表

示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。
【０８０９】
尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態Ｂ」において保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態Ａ」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。
【０８１０】
また、保留記憶数が０の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態Ｂにおける「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。
【０８１１】
また、時短状態Ｂでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。
【０８１２】
また、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。
【０８１３】
また、可変表示結果にもとづいて、第１示唆演出（例えば、セリフＡや振動（小））と、該第１示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、セリフＢや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態Ｂにおいては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。
【０８１４】
＜項目Ｂ２＞
可変表示結果がはずれの場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４２（Ｄ）に示すように、いずれも決定しないので「０個」であり、「確変状態」では、図１１－４２（Ｂ）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「４個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「３個」である。
【０８１５】
つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない。
【０８１６】
尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数が０個であ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、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、１種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【０８１７】

また、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【０８１８】

＜項目Ｂ３＞

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４２（Ｄ）に示すように、いずれも実行しないので「０％」であり、「確変状態」では、図１１－４２（Ｂ）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「４０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「３０％」である。

【０８１９】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い。

【０８２０】

項目（Ｂ２）（Ｂ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２１】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が０％、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

【０８２２】

また、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８２３】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時

短状態Ａ及び確変状態において前記第１先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、１０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも低いことで、時短状態Ｂでは第１先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２４】

また、時短状態Ａと時短状態Ｂと確変状態とで演出制御用ＣＰＵ１２０が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第１先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第１先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Ｂにおいて第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、９０％、図１１－４３（Ｄ）参照）は、時短状態Ａ及び確変状態において前記第２先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、５０～７０％、図１１－４３（Ｃ）参照）よりも高いことで、時短状態Ｂでは第２先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８２５】

また、時短状態Ａ及び確変状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２６】

また、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２７】

また、時短状態Ｂにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Ａ及び確変状態双方において演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Ｂのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８２８】

＜項目Ｂ４＞

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４６（Ｅ）に示すように、大当りの場合は「１０％」、はずれの場合は「５％」であり、「確変状態」では、図１１－４６（Ｃ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、リーチはずれの場合は「３０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４６（Ｄ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、はずれの場合は「２０％」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【０８２９】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い。

【０８３０】

項目（Ｂ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者

にプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８３１】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」においてボタン予告を実行しない（実行割合０％）としてもよい。

【０８３２】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８３３】

＜項目Ｂ５＞

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４６（Ｅ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「１０％」、リーチはずれの場合は「５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「０％（非実行）」である。

【０８３４】

「確変状態」では、図１１－４６（Ｃ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１０％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「２０％」である。

【０８３５】

「時短状態Ａ」では、図１１－４６（Ｄ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均「７．５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１７．５％」である。

【０８３６】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【０８３７】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで０％）は、「確変状態」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで４０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで４０％、はずれで１７．５％）よりも低い。

【０８３８】

項目（Ｂ５）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８３９】

尚、本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しな

い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【０８４０】

また、時短状態Ｂにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、１０％）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、５％）よりも高いことで、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

【０８４１】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、１０％）は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、４０％）よりも低いが、時短状態Ｂにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Ａや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂにおいて動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

【０８４２】

また、時短状態Ａや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【０８４３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン３１Ｂがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Ａや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Ｂにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減することができるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

【０８４４】

＜項目Ｂ６＞

大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４９（Ｄ）に示すように、大当り、はずれの場合は０％（非実行）であり、「確変状態」では、図１１－４９（Ｂ）に示すように、大当りの場合は９０％、はずれの場合は４０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４９（Ｃ）に示すように、大当りの場合は９０％、はずれの場合は３０％である。

【０８４５】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り９０％、はずれ４０％）よりも低い。

【０８４６】

項目（Ｂ６）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御される

ことが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８４７】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が０％であ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、）は、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態Ｂ」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

【０８４８】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、９０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【０８４９】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも低いが、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【０８５０】

＜項目Ｂ７＞

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４７（Ｄ）に示すように、大当りの場合は１０％、はずれの場合は５％であり、「確変状態」では、図１１－４７（Ｂ）に示すように、大当りの場合は８０％、はずれの場合は３０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４７（Ｃ）に示すように、大当りの場合は８０％、はずれの場合は２０％である。

【０８５１】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り８０％、はずれ３０％）よりも低い。

【０８５２】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、図１１－４６（Ａ）に示すように、「時短状態Ｂ」では２０％であり、「確変状態」では５０％であり、「時短状態Ａ」では４０％である。

【０８５３】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたり

の「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い。
【０８５４】
項目（Ｂ７）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０８５５】
尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態Ａ」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を０％、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態Ａ」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。
【０８５６】
＜項目Ｂ８＞
演出制御用ＣＰＵ１２０が１の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンＡ－１（第２演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当りである場合における「パターンＡ－１」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４８（Ｄ）に示すように９０％であり、「確変状態」では、図１１－４８（Ｂ）に示すように２０％であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４８（Ｃ）に示すように１０％である。
【０８５７】
つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、９０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、１０％）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合（例えば、２０％）よりも高い。
【０８５８】
項目（Ｂ８）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体３２が落下することにより大当りが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体３２が動作されることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０８５９】
尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンＡ－１」の実行割合を０％、つまり、実行しないようにしてもよい。
【０８６０】
また、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、８０～９０％）は、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に「パターンＡ－２、Ａ－３、Ｂ－２、Ｂ－３（第１演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、１０％）よりも高いことで、時短状態Ａや確変状態では、可動体３２が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。
【０８６１】

また、時短状態Ｂにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約１０％）は、時短状態Ａや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、８０～９０％）よりも低いことで、時短状態Ｂではいたずらに可動体３２が動作されることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８６２】

＜項目Ｂ９＞

演出制御用ＣＰＵ１２０が、ＳＰリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図１１－６０に示すように「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」とで共通である。

【０８６３】

項目（Ｂ９）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Ａと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８６４】

また、時短状態Ａや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図１１－５９（Ｄ１）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６５】

また、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドＤ３００に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６６】

また、時短状態Ａや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおける「事後演出」に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドＳ３００に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【０８６７】

＜項目Ｂ１０＞

演出制御用ＣＰＵ１２０が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像０６９ＳＧ４７０（例えば、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」の文字など）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０を表示し、時短状態Ｂの制御が開始されるときに、時短突入演出Ｂにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂ（例えば、「遊・１１００」の文字など）が表示される（図１１－６３（Ｄ）、図１１－６４（Ａ４）（Ｂ４）参照）。

【０８６８】

項目（Ｂ１０）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像０６９ＳＧ４７０だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂが表示されるため、時短状態Ｂの開始を盛り上げることができる

。
【０８６９】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。
【０８７０】
　次に、図１１－５０（Ｃ）に示すように、「時短状態Ｂ」と、「確変状態」及び「時短状態Ａ」との違いについて説明する。
【０８７１】
　＜項目Ｃ１＞
　図１１－５０（Ａ）に示す各項目Ａ１～Ａ５にて説明したように、ＣＰＵ１０３が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態Ｂの場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Ｂの場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態Ｂの場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態Ｂ」、「確変状態」、「時短状態Ａ」各々における１の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態Ｂが最も高速であり、確変状態が中速、時短状態Ａが低速である。
【０８７２】
　このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態Ｂ、確変状態及び時短状態Ａのうち、確変状態及び時短状態Ａは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態Ｂは、低確状態において大当りが発生することなく所定回数（例えば、９００回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。
【０８７３】
　また、確変状態や時短状態Ａは、時短制御が実行される可変表示回数が第１回数（例えば、１１０回）であるのに対し、時短状態Ｂは、時短制御が実行される可変表示回数が第１回数よりも多い第２回数（例えば、１１００回）である。
【０８７４】
　つまり、確変状態や時短状態Ａなどの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態Ｂの場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態Ａよりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。
【０８７５】
　＜項目Ｃ２＞
　また、図１１－５０（Ｂ）に示す各項目Ｂ１～Ｂ１０にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態Ｂが最も低く、確変状態が最も高く、時短状態Ａが中となっている。
【０８７６】
　つまり、時短状態Ｂに制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態Ｂにおいては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。
【０８７７】
　＜項目Ｃ３＞
　このように、時短状態Ｂは、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態Ａに比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追

加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴とする遊技状態である。

【０８７８】

より詳しくは、時短状態Ｂは、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）などは他の確変状態や時短状態Ａと共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態Ａよりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【０８７９】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８０】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８１】

また、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Ｂでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Ｂを提供することができるとともに、時短状態Ａでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８２】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、２個）は、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、３個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、４個）よりも少ないことで、時短状態Ｂでは決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８３】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰリーチＤ）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８４】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態Ｂのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８５】

また、時短状態Ｂに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間

の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Ａに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Ｂでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Ｂを提供することができるとともに、時短状態Ａでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８６】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、１個）は、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）よりも少なく、時短状態Ａにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、２個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、３個）よりも少ないことで、時短状態Ｂでは決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【０８８７】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８８】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８８９】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８９０】

また、ＣＰＵ１０３が時短状態Ｂにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、時短状態Ａ及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、ＳＰ非経由）と、は共通であることで、時短状態Ｂのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【０８９１】

また、本実施の形態では、時短状態Ｂでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Ａよりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り１００回や５０回など）以下になったときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、１の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低いが、時短状態Ｂにおける実行割合よりもくなるようにしてもよい（１の演出の実行割合；通常状態（残り回数１０１回以上）＞通常状態（残り回数１００回以下）＞時短状態Ｂ）。

【０８９２】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り１００回や５０回など）以下

になったときに、上記項目Ａ１～Ａ５、Ｂ１～Ｂ１０の内容が、時短状態Ｂに対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ｂに制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【０８９３】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Ｂに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り５０回や１０回など）以下となる期間において可変表示結果が大当りとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａや、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【０８９４】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図１１－５１～図１１－５５に基づいて説明する。図１１－５１は、（Ａ）は確変状態、時短状態Ａのはずれ短縮非リーチ変動パターン、（Ｂ）は時短状態Ｂのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図１１－５２は、確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５３は、確変状態、時短状態Ａの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５４は、時短状態Ｂの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図１１－５５は、ＳＰリーチＥ、ＳＰリーチＤの演出動作例である。

【０８９５】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒにて可変表示される各飾り図柄は、「１」～「９」の数字からなる数字表示部０６９ＳＧ０５１と、数字表示部０６９ＳＧ０５１よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部０６９ＳＧ０５２と、から構成される。一方、画像表示装置５の表示画面左上の表示領域５ＳＬに表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「１」～「９」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【０８９６】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒにおける変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態Ａである場合と、時短状態Ｂである場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態Ａにおける非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチＡ、非リーチＡを含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図１１－５１（Ａ）のタイミングチャートに基づいて、図１１－５２及び図１１－５３を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態Ａにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図１１－５２では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【０８９７】

図１１－５１（Ａ）に示すように、確変状態、時短状態Ａにおける短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミングｔａ１では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図１１－５２（Ａ）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングｔａ２で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミングｔａ３で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングｔａ１から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なっていてもよい。

【０８９８】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリア５Ｃの順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」→「低速

」になる。そして、左飾り図柄表示エリア５Ｌに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ４で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５２（Ｂ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５２（Ｃ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示される（図１１－５２（Ｄ）参照）。

【０８９９】

次に、右飾り図柄表示エリア５Ｒに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５２（Ｅ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５２（Ｆ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示される（図１１－５２（Ｇ）参照）。

【０９００】

次に、中飾り図柄表示エリア５Ｃに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ６で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５３（Ｈ）参照）。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図１１－５３（Ｉ）参照）、元の大きさに戻ったタイミングｔａ６で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止表示される（図１１－５３（Ｊ）参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

【０９０１】

そして、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停仮止表示されたタイミングｔａ６から所定時間が経過したタイミングｔａ７（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図１１－５３（Ｋ）参照）。このように、３個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングｔａ７で、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた３つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【０９０２】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングｔａ７から図柄確定期間（例えば、０．５ｍｓ）が経過したタイミングｔａ８にて、次の可変表示が開始可能となる。

【０９０３】

次に、時短状態Ｂにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図１１－５１（Ｂ）のタイミングチャートに基づいて、図１１－５４を参照しながら説明する。尚、時短状態Ｂにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図１１－５４では、時短状態Ｂにおける短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【０９０４】

図１１－５１（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおける超短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミングｔｂ１では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｒの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図１１－５４（Ａ）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングｔｂ２で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングｔｂ１から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なっていてもよい。

【０９０５】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃ各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミングｔｂ３で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の図柄停止音が出力される（図１１－５４（Ｂ）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔｂ３から所定時間が経過したタイミングｔｂ４（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図１１－５４（Ｃ）参照）。このように、３個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングｔｂ４で、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示されていた３つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【０９０６】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングｔｂ４から図柄確定期間（例えば、０．５ｍｓ）が経過したタイミングｔｂ５にて、次の可変表示が開始可能となる。

【０９０７】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通であるが、時短状態Ｂの場合の方が確変状態、時短状態Ａの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Ｂの場合の方が確変状態、時短状態Ａの場合よりも短いが、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通であってもよい。

【０９０８】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）であ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、確変状態と時短状態Ａとにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Ｂにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Ｂにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Ａにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

【０９０９】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Ｂと確変状態と時短状態Ａとで共通（上下方向に可変表示）であ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、確変状態と時短状態Ａとにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Ｂにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域５ＳＲなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態Ｂにおける可変表示態様が確変状態や時短状態Ａにおける可変表示態様と異なるようにしてもよい。

【０９１０】

このように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Ｂの方が、確変状態、時短状態Ａよりも短い（ｔｂ１～ｔｂ２＜ｔａ１～ｔａ３）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１１】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中

、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１２】

尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃのうち１の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１３】

また、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため３回であり、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため１回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１４】

また、１の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【０９１５】

また、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態Ａにおいては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態Ｂにおいては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【０９１６】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Ａの場合と時短状態Ｂとで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【０９１７】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Ｂにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Ａにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い｛ｔ１（ｔａ６～ｔａ７）＞ｔ２（ｔｂ３～ｔｂ４）｝。よって、時短状態Ｂにおいてスムーズな可変表示を実現することができる。

【０９１８】

また、確変状態、時短状態Ａにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔａ７～ｔａ８）と、時短状態Ｂにおいて１の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ｔｂ４～ｔｂ５）と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【０９１９】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに

戻る動作表示であ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、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部０６９ＳＧ０５２のみ特定動作表示が行われ、数字表示部０６９ＳＧ０５１の特定動作表示は行われないため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部０６９ＳＧ０５２とともに数字表示部０６９ＳＧ０５１も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【０９２０】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通であ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、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なっていてもよい。

【０９２１】

また、時短状態Ｂにおける飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【０９２２】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【０９２３】

次に、リーチ特定動作表示及び大当り特定動作表示について、図１１－５５に基づいて説明する。

【０９２４】

まず、ＳＰリーチＥの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図１１－５５（Ａ）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示された後（図１１－５５（Ｂ）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図１１－５５（Ｃ）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図１１－５５（Ｄ）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図１１－５５（Ｅ）参照）。

【０９２５】

次いで、特に図示しないが、ＳＰリーチ演出を経て大当り報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－５５（Ｆ）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図１１－５５（Ｇ）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５５（Ｈ）参照）。

【０９２６】

一方、ＳＰリーチＤの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図１１－５５（Ｉ）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－５５（Ｆ）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部０６９ＳＧ０５２が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図１１－５５（Ｇ）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５５（Ｈ）参照）。

【０９２７】

このように、ＳＰリーチＥ変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるとき

に飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第２特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するＳＰリーチＥの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないＳＰリーチＤの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Ｂにおいて実行可能なＳＰリーチＤにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０９２８】

尚、本実施の形態では、図１１－５５（Ｉ）に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図１１－５５（Ｆ）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介すことなく、可動体３２が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【０９２９】

（非リーチはずれ変動パターンの表示態様）

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図１１－５６は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－５７は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【０９３０】

図１１－５６に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Ｂにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５６（Ａ１）参照）。飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される（図１１－５６（Ａ２）参照）。一方、確変状態、時短状態Ａにて決定可能な「短縮非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５６（Ｂ１）参照）。次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示され（図１１－５６（Ｂ２）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が停止表示され（図１１－５６（Ｂ３）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停止表示される（図１１－５６（Ｂ４）参照）。

【０９３１】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Ａでは、可変表示時間が「３秒」の短縮非リーチＡであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Ｂでは、可変表示時間が「１．５秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【０９３２】

次に、図１１－５７に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体３２が上下動する「可動体予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ１）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示０６９ＳＧ４３１とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ２）参照）。

【０９３３】

次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が停止表示された後（図１１－５７（Ａ３）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４４１と、例えば「長押し！」な

どの操作促進表示０６９ＳＧ４４２とが表示されてプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図１１－５７（Ａ４）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア５Ｒに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図１１－５７（Ａ５）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図１１－５７（Ａ６）参照）。

【０９３４】

また、時短状態Ａにて決定可能な「非リーチＡ」（図１１－５７（Ｂ１）～（Ｂ６）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図１１－５７（Ａ１）～（Ａ６）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

【０９３５】

一方、時短状態Ｂにて決定可能な「非リーチＡ」では、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図Ｃ１参照）、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図１１－５７（Ｃ２）参照）。

【０９３６】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂとで、可変表示時間が「７秒」で共通であるが、確変状態、時短状態Ａでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態Ｂでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Ａである場合に比べて低い（または実行されない）。

【０９３７】

（ＳＰリーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図１１－５８は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－５９は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図１１－６０は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【０９３８】

以下、図１１－５８及び図１１－５９に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Ａにて決定可能な「ＳＰリーチＥ」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ａ１）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示０６９ＳＧ４３１とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図１１－５８（Ａ２）参照）。

【０９３９】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図１１－５８（Ａ３）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【０９４０】

次いで、キャラクタ画像と「ＳＰリーチ演出Ｅ」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像０６９ＳＧ４４０が表示される（図１１－５８（Ａ４）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置５の表示画面の右上部に設けられた表示領域５ＳＲに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと敵キャラクタのキャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｘとが対決する「バトル演出」が開始される（図１１－５８（Ａ５）参照）。

【０９４１】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図１１－５９（Ａ６）（Ａ７）参照）。ここでは、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示０６９ＳＧ４５２と、ゲ

ージ表示０６９ＳＧ４５３とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図１１－５９（Ａ８）参照）。尚、操作促進表示０６９ＳＧ４５２が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示０６９ＳＧ４５３のレベルが増加する（図１１－５９（Ａ９）参照）。

【０９４２】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像０６９ＳＧ４５１を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Ｂにおいては実行されないようにすることが好ましい。

【０９４３】

次いで、操作促進表示０６９ＳＧ４５２を開始してから所定時間（例えば、５秒）が経過したときに、操作促進表示０６９ＳＧ４５２の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン３１Ｂの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示０６９ＳＧ４５３により操作開放用操作時間が表示される（図１１－５９（Ａ１０）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像０６９ＳＧ４５５が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から中間位置付近まで落下する（図１１－５９（Ａ１１）参照）。

【０９４４】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当ったことを示す画像及び可動体３２を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像０６９ＳＧ４５６が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下した後（図１１－５９（Ｄ１）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像０６９ＳＧ４５７が表示され（図１１－５９（Ｄ２）参照）、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなったことが報知される（図１１－５９（Ｄ３）参照）。

【０９４５】

大当りが報知された場合、図１１－６０に示すように、背景画像が第５背景画像０６９ＳＧ３５０に切り替え表示され、キャラクタ画像０６９ＳＧ１００Ｃと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０と、が表示されて事後演出が開始される（図１１－６０（Ｄ４）参照）。

【０９４６】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０６９ＳＧ４６１（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されるカウンタ値に加算されていく（図１１－６０（Ｄ５）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０６９ＳＧ４５１と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示０６９ＳＧ４５２と、残り操作有効期間を示すゲージ表示０６９ＳＧ４５３とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図１１－６０（Ｄ６）参照）。

【０９４７】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０のカウンタ値が可変表示され（図１１－６０（Ｄ７）参照）、敵キャラクタがフェードアウ

ト表示される（図１１－６０（Ｄ８）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「６Ｒ大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「７５０」など）が停止表示される（図１１－６０（Ｄ９）参照）。

【０９４８】

大当りＡまたは大当りＢ（６Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当りＣ（１０Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０６９ＳＧ４６０に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「１５００」など）に更新表示された後（図１１－６０（Ｄ１０）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９４９】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体３２も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図１１－５９（Ｄ４）参照）。

【０９５０】

図１１－５８に戻って、確変状態にて決定可能な「ＳＰリーチＣ」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ｂ１）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図１１－５８（Ｂ２）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図１１－５８、５０（Ａ３～Ａ７）と同様の演出が行われた後（図１１－５８、５０（Ｂ３～Ｂ６）参照）、図１１－５９（Ａ８～Ａ９）の演出が行われることなく、図１１－５９（Ａ１０～Ａ１１）と同様の演出が行われる（図１１－５９（Ｂ７～Ｂ８）参照）。そして、図１１－５９（Ｄ１～Ｄ３）及び図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）の演出が行われる。

【０９５１】

図１１－５８に戻って、時短状態Ｂにて決定可能な「ＳＰリーチＤ」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－５８（Ｃ１）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図１１－５８（Ｃ２）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図１１－５８（Ａ４）演出が行われることなく、図１１－５８（Ａ５）と同様の演出が行われた後（図１１－５８（Ｃ３）参照）、図１１－５９（Ａ８～Ａ９）の演出が行われることなく、図１１－５９（Ａ１０～Ａ１１）と同様の演出が行われる（図１１－５９（Ｃ４～Ｃ５）参照）。そして、前述した図１１－５９（Ｄ１～Ｄ３）及び図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）の演出が行われる。

【０９５２】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄの大当り変動パターンの制御動作例について、図１１－６１に基づいて比較する。図１１－６１は、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【０９５３】

図１１－６１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄは、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミングｔａ１において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タ

イミングｔａ２において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミングｔａ３において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図１１－５５（Ｇ）参照）が行われた後、タイミングｔａ４において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングｔａ５～ｔａ６の期間において事後演出が実行される。

【０９５４】

可変表示パートの可変表示時間（ｔａ０～ｔａ５）は、時短状態Ａにおいて決定可能なＳＰリーチＥでは５０秒、確変状態において決定可能なＳＰリーチＣでは４０秒、時短状態Ｂにおいて決定可能なＳＰリーチＤでは２５秒である。一方、事後演出パートの時間（ｔａ５～ｔａ６）は、ＳＰリーチＥ、Ｃ、Ｄ各々において１５秒で共通である。

【０９５５】

つまり、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（１５秒）と、時短状態Ｂの事後演出パートの可変表示時間（１５秒）とは共通であることで、時短状態Ａ及び確変状態と時短状態Ｂとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【０９５６】

また、時短状態Ａ及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（５０秒、４０秒）と、時短状態Ｂの可変表示パートの可変表示時間（２５秒）とは異なる一方で、時短状態Ａ及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）と、時短状態Ｂの大当り特定動作表示の表示時間（ｔａ３～ｔａ４）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【０９５７】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は、ＳＰリーチＣ、Ｄとで共通とされ、ＳＰリーチＥのみが異なっている。

【０９５８】

また、表示制御部１２３は、ＶＲＡＭ領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置５に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））や、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））を生成して、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【０９５９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体３２の可動体モータ２０７やプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動モータ６１の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸに対応した動作パターンにて、可動体３２の可動体モータ２０７やプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動モータ６１を動作させる動作制御を開始する。

【０９６０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記拡張コマンドＢＸＸＸなどを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体ＬＥＤ２０８のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンドＢＸＸＸなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部０１８ＳＧにおける図１３－６（Ｂ）に示す発光パターン参照）にて、可動体ＬＥＤ２０

８を点灯／消灯させる制御を開始する。
【０９６１】
　また、これら可動体３２やプッシュボタン３１Ｂを動作させるための制御データや、可動体ＬＥＤ２０８を点灯させるための制御データは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。
【０９６２】
　ここで、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体３２やプッシュボタン３１Ｂの動作制御に用いる制御データ（例えば、Ｄ１００、Ｓ２００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。
【０９６３】
　尚、本実施の形態では、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＤＸＸＸ、ＳＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））と、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドＢ０００に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の点灯／消灯制御と、可動体３２やプッシュボタン３１Ｂなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにしてもよい。
【０９６４】
　また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して振動モータ６１により実行される振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。
【０９６５】
　また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して発光させる可動体ＬＥＤ２０８の制御に用いる制御データ（例えば、Ｂ０００などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。
【０９６６】
　また、拡張コマンドＢ０００を可動体動作制御とＬＥＤ点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。
【０９６７】
　また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる

。
【０９６８】
（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）
次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図１１－６２に基づいて説明する。図１１－６２は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。
【０９６９】
図１１－６２に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ｔｂ０～ｔａ４）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ４）よりも長い。
【０９７０】
また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ３）よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０９７１】
また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ１）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ｔｂ０～ｔｂ２）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【０９７２】
（突入演出）
次に、突入演出の演出動作例について、図１１－６３及び図１１－６４に基づいて説明する。図１１－６３は、（Ａ）～（Ｃ）は突入導入演出、（Ｄ）は時短突入演出Ａの演出動作例を示す図である。図１１－６４は、（Ａ１）～（Ａ４）は確変突入演出、（Ｂ１）～（Ｂ４）は時短突入演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【０９７３】
図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像０６９ＳＧ４７０Ａが漸次拡大表示されていくとともに、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」を構成する文字画像０６９ＳＧ４７０Ｂが、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。
【０９７４】
そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像０６９ＳＧ４７０Ａと、表示画面の中央に集まった「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ　突入！！」なる文字からなる文字画像０６９ＳＧ４７０Ｂとからなる突入画像０６９ＳＧ４７０が表示される「時短突入演出Ａ」が行われることで、時短状態Ａの制御が開始されることが報知される。
【０９７５】
また、「確変突入演出」の場合は、図１１－６３（Ｄ）の突入画像０６９ＳＧ４７０が表示された後、図１１－６４（Ａ１）に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像０６９ＳＧ４７１が、突入画像０６９ＳＧ４７０よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図１１－６４（Ａ２～Ａ３）参照）。
【０９７６】
そして、突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％

で表示される確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される（図１１－６４（Ａ４）参照）。

【０９７７】

また、「時短突入演出Ｂ」の場合は、図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態Ｂの制御の開始条件が成立する９００回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間（例えば、２０秒など）が開始されたときに、図１１－６３（Ｄ）の突入画像０６９ＳＧ４７０が表示された後、図１１－６４（Ｂ１）に示すように、「１１００」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａが、突入画像０６９ＳＧ４７０よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図１１－６４（Ｂ２～Ｂ３）参照）。

【０９７８】

そして、突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が０％で表示される「１１００」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂと、からなる突入画像０６９ＳＧ４７３が表示される「時短突入演出Ｂ」が行われることで、時短状態Ｂの制御が開始されることが報知される（図１１－６４（Ｂ４）参照）。

【０９７９】

このように、時短状態Ａの制御が開始されるときに、時短突入演出Ａにおいて突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像０６９ＳＧ４７０と確変用画像０６９ＳＧ４７１とからなる突入画像０６９ＳＧ４７２を表示する一方で、時短状態Ｂの制御が開始されるときは、時短突入演出Ｂにおいて、時短状態Ａ及び確変状態に突入するときに表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と共通の突入画像０６９ＳＧ４７０を表示するとともに、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａ、０６９ＳＧ４７３Ｂを表示する。

【０９８０】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出Ｂにおいては、確変状態や時短状態Ａの制御が開始されるときと共通の突入画像０６９ＳＧ４７０だけでなく、確変状態や時短状態Ａの制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂが表示されるため、時短状態Ｂの開始を盛り上げることができる。

【０９８１】

［実施の形態２］

次に、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２について、図１１－６５～図１１－６９に基づいて説明する。図１１－６５は、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての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１１－６６は、特徴部０６９ＳＧにおける実施の形態２としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図１１－６７は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図１１－６８は、ＳＰリーチＤの演出動作例である。図１１－６９は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態２では、前記実施の形態１のパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

【０９８２】

図１１－６５は、（Ａ）は時短状態Ｂ（救済時短状態）における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０９８３】

図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに１００個の判定値が割り当てられている。また、図１１－６５（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに１００個の判定値が割り当てられている。

【０９８４】

一方、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰリーチＥに１０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに９０個の判定値が割り当てられている。

【０９８５】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態ＡにてＳＰリーチＤの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示演出として前記実施の形態１で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態ＢにてＳＰリーチＤの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【０９８６】

また、確変状態及び時短状態Ａにて決定可能なＳＰリーチＤの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Ｂにて決定可能なＳＰリーチＤの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

【０９８７】

次に、図１１－６６は、図１１－４４に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理におけるステップＳ０６９ＳＧＳ２７１～ステップＳ０６９ＳＧＳ２７６の処理を実行した後、ステップＳ０６９ＳＧＳ２７７において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ２７８のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ～ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｄの処理を実行する。

【０９８８】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがＳＰリーチＤ変動パターンであるか否かを判定し（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ）、ＳＰリーチＤ変動パターンである場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ａ；Ｙｅｓ）、遊技状態は時短状態Ｂであるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｂ）。そして、遊技状態が時短状態Ｂであると判定した場合は（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｂ；Ｙｅｓ）、可変表示演出パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２７７Ｃ）。

【０９８９】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－６７に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

【０９９０】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図１１－６７に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合、「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－６７に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０９９１】

具体的には、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合については、「即当り演出」

に対して１０個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合については、「即当り演出」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して３０個の判定値が割り当てられている。

【０９９２】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Ａである場合は実行されず、時短状態Ｂである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Ａにて決定可能なＳＰリーチＤ変動パターンを兼用して実行される。

【０９９３】

また、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【０９９４】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態AにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図１１－５８～図１１－５９参照）、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【０９９５】

「即当り演出」は、図１１－６５に示すように、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図１１－６８（Ａ１）参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－６８（Ａ２）参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当ったことを示す可動体演出画像０６９ＳＧ４５６が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図１１－６８（Ａ３）参照）。そして、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図１１－６８（Ａ４）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図１１－６８（Ｃ１～Ｃ７）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９９６】

「全回転演出」は、図１１－６５に示すように、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図１１－６８（Ｂ１）参照）、第３背景画像０６９ＳＧ３３０において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図１１－６８（Ｂ２）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図１１－６８（Ｂ３）参照）。その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－６８（Ｂ４）参照）。その後、事後演出パート（

図柄確定期間）において、図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図１１－６８（Ｃ１～Ｃ７）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【０９９７】

このように、時短状態Ｂでは、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してＳＰリーチ演出を楽しむことができる。

【０９９８】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態１で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Ｂにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

【０９９９】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態Ｂ、確変状態、時短状態Ａの３つの遊技状態別の各種動作例について、図１１－６９に基づいて説明する。図１１－６９は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図１１－６９に示すように、「時短状態Ｂ」と「確変状態」と「時短状態Ａ」の３つの遊技状態における各項目「Ｄ１」～「Ｄ４」の内容について比較する。

【１０００】

＜項目Ｄ１＞

まず、ＣＰＵ１０３がリーチ態様を経由しないＳＰリーチＤ大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０、１～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ（非リーチ）」の決定割合は「５％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合におけるリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ（非リーチ）」の決定割合は「５％」である。

【１００１】

尚、確変状態、時短状態Ａでは、「ＳＰリーチＤ」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

【１００２】

つまり、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、９０％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、５％）よりも高い。

【１００３】

項目（Ｄ１）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１００４】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてリーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態Ａや確変状態においてリーチ態様を経由しない「ＳＰ非経由Ａ大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「ＳＰリーチＤ変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が１００％の割合で決定されるようにしてもよい。

【１００５】

＜項目Ｄ２＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、ＳＰリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、ＳＰリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

【１００６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変状態や時短状態Ａにおいては、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、ＳＰリーチＤの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第１演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Ｂにおいては、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、ＳＰリーチＤの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第２演出実行パターンを実行する。

【１００７】

よって、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合で「０％」である。

【１００８】

つまり、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、９０％）は、時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高いとともに、確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、０％）よりも高い。

【１００９】

項目（Ｄ２）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１０１０】

尚、本実施の形態では、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Ａや確変状態においてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を１００％としてもよい。

【１０１１】

＜項目Ｄ３＞

保留記憶数が０の場合にＣＰＵ１０３が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の「超短縮非リーチ」や３秒の「短縮非リーチＡ」）を決定する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％

」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」である。

【１０１２】

一方、保留記憶数が０の場合にＣＰＵ１０３が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合で「１００％」である。

【１０１３】

つまり、ＣＰＵ１０３は、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に、第２保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチＡや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が１．５秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

【１０１４】

項目（Ｄ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が０である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が７秒の非リーチや変動時間が２５秒や４０秒のＳＰリーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１０１５】

＜項目Ｄ４＞

本実施の形態では、大当り種別として、６Ｒのラウンド遊技が実行される「大当りＡ」及び「大当りＢ」と、「大当りＡ」及び「大当りＢ」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当りＣ」と、のいずれかを決定可能である（図１１－３（Ｄ）参照）。

【１０１６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、大当り図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【１０１７】

また、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態Ｂ」では、図１１－６７に示すように「９０％」であり、「確変状態」では、図１１－６（Ｃ）に示すように「０％」（「全回転演出」は非実行）であり、「時短状態Ａ」では、図１１－７（Ｃ）に示すように「０％」（「全回転演出」は非実行）である。

【１０１８】

つまり、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、１００％）は、時短状態Ａにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、０％（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合（例えば、０

％（非実行））よりも高い。
【１０１９】
項目（Ｄ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りＡや大当りＢよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りＣに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Ａにおいては実行されない（または実行割合が低い）特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。
【１０２０】
尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合が１００％であ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、時短状態Ｂにおいて大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Ａや確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、１００％未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Ａや確変状態において大当り種別として「大当りＣ（１０Ｒ）」が決定されている場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が「全回転演出」を実行可能としてもよい。
【１０２１】
（特徴部０６９ＳＧの変形および応用に関する説明）
前記特徴部０６９ＳＧでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。
【１０２２】
また、前記特徴部０６９ＳＧでは、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂１種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてＶ入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂１種２種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。
【１０２３】
また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の４種類以上の遊技状態を適用してもよい。
【１０２４】
また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態として、低確高ベースの時短状態Ａ（第１特別状態）と時短状態Ｂ（救済時短（第２特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第１特別状態）と低確高ベースの時短状態Ｂ（救済時短（第２特別状態））とを適用してもよい。
【１０２５】
また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１特別状態または第２特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第３特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、１種２種のパチンコ遊技機で

あれば、第１特別状態としての時短状態とは異なる時短状態｛例えば、第１特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など｝を適用してもよい。
【１０２６】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１特別状態、第２特別状態、第３特別状態との少なくとも１の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。
【１０２７】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。
【１０２８】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第２特別状態としての時短状態Ｂ（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、９００回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。
【１０２９】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、時短状態Ｂ、時短状態Ａ、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）を変えることなく、時短状態Ｂにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Ａよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）のうち少なくともいずれか１つを確変状態や時短状態Ａとは異ならせることで、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。
【１０３０】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第１非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｅはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１非特定可変表示パターンや第２非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第２非特定可変表示パターン（例えば、「ＳＰリーチＤ（即当りまたは全回転）」、「ＳＰ非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特定可変表示パターンや第２特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。
【１０３１】
　また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。
【１０３２】
　また、前記特徴部０６９ＳＧでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれ

ば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【１０３３】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

【１０３４】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン３１Ｂの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン３１Ｂ以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

【１０３５】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後に特定演出としての「可動体演出」を実行する第１演出実行パターンの一例として「パターンＡ－２、Ａ－３」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第２演出実行パターンの一例として「パターンＡ－１」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、ＳＰリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【１０３６】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【１０３７】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

【１０３８】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【１０３９】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知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、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、６Ｒや１０Ｒなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【１０４０】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出Ａ、時短突入演出Ｂ、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

【１０４１】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、確変突入演出と時短突入演出Ａとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Ａとを共通の１の突入演出としてもよい。

【１０４２】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、時短突入演出Ｂを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Ｂを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Ａを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

【１０４３】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１有利状態と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りＡ、Ｂ（第１有利状態）と大当りＣ（第２有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第２有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【１０４４】

（特徴部０９９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図１２－１～図１２－２２に基づいて説明する。尚、本特徴部０９９ＳＧでは、前記特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１の特徴構成を、前記特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１に適用可能である。

【１０４５】

本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、図１１－１に示したパチンコ遊技機１と同じく、遊技盤２における画像表示装置５の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、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に形成されている。つまり、本特徴部０９９ＳＧに係るパチンコ遊技機１において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第１経路を流下し、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第２経路を流下する。また、右遊技領域の第２経路を流下する遊技球の一部は、該第２経路上（画像表示装置５の右方）に設けられているゲート４１を通過可能となっており、該ゲート４１を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第２経路上に設けられている第２始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部０９９ＳＧでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【１０４６】

図１２－１（Ａ）は、本特徴部０９９ＳＧにおける主基板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１２－１（Ａ）に示すように、本特徴部０９９ＳＧ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、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初期値判定用の乱数値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。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【１０４７】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【１０４８】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２９９」の範囲の値をとる。

【１０４９】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【１０５０】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【１０５１】

ＭＲ４初期値判定用の乱数値ＭＲ５は、乱数値ＭＲ４の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「３」～「２３」の範囲の値をとる。

【１０５２】

図１２－１（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。本特徴部０９９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１０５３】

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。

【１０５４】

本特徴部０９９ＳＧ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。

【１０５５】

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。本特徴部０９９ＳＧ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（本特徴部０９９ＳＧ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（本特徴部０９９ＳＧ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。

【１０５６】

図１２－１（Ｃ１）及び図１２－１（Ｃ２）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。図１２－１（Ｃ１）は、第１特別図柄の可変表示の実行時において、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と決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を大当りＡと大当りＢとから決定するために参照されるテーブルであり、図１２－１（Ｃ２）は、第２特別図柄の可変表示の実行時において、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と決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を大当りＢと大当りＣとから決定するために参照されるテーブルである。

【１０５７】

ここで、本特徴部０９９ＳＧにおける大当り種別について、図１２－１（Ｄ）を用いて説明する。本特徴部０９９ＳＧ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。

【１０５８】

本特徴部０９９ＳＧ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。

【１０５９】

「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。

【１０６０】

「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。

【１０６１】
「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。
【１０６２】
尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当り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、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。
【１０６３】
また、図１２－３（Ｂ１）に示すように、大当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までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＢに割り当てられている。一方で、図１２－３（Ｂ２）に示すように、大当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までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。
【１０６４】
つまり、本特徴部０９９ＳＧ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。
【１０６５】
本特徴部０９９ＳＧでは、大当り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、大当りＢおよび大当り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、大当りＢおよび大当り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。
【１０６６】
尚、本特徴部０９９ＳＧでは、大当り種別を大当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よい。
【１０６７】
図１２－２（Ａ）は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図１２－２（Ｂ）は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。
【１０６８】
尚、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ｂとは、遊技状態が通常状態（確変制御も時短制御も実行されていない低確／低ベース状態）において大当り遊技状態に制御されることなく９００回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で１１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態Ａ（低確／高ベース状態）である。
【１０６９】

図１２－２（Ａ）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ４の範囲３～１３うち、３が当りに割り当てられているとともに、４～１３がはずれに割り当てられている。一方で、図１２－２（Ｂ）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ４の範囲３～１３のうち、３～１２が当りに割り当てられているとともに、１３がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいて、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

【１０７０】

また、図１２－２（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は６０秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は０．１秒に設定されている。更に、図１２－２（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は０．１秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は３秒に設定されている。

【１０７１】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第２始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第２特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか１の条件を満たすことにより第２特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

【１０７２】

本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、前記特徴部０６９ＳＧにおけるパチンコ遊技機（図１１－１参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すことにより遊技球が第１始動入賞口に入賞可能である一方で第２始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート４１の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すことにより遊技球が第２始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート４１を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第２始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート４１を通過可能となっている。

【１０７３】

尚、図１２－１２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域２Ｌに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤２に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第１始動入賞口への遊技球の入賞確率は約５．５％程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な左遊技領域２Ｌへの遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート４１を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は６０秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は０．１秒と極めて短いため（図１２－２（Ｃ）、図１２－２（Ｄ）参照）、遊技球の第２始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【１０７４】

また、図１２－１２（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれかである場合に右遊技領域２Ｒに向けて打ち出される遊技球は、ゲート４１を通過可能であるとともに、該ゲート４１を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は

３秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は３秒であるため（図１２－２（Ｃ）、図１２－２（Ｄ）参照）、第２始動入賞口への遊技球の入賞確率は約５５％程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な右遊技領域２Ｒへの遊技球の打ち出しが条件）。

【１０７５】

図１２－３は、本特徴部０９９ＳＧの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－３に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が１５００ｍｓの超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が３０００ｍｓの短縮非リーチＡはずれ、特図変動時間が５０００ｍｓの短縮非リーチＢはずれ、特図変動時間が７０００ｍｓの非リーチＡはずれ、特図変動時間が１２０００ｍｓの非リーチＢはずれ、特図変動時間が４５０００ｍｓのスーパーリーチＡはずれ、特図変動時間が８００００ｍｓのスーパーリーチＢはずれ、特図変動時間が４０００ｍｓのスーパーリーチＣはずれ、特図変動時間が２５０００ｍｓのスーパーリーチＤはずれ、特図変動時間が５００００ｍｓのスーパーリーチＥはずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチＡはずれ～スーパーリーチＥはずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

【１０７６】

また、可変表示結果が大当りとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない７０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が７０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない１２０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が１２０００ｍｓ＋１５０００ｍｓ）スーパーリーチ非経由Ｂ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される４５０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が４５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＡ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される８００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が８００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＢ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される４００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が４００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＣ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される２５０００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が２５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＤ大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される５００００ｍｓの可変表示の後に１５０００ｍｓの大当り報知期間を有する（特図変動時間が５００００ｍｓ＋１５０００ｍｓである）スーパーリーチＥ大当りの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチＡの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリング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ボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣ、スーパーリーチＥの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタと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バトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチＤの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣ、スーパーリーチＥの変動パターンにおけるバトル演出よりも短い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ショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【１０７７】

本特徴部０９９ＳＧにおける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１２－４に示すような遊技制御用データ保持エリア０９９ＳＧ１５０が設けられている。図１２－４に示す遊技制御用データ保持エリア０９９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部０９９Ｓ

Ｇ１５１Ａと、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部０９９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部０９９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部０９９ＳＧ１５５とを備えている。

【１０７８】

第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａ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０９９ＳＧ１５１Ａ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や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ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０９９ＳＧ１５１Ｂ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０９９ＳＧ１５１Ａ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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１０７９】

第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ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０９９ＳＧ１５１Ｂ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や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ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０９９ＳＧ１５１Ｂ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０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１０８０】

つまり、本特徴部０９９ＳＧでは、第１特図保留記憶（第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａ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０９９ＳＧ１５１Ｂ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。

【１０８１】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【１０８２】

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０９９ＳＧ１５１Ｂから乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を読み出した後に第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ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０９９ＳＧ１５１Ｂの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ３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ＭＲ３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。

【１０８３】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ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０９９ＳＧ１５１Ａから乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を読み出した後に第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａ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０９９ＳＧ１５１Ａの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ３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ＭＲ３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。

【１０８４】

そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａまたは第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ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りとなった場合には乱数値ＭＲ２に基づいて大当り種別の判定も）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判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【１０８５】

つまり、本特徴部０９９ＳＧ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。

【１０８６】

普図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１０８７】

遊技制御フラグ設定部０９９ＳＧ１５２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０９９ＳＧ１５２には、前述の出玉状態フラグを含む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。

【１０８８】

遊技制御タイマ設定部０９９ＳＧ１５３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０９９ＳＧ１５３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。

【１０８９】

遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４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０９９ＳＧ１５４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０９９ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【１０９０】

遊技制御カウンタ設定部０９９ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【１０９１】

遊技制御バッファ設定部０９９ＳＧ１５５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０９９ＳＧ１５５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。

【１０９２】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図１２－５～図１２－１１に示すように、本特徴部０９９ＳＧでは、特別図柄の可変表示が実行されるときの遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の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可能となっている。

【１０９３】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個である場合は、図１２－５（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを、非リーチＢはずれ、スーパーリーチＡはずれ、スーパーリーチＢはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が取り得る数値のうち、９７個の数値が非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＢはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個である場合は、変動パターンが９７％の割合で非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＡはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＢはずれの変動パターンに決定される。

【１０９４】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－５（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンを、短縮非リーチＢはずれ、スーパーリーチＡはずれ、スーパーリーチＢはずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が短縮非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＢはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが９７％の割合で短縮非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパ

ーリーチＡはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＢはずれの変動パターンに決定される。

【１０９５】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が０～３個のいずれかである場合においても共通で）、大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由Ｂ大当り、スーパーリーチＡ大当り、スーパーリーチＢ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＡにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１０個数値がスーパーリーチ非経由Ｂ大当りの変動パターンに割り当てられており、４０個の数値がスーパーリーチＡ大当りの変動パターンに割り当てられており、５０個の数値がスーパーリーチＢ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが１０％の割合でスーパーリーチ非経由Ｂ大当りの変動パターンに決定され、４０％の割合でスーパーリーチＡ大当りの変動パターンに決定され、５０％の割合でスーパーリーチＢ大当りの変動パターンに決定される。

【１０９６】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－６（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンを、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチはずれＤの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９７】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－６（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンを、短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、８０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが８０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、１５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９８】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－６（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＥを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＥにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており

、５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１０９９】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－６（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＦを用いて変動パターンを短縮非リーチＡ、スーパーリーチＣはずれ、スーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＦにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、２個の数値がスーパーリーチＣはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが９５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチＣはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１００】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【１１０１】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－７に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチＣ大当り、スーパーリーチＤ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＢにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、５個の数値がスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに割り当てられており、８０個の数値がスーパーリーチＣ大当りの変動パターンに割り当てられており、１５個の数値がスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、５％の割合でスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに決定され、８０％の割合でスーパーリーチＣ大当りの変動パターンに決定され、１５％の割合でスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに決定される。

【１１０２】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－８（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＧを用いて変動パターンを非リーチＡはずれとスーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＧにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９５％の割合

で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。

【１１０３】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－８（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＨを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＨにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、８５個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、１０個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが８５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、１０％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。

【１１０４】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－８（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＩを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれ、非リーチＡはずれ、スーパーリーチＥはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＩにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９０個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値が非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＥはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９０％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合で非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＥはずれの変動パターンに決定される。

【１１０５】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－８（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＪを用いて変動パターンを短縮非リーチＡはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＪにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９５個の数値が短縮非リーチＡはずれの変動パターンに割り当てられており、５個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが９５％の割合で短縮非リーチＡはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１０６】

以上のように、時短状態Ａにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【１１０７】

また、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－９に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パ

ターンをスーパーリーチ非経由Ａ大当り、スーパーリーチＥ大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＣにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、５個の数値がスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに割り当てられており、９５個の数値がスーパーリーチＥ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ａ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが５％の割合でスーパーリーチ非経由Ａ大当りの変動パターンに決定され、９５％の割合でスーパーリーチＥ大当りの変動パターンに決定される。

【１１０８】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、図１２－１０（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＫを用いて変動パターンを非リーチＢはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＩにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が非リーチＢはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０個である場合は、変動パターンが９７％の割合で非リーチＢはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１０９】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、図１２－１０（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＬを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＬにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９７個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、３個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個である場合は、変動パターンが９７％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、３％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１１０】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、図１２－１０（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＭを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチＤはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＭにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、９９個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、１個の数値がスーパーリーチＤはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、変動パターンが９９％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチＤはずれの変動パターンに決定される。

【１１１１】

また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、図１２－１０（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＮを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＮにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１００個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、変動パターンが１００％の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【１１１２】
以上のように、時短状態Ｂにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ｂでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第１特別図柄の可変表示であれば第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａに記憶されている保留記憶数、第２特別図柄の可変表示であれば第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。
【１１１３】
また、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図１２－１１に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをスーパーリーチＤ大当りの変動パターンのみ決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルＤにおいては、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る数値のうち、１００個の数値がスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態Ｂ、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが１００％の割合でスーパーリーチＤ大当りの変動パターンに決定される。
【１１１４】
ここで、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１における時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態での期間値について図１２－１３～図１２－２３に基づいて説明する。
【１１１５】
先ず、図１２－１３（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合における１変動の平均変動時間を期間値αとすると、該期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部０９９ＳＧにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。
【１１１６】
また、図１２－１３（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合における１変動の平均変動時間を期間値βとすると、該期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合である。

【１１１７】
　また、図１２－１３（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が確変状態である場合における１変動の平均変動時間を期間値γとすると、該期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合である。
【１１１８】
　以上、図１２－１３（Ａ）～図１２－１３（Ｃ）より、各代数Ａ～Ｌ及びａ～ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値α、時短状態Ｂにおける期間値β、確変状態における期間値γを算出すると、期間値αは期間値βよりも大きい値であり、且つ、期間値γは期間値βよりも大きい値となる（α＞β、γ＞β）。
【１１１９】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図１２－１４（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ａである場合における１１００回の変動の平均変動時間を期間値α’とすると、該期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合である。
【１１２０】
　また、図１２－１４（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が時短状態Ｂである場合における１変動の平均変動時間を期間値β’とすると、該期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表

示に占める割合である。
【１１２１】
　また、図１２－１４（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技状態が確変状態である場合における１変動の平均変動時間を期間値γ’とすると、該期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋ’は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合である。
【１１２２】
　以上、図１２－１４（Ａ）～図１２－１４（Ｃ）及び図１２－２３より、各代数Ａ～Ｌ及びａ’～ｌ’に本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値α’、時短状態Ｂにおける期間値β’、確変状態における期間値γ’を算出すると、期間値α’は期間値β’よりも大きい値であり、且つ、期間値γ’は期間値βよりも大きい値となる（α’＞β’、γ’＞β’）。
【１１２３】
　次に、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動表示を実行する場合に注目する。先ず、図１２－１５（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値δとすると、該期間値δはＤ×１１０の値により算出される。ここで、Ｄは前述したように時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。
【１１２４】
　また、図１２－１５（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値εとすると、該期間値εはＨ×１１０の値により算出される。ここで、Ｈは前述したように時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。
【１１２５】
　また、図１２－１５（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ζとすると、該期間値ζはＬ×１１０の値により算出される。ここで、Ｌは前述したように確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。
【１１２６】
　以上、図１２－１５（Ａ）～図１２－１５（Ｃ）より、各代数Ｄ、Ｈ、Ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値δ、時短状態Ｂにおける期間値ε、確変状態における期間値ζを算出すると、期間値δは期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζは期間値εよりも大きい値となる（δ＞ε、ζ＞ε）。
【１１２７】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、

時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－１６（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値δ’とすると、とすると、該期間値δ’はＤ×１１００の値により算出される。ここで、Ｄは前述したように時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２８】

また、図１２－１６（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ε’とすると、とすると、該期間値ε’はＨ×１１００の値により算出される。ここで、Ｈは前述したように時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２９】

また、図１２－１６（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ζ’とすると、該期間値ζ’はＬ×１１００の値により算出される。ここで、Ｌは前述したように確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１３０】

以上、図１２－１６（Ａ）～図１２－１６（Ｃ）より、各代数Ｄ、Ｈ、Ｌに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値δ’、時短状態Ｂにおける期間値ε’、確変状態における期間値ζ’を算出すると、期間値δ’は期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζ’は期間値ε’よりも大きい値となる（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。

【１１３１】

また、図１２－１７（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値をηとすると、該期間値ηはＣ×１１０の値により算出される。

【１１３２】

また、図１２－１７（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第２特図保留記憶数が２個である場合の１１０回の変動表示の平均変動時間を期間値θとすると、該期間値θはＧ×１１０の値により算出される。

【１１３３】

また、図１２－１７（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ιとすると、該期間値ιはＫ×１１０の値により算出される。

【１１３４】

以上、図１２－１７（Ａ）～図１２－１７（Ｃ）より、各代数Ｃ、Ｇ、Ｋに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値η、時短状態Ｂにおける期間値θ、確変状態における期間値ιを算出すると、期間値ηは期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ιは期間値θよりも大きい値となる（η＞θ、ι＞θ）。

【１１３５】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達し

た場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－１８（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値η’とすると、該期間値η’はＣ×１１００の値により算出される。

【１１３６】

また、図１２－１８（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値θ’とすると、該期間値θ’はＧ×１１００の値により算出される。

【１１３７】

また、図１２－１８（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ι’とすると、該期間値ι’はＫ×１１００の値により算出される。

【１１３８】

以上、図１２－１８（Ａ）～図１２－１８（Ｃ）より、各代数Ｃ、Ｇ、Ｋに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値η’、時短状態Ｂにおける期間値θ’、確変状態における期間値ι’を算出すると、期間値η’は期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ι’は期間値θ’よりも大きい値となる（η’＞θ’、ι’＞θ’）。

【１１３９】

また、図１２－１９（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値κとすると、該期間値κはＢ×１１０の値により算出される。

【１１４０】

また、図１２－１９（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値λとすると、該期間値λはＦ×１１０の値により算出される。

【１１４１】

また、図１２－１９（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値μとすると、該期間値μはＪ×１１０の値により算出される。

【１１４２】

以上、図１２－１９（Ａ）～図１２－１９（Ｃ）より、各代数Ｂ、Ｆ、Ｊに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値κ、時短状態Ｂにおける期間値λ、確変状態における期間値μを算出すると、期間値κは期間値λよりも大きい値であり、且つ、期間値μは期間値λよりも大きい値となる（κ＞λ、μ＞λ）。

【１１４３】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－２０（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値κ’とすると、該期間値κ’はＢ×１１００の値により算出される。

【１１４４】

また、図１２－２０（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続

して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値λ’とすると、該期間値λ’はＦ×１１００の値により算出される。

【１１４５】

また、図１２－２０（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値μ’とすると、該期間値μ’はＪ×１１００の値により算出される。

【１１４６】

以上、図１２－２０（Ａ）～図１２－２０（Ｃ）より、各代数Ｂ、Ｆ、Ｊに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値κ’、時短状態Ｂにおける期間値λ’、確変状態における期間値μ’を算出すると、期間値κ’は期間値λよりも大きい値であり、且つ、期間値μ’は期間値λ’よりも大きい値となる（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。

【１１４７】

また、図１２－２１（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値νとすると、該期間値νはＡ×１１０の値により算出される。

【１１４８】

また、図１２－２１（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ξとすると、該期間値ξはＥ×１１０の値により算出される。

【１１４９】

また、図１２－２１（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値πとすると、該期間値πはＩ×１１０の値により算出される。

【１１５０】

以上、図１２－２１（Ａ）～図１２－２１（Ｃ）より、各代数Ａ、Ｅ、Ｉに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値ν、時短状態Ｂにおける期間値ξ、確変状態における期間値πを算出すると、期間値νは期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値πは期間値ξよりも大きい値となる（ν＞ξ、π＞ξ）。

【１１５１】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－２２（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ν’とすると、該期間値ν’はＡ×１１００の値により算出される。

【１１５２】

また、図１２－２２（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値ξ’とすると、該期間値ξ’はＥ×１１００の値により算出される。

【１１５３】

また、図１２－２２（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値π

’とすると、該期間値π’はＩ×１１００の値により算出される。
【１１５４】
以上、図１２－２２（Ａ）～図１２－２２（Ｃ）より、各代数Ａ、Ｅ、Ｉに本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値ν’、時短状態Ｂにおける期間値ξ’、確変状態における期間値π’を算出すると、期間値ν’は期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値π’は期間値ξ’よりも大きい値となる（ν’＞ξ’、π’＞ξ’）。
【１１５５】
次に、本特徴部０９９ＳＧにけるパチンコ遊技機１の試射試験を１０時間行ったときの通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における実射値（発射遊技球数、特図１始動口入賞回数、特図２始動口入賞回数、特図１変動表示回数、特図２変動表示回数、合計特図１変動時間、合計特図２変動時間）及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機１の設計値を図１２－２４（Ａ）及び図１２－２４（Ｂ）に示す。尚、図１２－２４（Ａ）に示すように、通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の試射試験時間の合計時間が１０時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な左遊技領域２Ｌへの遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）３０の操作による継続的な右遊技領域２Ｒへの遊技球の打ち出しが条件である。
【１１５６】
図１２－２４（Ａ）に示すように、通常状態においては、試射試験時間が３４６．０８分、発射遊技球数が３４５８０個、特図１始動口入賞回数が１９３９回、特図２始動口入賞回数が０回、特図１変動表示回数が１８８３回、特図２変動表示回数が０回、合計特図１変動時間が２３８４０秒、合計特図２変動時間が０秒である。また、時短状態Ａにおいては、試射試験時間が７７・００分、発射遊技球数が７６７６個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が４３７１回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が６５８回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が３５４８秒である。また、時短状態Ｂにおいては、試射試験時間が１４．９６分、発射遊技球数が１４９４個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が８２１回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が５９４回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が９５４秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が１１６・００分、発射遊技球数が１１５１５個、特図１始動口入賞回数が０回、特図２始動口入賞回数が６５５６回、特図１変動表示回数が０回、特図２変動表示回数が９８７回、合計特図１変動時間が０秒、合計特図２変動時間が４３８７秒である。
【１１５７】
以上の実射値から、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１における設計値として、図１２－２４（Ｂ）に示すように、通常状態における１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が５．６個／分、特図２入賞率が０個／分、平均特図１変動時間が１２．６６１秒、平均特図２変動時間が０秒と算出されている。また、時短状態Ａにおける１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５６．７個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が５．３９３秒と算出されている。また、時短状態Ｂにおける１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５４．８個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が１．６０７秒と算出されている。また、確変状態における１分あたりの発射遊技球数が９９．９個／分、特図１入賞率が０個／分、特図２入賞率が５６．７個／分、平均特図１変動時間が０秒、平均特図２変動時間が４．４４５秒と算出されている。
【１１５８】
尚、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の特図２入賞率を比較すると時短状態Ｂの特図２入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態Ｂにおける発射遊技球数が他の２状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【１１５９】
ここで、図１２－２４に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。
【１１６０】
先ず、図１２－２５（Ａ）に示すように、通常状態においては、第１特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第１特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第１特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第１特図保留記憶数が０～２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－５（Ａ）参照）、１２０００（ｍｓ）×９７／１００＋４５０００（ｍｓ）×２／１００＋８００００（ｍｓ）×１／１００＝１３３４０（ｍｓ）と算出される。また、第１特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第１特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－５（Ｂ）参照）、５０００（ｍｓ）×９７／１００＋４５０００（ｍｓ）×２／１００＋８００００（ｍｓ）×１／１００＝６５５０（ｍｓ）と算出される。
【１１６１】
尚、図１２－２４（Ａ）に示した通常状態に基づき第１特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２５（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合が１０％、第１特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合が４０％、第１特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合が４０％、第１特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合が１０％と算出される。
【１１６２】
このため、図１２－２５（Ｃ）に示すように、通常状態における平均変動時間は、１３３４０（ｍｓ）×１０／１００＋１３３４０（ｍｓ）×４０／１００＋１３３４０（ｍｓ）×４０／１００＋６５５０（ｍｓ）×１０／１００＝１２６６１（ｍｓ）と算出される。
【１１６３】
また、図１２－２６（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ａは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ａ）参照）、７０００（ｍｓ）×９５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝９１５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｂは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ｂ）参照）、３０００（ｍｓ）×８５／１００＋７０００（ｍｓ）×１０／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５７５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｃは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－８（Ｃ）参照）、３０００（ｍｓ）×９０／１００＋７０００（ｍｓ）×５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５５５０（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｄは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｄ）参照）、３０００（ｍｓ）×９５／１００＋５００００（ｍｓ）×５／１００＝５３５０（ｍｓ）と算出される。
【１１６４】
尚、図１２－２４（Ａ）に示した時短状態Ａに基づき該時短状態Ａにおける１１０回及び１１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２６（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ａ及びａ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｂ及びｂ’）が０．９０９０

９０９％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｃ及びｃ’）が２．７２７２７２７％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｄ及びｄ’）が９５．４５４５４５５％と算出される。

【１１６５】

このため、図１２－２６（Ｃ）に示すように、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間（α及びα’）は、９１５０（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋５７５０（ｍｓ）×０．９０９０９０９／１００＋５５５０（ｍｓ）×２．７２７２７２７／１００＋５３５０（ｍｓ）×９５．４５４５４５５／１００＝５３９３．６３６（ｍｓ）と算出される。

【１１６６】

また、図１２－２７（Ａ）に示すように、時短状態Ｂにおいて、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｅは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ａ）参照）、５０００（ｍｓ）×９７／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝５６００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｆは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ｂ）参照）、１５００（ｍｓ）×９７／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝２２０５（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｇは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ｃ）参照）、１５００（ｍｓ）×９９／１００＋２５０００（ｍｓ）×１／１００＝１７３５（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｈは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－１０（Ｄ）参照）、１５００（ｍｓ）×１００／１００＝１５００（ｍｓ）と算出される。

【１１６７】

尚、図１２－２４（Ａ）に示した時短状態Ｂに基づき該時短状態Ｂにおける１１０回及び１１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２７（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ｅ及びｅ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｆ及びｆ’）が１．８１８１８１８％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｇ及びｇ’）が２４．５４５４５４５％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｈ及びｈ’）が７２．７２７２７２７％と算出される。

【１１６８】

このため、図１２－２７（Ｃ）に示すように、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、５６００（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋２２０５（ｍｓ）×１．８１８１８１８／１００＋１７３５（ｍｓ）×２４．５４５４５４５／１００＋１５００（ｍｓ）×７２．７２７２７２７／１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）と算出される。

【１１６９】

また、図１２－２８（Ａ）に示すように、確変状態において、第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｉは、該第２特図保留記憶数が０の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ａ）参照）、７０００（ｍｓ）×９５／１００＋４００００（ｍｓ）×２／１００＋２５０００×３／１００＝８２００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｊは、該第２特図保留記憶数が１の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｂ）参照）、３０００（ｍｓ）×８０／１００＋７０００（ｍｓ）×１５／１００＋４００００×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝５０００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｋは、該第２特図保留記憶数が２の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（

Ｃ）参照）、３０００（ｍｓ）×９０／１００＋７０００（ｍｓ）×５／１００＋４０００（ｍｓ）×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝４６００（ｍｓ）と算出され、第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｌは、該第２特図保留記憶数が３の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図１２－６（Ｄ）参照）、３０００（ｍｓ）×９５／１００＋４００００×２／１００＋２５０００（ｍｓ）×３／１００＝４４００（ｍｓ）と算出される。

【１１７０】

尚、図１２－２４（Ａ）に示した確変状態に基づき該確変状態における１１０回及び１１００回の変動表示での第２特図保留記憶数が０～３個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図１２－２８（Ｂ）に示すように、第２特図保留記憶数が０個のときに実行される変動表示の割合（ｉ及びｉ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が１個のときに実行される変動表示の割合（ｊ及びｊ’）が０．９０９０９０９％、第２特図保留記憶数が２個のときに実行される変動表示の割合（ｋ及びｋ’）が２．７２７２７２７％、第２特図保留記憶数が３個のときに実行される変動表示の割合（ｌ及びｌ’）が９５．４５４５４５５％と算出される。

【１１７１】

このため、図１２－２８（Ｃ）に示すように、確変状態における１変動の平均変動時間（γ及びγ’）は、８２００（ｍｓ）×０．９０９０９０９＋５０００（ｍｓ）×０．９０９０９０９／１００＋４６００（ｍｓ）×２．７２７２７２７／１００＋４４００（ｍｓ）×９５．４５４５４５５／１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）と算出される。

【１１７２】

以上から、本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１での時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における１変動の平均変動時間を比較すると、図１２－２９に示すように、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間（α及びα’）よりも短く（α＞β及びα’＞β’）また、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間（β及びβ’）は、確変状態における１変動の平均変動時間（γ及びγ’）よりも短く設定されている（γ＞β及びγ’＞β’）。

【１１７３】

続いて、時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

【１１７４】

図１２－３０（Ａ）及び図１２－３５に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値χとすると、該期間値χは、α（またはα’）×１１０＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１０＝５９３２９９．６３（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ψとすると、該期間値ψは、β（またはβ’）×１１０＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１０＝１７６８５５．０３（ｍｓ）と算出される。また、確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ωとすると、該期間値ωは、γ（またはγ’）×１１０＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１０＝４８９０００．０５（ｍｓ）と算出される。

【１１７５】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さく設定されているとともに、該期間値ψは、確変状態における１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さく設定されている（χ＞ψ且つω＞ψ）。

【１１７６】
更に、図１２－３１（Ａ）及び図１２－３６に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値χ’とすると、該期間値χ’は、α（またはα’）×１１００＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１００＝５９３２９９６．３（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ψ’とすると、該期間値ψ’は、β（またはβ’）×１１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１００＝１７６８５５０．３（ｍｓ）と算出される。また、確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値ω’とすると、該期間値ω’は、γ（またはγ’）×１１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１００＝４８９００００．５（ｍｓ）と算出される。

【１１７７】
つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間に１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ψ’は、確変状態における１変動の平均変動時間に１１０を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されている（χ’＞ψ’且つω’＞ψ’）。

【１１７８】
また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３１（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値δはＤ×１１０＝５３５０（ｍｓ）×１１０＝５８８５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値εはＨ×１１０＝１５００（ｍｓ）×１１０＝１６５０００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ζはＬ×１１０＝４４００（ｍｓ）×１１０＝４８４０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１５に示したように、期間値δは期間値εよりも大きい値であり、且つ、期間値ζは期間値εよりも大きい値となる（δ＞ε、ζ＞ε）。

【１１７９】
また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３１（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値δ’はＤ×１１００＝５３５０（ｍｓ）×１１００＝５８８５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ε’はＨ×１１００＝１５００（ｍｓ）×１１００＝１６５００００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ζ’はＬ×１１００＝４４００（ｍｓ）×１１００＝４８４００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１６に示したように、期間値δ’は期間値ε’よりも大きい値であり、且つ、期間値ζ’は期間値ε’よりも大きい値となる（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。

【１１８０】
また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３２（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ηはＣ×１１０＝５５５０（ｍｓ）×１１０＝６１０５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させた

ときの平均変動時間である期間値θはＧ×１１０＝１７３５（ｍｓ）×１１０＝１９０８５０（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ιはＫ×１１０＝４６００（ｍｓ）×１１０＝５０６０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１７に示したように、期間値ηは期間値θよりも大きい値であり、且つ、期間値ιは期間値θよりも大きい値となる（η＞θ、ι＞θ）。

【１１８１】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３２（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値η’はＣ×１１００＝５５５０（ｍｓ）×１１００＝６１０５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値θ’はＧ×１１００＝１７３５（ｍｓ）×１１００＝１９０８５００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ι’はＫ×１１００＝４６００（ｍｓ）×１１００＝５０６００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、図１２－１８に示したように、期間値η’は期間値θ’よりも大きい値であり、且つ、期間値ι’は期間値θ’よりも大きい値となる（η’＞θ’、ι’＞θ’）。

【１１８２】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３３（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値κはＢ×１１０＝５７５０（ｍｓ）×１１０＝６３２５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値λはＦ×１１０＝２２０５（ｍｓ）×１１０＝２４２５５０（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値μはＪ×１１０＝５０００（ｍｓ）×１１０＝５５００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＦにおいては、図１２－１９に示したように、期間値κは期間値λよりも大きい値であり、且つ、期間値μは期間値λよりも大きい値となる（κ＞λ、μ＞λ）。

【１１８３】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３３（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値κ’はＢ×１１００＝５７５０（ｍｓ）×１１００＝６３２５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値λ’はＦ×１１００＝２２０５（ｍｓ）×１１００＝２４２５５００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値μ’はＪ×１１００＝５０００（ｍｓ）×１１００＝５５０００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＦにおいては、図１２－２０に示したように、期間値κ’は期間値λ’よりも大きい値であり、且つ、期間値μ’は期間値λ’よりも大きい値となる（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。

【１１８４】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、

図１２－３４（Ａ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値νはＢ×１１０＝９１５０（ｍｓ）×１１０＝１００６５００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ξはＥ×１１０＝５６００（ｍｓ）×１１０＝６１６０００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値πはＩ×１１０＝８２００（ｍｓ）×１１０＝９０２０００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＥにおいては、図１２－２１に示したように、期間値νは期間値ξよりも大きい値であり、且つ、期間値πは期間値ξよりも大きい値となる（ν＞ξ、π＞ξ）。

【１１８５】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図１２－３４（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ν’はＢ×１１００＝９１５０（ｍｓ）×１１００＝１００６５０００（ｍｓ）と算出される。また、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値ξ’はＥ×１１００＝５６００（ｍｓ）×１１００＝６１６００００（ｍｓ）と算出される。そして、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値π’はＩ×１１００＝８２００（ｍｓ）×１１００＝９０２００００（ｍｓ）と算出される。つまり、本特徴部０９９ＳＥにおいては、図１２－２２に示したように、期間値ν’は期間値ξ’よりも大きい値であり、且つ、期間値π’は期間値ξ’よりも大きい値となる（ν’＞ξ’、π’＞ξ’）。

【１１８６】

つまり、本特徴部０９９ＳＧにおいては、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３０（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時短状態Ｂが最も短く設定されている（χ＞ψ、ω＞ψ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３０（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間も時短状態Ｂが最も低く設定されている（χ’＞ψ’、ω’＞ψ’）。

【１１８７】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３４（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（ν＞ξ、π＞ξ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３４（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（ν’＞ξ’、π’＞ξ’）。

【１１８８】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３３（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（κ＞λ、μ＞λ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３３（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（κ’＞λ’、μ’＞λ’）。

【１１８９】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３２（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（η＞θ、ι＞θ）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３２（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（η’＞θ’、ι’＞θ’）。
【１１９０】
　また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行する場合について、該１１０回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３１（Ａ）に示すように、該１１０回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（δ＞ε、ζ＞ε）。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のそれぞれにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行する場合について、該１１００回の変動表示に要する時間を比較すると、図１２－３１（Ｂ）に示すように、該１１００回の変動表示に要する時間は時間状態Ｂが最も短く設定されている（δ’＞ε’、ζ’＞ε’）。
【１１９１】
　つまり、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態においては、第２特図保留記憶数が０個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が１個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が２個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が３個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において遊技者が第２特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図１２－２６（Ｂ）、図１２－２７（Ｂ）、図１２－２８（Ｂ）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を１１０回または１１００回行う場合）においても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。
【１１９２】
　以上、本特徴部０９９ＳＧにけるパチンコ遊技機１においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態（時短状態Ａ）と確変状態に加えてこれら時短状態Ａや確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態Ｂに制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。
【１１９３】
　例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約１／３００の場合で９００回など、大当り確率分母の約３倍）の可変表示が行われた場合でも、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１のように時短状態Ｂに制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約３倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。
【１１９４】
　一方、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１のように時短状態Ｂに制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約２．５～３倍）の可変表示が行われた場合に時短状態Ｂに制御され、特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率分母の約３．８倍など）の可変表示にわたり時短状態Ｂに制御されることになる

。この時点で既に大当り確率の約３倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態Ｂに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【１１９５】

特に特徴部０９９ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ｂに制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態Ｂでは、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【１１９６】

また、特徴部０９９ＳＧでは、保留記憶数が０～３のいずれの状態で固定して消化しても、時短状態Ｂの場合が時短状態Ａや確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部０６９ＳＧの図１１－３６（及び該図１１－３６に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態Ａや確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部０９９ＳＧにおける各種演出の実行割合は、前記特徴部０６９ＳＧの図１１－３６にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態Ｂに制御された場合、保留記憶数が０～３のいずれの状態で固定して、または保留記憶数が０～３のいずれの状態で変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１１９７】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－１５、図１２－１７、図１２－１９、図１２－２１に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間に１１０を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Ｂの１１００回の変動表示のうち、１１０回の変動表示の消化時間（１１０回の変動表示の合計時間）が時短状態Ａや確変状態における１１０回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示の消化時間が時短状態Ａや確変状態における１１０回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態Ｂの１１００回の変動表示の消化時間は時短状態Ｂの１１０回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態Ｂに制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態Ｂにおける変動効率を時短状態Ａや確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態Ｂに制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態Ｂに制御可能なパチンコ遊技機１を提供することを目的とした発明となっている。

【１１９８】

更に、本特徴部０９９ＳＧでは、図１２－１６、図１２－１８、図１２－２０、図１２－２２に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間に１１００を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Ａや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Ａや確変状態での変動表示を時短状態Ｂでの最大変動表示回数と同数である１１００回実行させて、これら時短状態Ａにおける１１００回分の変動時間、時短状態Ｂにおける１１００回分の変動時間、確変状態における１１００回分の変動時間を比較することで時短状態Ｂが最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態Ｂに制御可能であることを示す為である。

【１１９９】

これは、時短状態Ａや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Ａや確変状態での変動表示が時短状態Ｂでの最大変動表示回数と同数である１１００回実行された場合に、時短状態Ｂが最も変動効率が高いように設計することで、時短状態Ａや確変状態と比

較されたとしても時短状態Ｂが最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態Ｂでの変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態Ｂに制御していることとなる。

【１２００】

また、図１２－３０（Ａ）に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１０を乗算して得られる期間値ψは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１０を乗算して得られる期間値χよりも小さく、且つ期間値ψは確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１０を乗算して得られる期間値ωよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂの変動効率が時短状態Ａや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Ｂにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Ｂを提供することができる。特に本特徴部０９９ＳＧでは、前述したように時短状態Ｂでは時短状態Ａや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Ａや確変状態（時短状態Ｂよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Ａや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【１２０１】

また、図１２－３０（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間である期間値βに１１００を乗算して得られる期間値ψ’は、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間である期間値αに１１００を乗算して得られる期間値χ’よりも小さく、且つ期間値ψ’は確変状態における１の変動の平均変動時間である期間値γに１１００を乗算して得られる期間値ω’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂの変動効率が時短状態Ａや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Ｂにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Ｂを提供することができる。特に本特徴部０９９ＳＧでは、前述したように時短状態Ｂでは時短状態Ａや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Ａや確変状態（時短状態Ｂよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Ａや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【１２０２】

また、図１２－２１に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ξは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値νよりも小さく設定されているとともに、該期間値ξは、確変状態において第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値πよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０３】

また、図１２－２２に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ξ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ν’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ξ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が０個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示

回数を乗算して得られる期間値π’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０４】

また、図１２－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値λは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値κよりも小さく設定されているとともに、該期間値λは、確変状態において第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値μよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０５】

また、図１２－２０に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値λ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値κ’よりも小さく設定されているとともに、該期間値λ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が１個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値μ’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０６】

また、図１２－１７に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値θは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ηよりも小さく設定されているとともに、該期間値θは、確変状態において第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ιよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０７】

また、図１２－１８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値θ’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値η’よりも小さく設定されているとともに、該期間値θ’は、確変状態において第２特図保留記憶数が２個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ι’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０８】

また、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の

変動表示回数を乗算して得られる期間値εは、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値δよりも小さく設定されているとともに、該期間値εは、確変状態において第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１０回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ζよりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２０９】

また、図１２－１６に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ε’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値δ’よりも小さく設定されているとともに、該期間値ε’は、確変状態において第２特図保留記憶数が３個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Ｂにおける１１００回の変動表示回数を乗算して得られる期間値ζ’よりも小さく設定されているので、時短状態Ｂにおける変動表示が、時短状態Ａや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Ｂの遊技興趣を向上できる。

【１２１０】

また、本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機１では、第１始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第１特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第２始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第２特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂを有している。これら第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａと第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂとでは、最大保留記憶数がどちらも４個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

【１２１１】

更に、図１２－２（Ｂ）、図１２－２（Ｄ）に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで共通の３秒間に設定されており、遊技状態が時短状態Ａや時短状態Ｂである場合は、発射装置により右遊技領域の第２経路に向けて打ち出された遊技球がゲート４１や第２始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１では、遊技状態が時短状態Ａである場合と時短状態Ｂである場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態Ａと時短状態Ｂとで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【１２１２】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、遊技状態が時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「１１０」または「１１００」を乗算して各期間値を算出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、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始

動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態Ｂ、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「１１０」または「１１００」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

【１２１３】

また、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず４個であり、図１２－１３に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が１１０回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【１２１４】

特に、遊技状態が時短状態Ａであり、該時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をαとすると、該期間値αは、Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄの値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値αを算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ａの期間値αを得ることができる。

【１２１５】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり、該時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をβとすると、該期間値βは、Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈの値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値βを算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ｂの期間値βを得ることができる。

【１２１６】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をγとすると、該期間値γは、Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌの値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉは確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態に

おいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊは確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋは確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌは確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値γを算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値γを得ることができる。

【１２１７】

また、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず４個であり、図１２－１４に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が１１００回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【１２１８】

特に、遊技状態が時短状態Ａであり、該時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をα’とすると、該期間値α’は、Ａ×ａ’＋Ｂ×ｂ’＋Ｃ×ｃ’＋Ｄ×ｄ’の値により算出される。ここで、Ａは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ａ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｂは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｂ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｃは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｃ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、Ｄは時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｄ’は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値α’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ａの期間値α’を得ることができる。

【１２１９】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり、該時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をβ’とすると、該期間値β’は、Ｅ×ｅ’＋Ｆ×ｆ’＋Ｇ×ｇ’＋Ｈ×ｈ’の値により算出される。ここで、Ｅは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｅ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｆは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｆ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｇは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｇ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合、Ｈは時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｈ’は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値β’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ｂの期間値β’を得ることができる。

【１２２０】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行

される場合の期間値をγ’とすると、該期間値γ’は、Ｉ×ｉ’＋Ｊ×ｊ’＋Ｋ×ｋ’＋Ｌ×ｌ’の値により算出される。ここで、Ｉは確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｉ’は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｊは確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｊ’は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｋは確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｋ’は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合、Ｌは確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、ｌ’は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値γ’を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値γ’を得ることができる。

【１２２１】

以上のように、本特徴部０９９ＳＧにおける時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態においては、第２特図保留記憶数が０個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が１個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が２個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合、第２特図保留記憶数が３個である状態で１１０回または１１００回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において遊技者が第２特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図１２－２６（Ｂ）、図１２－２７（Ｂ）、図１２－２８（Ｂ）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を１１０回または１１００回行う場合）においても時短状態Ｂが最も特別図柄の変動効率が高く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【１２２２】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれで１１０または１１００を乗算して得た値を比較して時短状態Ｂの変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれに乗算する値は、１０９や１０９９等、１１０や１０９９以外の値であってもよい。尚、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれに１０９や１０９９を乗算する理由は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が０で変動が開始されるためである。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の３状態、または、時短状態Ａと確変状態の２状態の最終５変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の５変動の計６変動を除いた１０４や１０９４等を乗算する値としてもよい。

【１２２３】

（特徴部０１８ＳＧに関する説明）

次に、特徴部０１８ＳＧにおける実施の形態について、図１３－１～図１３－２３に基づいて説明する。図１３－１は、特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。図１３－２は、（Ａ）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（Ｂ）は高ベース状態における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。尚、本特徴部０１８ＳＧでは、前記特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧのパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１の特徴構成を

、前記特徴部０６９ＳＧや特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１に適用可能である。
【１２２４】
図１３－１は、本特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。
【１２２５】
大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当り期待度（大当り信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチαとスーパーリーチβとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターと同じく１種類のみとしてもよい。
【１２２６】
図１３－１に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチβの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間（４５秒）よりも長い期間（８０秒）とされている。一方、スーパーリーチγはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間（４５秒）よりも短い期間（４０秒）とされている。
【１２２７】
また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。
【１２２８】
図１３－２（Ａ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定

テーブルＡでは、ＰＢ１－１に９７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－２に６００個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－３に３００個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの順に決定割合が高くなっている。

【１２２９】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＡ１－１に６００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に３００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。

【１２３０】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＡ１－２に７００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に２００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。

【１２３１】

図１３－２（Ｂ）は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に１９７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－４に８００個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチγの順に決定割合が高くなっている。

【１２３２】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＤでは、ＰＡ１－４に８００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に１００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－４に９７個の判定値が割り当てられている。

【１２３３】

（各種演出について）

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図１３－３～図１３－５に基づいて説明する。図１３－３は、スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図１３－４は、スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図１３－５は、（Ａ）は各種演出の内容を説明するための図、（Ｂ）はキャラクタ種別を説明するための図である。

【１２３４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく

飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Ｎリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「ＳＰリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【１２３５】

一方、図１３－３及び図１３－４に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミングｔａ０から所定期間が経過するまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）では飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃにおいて飾り図柄の可変表示が行われる（図１３－９（Ｎ１）参照）。尚、この期間（ｔａ０～ｔａ１）における遊技効果ランプ９や可動体ＬＥＤ２０８発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種ＳＰリーチ演出に応じた発光パターンを組合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

【１２３６】

可変表示を開始したタイミングｔａ０から所定期間が経過したタイミングｔａ１で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間（ｔａ１～ｔａ２）にわたり可変表示演出としての「Ｎリーチ演出」を実行する。その後、タイミングｔａ２で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間（ｔａ２～ｔａ５）にわたり可変表示演出としての「ＳＰリーチ演出」を実行する。

【１２３７】

このように「Ｎリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「ＳＰリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「ＳＰリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Ｎリーチ演出」が実行されることにより後述する「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」に発展することを期待できるようになる。

【１２３８】

図１３－３及び図１３－４に示すように、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」は、可変表示結果が「大当り」となるか否か、つまり、「大当り」または「はずれ」であることを報知する演出であり、ＳＰリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間（ｔａ３～ｔａ４）にわたり実行される。そして、図１３－３に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間（ｔａ５～ｔａ７）にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、ＳＰリーチα、β、γのスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート（ｔａ０～ｔａ５）と、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート（ｔａ５～ｔａ７）と、から構成される。

【１２３９】

また、図１３－４に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は（ｔａ５～ｔａ５Ａ）、大当り組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【１２４０】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図１３－５（Ａ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ａ」が実行され、変動パターンがスーパーリーチβ変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ｂ」または「ＳＰリー

チ演出Ｃ」が実行され、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、ＳＰリーチ演出として「ＳＰリーチ演出Ｄ」または「ＳＰリーチ演出Ｅ」が実行される。

【１２４１】

また、図１３－５（Ｂ）に示すように、「ＳＰリーチ演出Ａ」以外の「ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅ」においては、味方キャラクタＡ－１、味方キャラクタＡ－１とは異なる味方キャラクタＡ－２と、敵キャラクタＸ－１、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵キャラクタＸ－２とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【１２４２】

「ＳＰリーチ演出Ａ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチα変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当り」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタＡ－１、Ａ－２や敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２は表示されない。

【１２４３】

「ＳＰリーチ演出Ｂ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが街で対決する「バトルＡ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４４】

「ＳＰリーチ演出Ｃ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにＳＰリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが街で対決する「バトルＡ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４５】

「ＳＰリーチ演出Ｄ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれか（高ベース状態）であるときにＳＰリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが荒野で対決する「バトルＢ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４６】

「ＳＰリーチ演出Ｅ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂのいずれか（高ベース状態）であるときにＳＰリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが荒野で対決する「バトルＢ」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【１２４７】

尚、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当り期待度は高いので、ＳＰリーチ演出ＡよりもＳＰリーチ演出ＢやＳＰリーチ演出Ｃの方が大当り期待度は高い（大当り期待度：ＳＰリーチ演出Ａ＜ＳＰリーチ演出Ｂ＜ＳＰリーチ演出Ｃ）。

【１２４８】

「決め演出」は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅを開始してから所定期間が経過したタイミング

（例えば、ＳＰリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングｔａ３など）から所定期間（例えば、ｔａ３～ｔａ５）にわたり実行される演出である。具体的には、プッシュボタン３１Ｂの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対しプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

【１２４９】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当りである場合においてのみ実行され、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体３２が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

【１２５０】

また、可動体演出の実行（可動体３２の落下）に応じて、画像表示装置５の表示画面には、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ６１を所定期間（例えば、約１０秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【１２５１】

また、ＳＰリーチ演出Ａでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないので、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【１２５２】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【１２５３】

「事後演出Ａ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（ｔａ５～ｔａ６）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（ｔａ６～ｔａ７）と、から構成される。尚、事後演出Ａの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は「１０秒」とされている。

【１２５４】

尚、本実施の形態では、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当り遊技状態の終了後に時短状態Ａに制御される「大当りＡ」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定

飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当りＢ」であることが報知される。

【１２５５】

また、ＳＰリーチ演出Ａの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ａにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Ａにおいてもキャラクタは登場しない。また、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの事後演出Ａでは、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Ａにおいてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しないＳＰリーチ演出Ａが実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出Ａが実行されるので、演出効果を高めることができる。

【１２５６】

「事後演出Ｂ」は、遊技状態が時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂ（高ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）と、から構成される。尚、事後演出Ｂの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は、事後演出Ａの実行期間よりも長い「１５秒」とされている。

【１２５７】

また、図１３－３及び図１３－４に示すように、ＳＰリーチαにおける可変表示パート期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は４５秒であり、ＳＰリーチβにおける可変表示パート期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は８０秒であり、ＳＰリーチγにおける可変表示パート期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）は４０秒である。つまり、可変表示パート期間は、ＳＰリーチβ、ＳＰリーチα、ＳＰリーチγの順に短くなっている（可変表示パートの期間ｔａ０～ｔａ５（ｔａ５Ａ）；ＳＰリーチβ＞ＳＰリーチα＞ＳＰリーチγ）。

【１２５８】

また、ＳＰリーチα、β、γにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）は異なっており、ＳＰリーチγにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）は、ＳＰリーチα、βにおいて可変表示が開始されてからＮリーチになるまでの期間（ｔａ０～ｔａ１）よりも短い（ｔａ０～ｔａ１；ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチα、β）。

【１２５９】

また、ＳＰリーチα、β、γにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は異なっており、ＳＰリーチγにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）は、ＳＰリーチα、βにおけるＮリーチ演出の実行期間（ｔａ１～ｔａ２）よりも短い（ｔａ１～ｔａ２；ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチα、β）。

【１２６０】

また、ＳＰリーチα、β、γにおけるＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行期間（ｔａ２～ｔａ５）は異なっており、ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）、ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）、ＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）の順に長くなっている｛ｔａ２～ｔａ５；ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）＜ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）＜ＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）｝。

【１２６１】

また、ＳＰリーチγの可変表示パート期間（４０秒）は、ＳＰリーチαの可変表示パート期間（４５秒）及びＳＰリーチβの可変表示パート期間（８０秒）よりも短い一方で（可変表示期間；ＳＰリーチβ＞ＳＰリーチα＞ＳＰリーチγ）、ＳＰリーチγ（ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ

に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Ｂの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は、ＳＰリーチα（ＳＰリーチ演出Ａ）及びＳＰリーチβ（ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Ａの実行期間（ｔａ５～ｔａ７）よりも長い（ｔａ５～ｔａ７；ＳＰリーチγ（１５秒）＞ＳＰリーチα、β（１０秒））。

【１２６２】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける「決め演出」の実行期間（ｔａ３～ｔａ５）は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている（ｔａ３～ｔａ５；ＳＰリーチ演出Ａ＝ＳＰリーチ演出Ｂ＝ＳＰリーチ演出Ｃ＝ＳＰリーチ演出Ｄ＝ＳＰリーチ演出Ｅ）。よって、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける可動体３２や可動体ＬＥＤ２０８などの制御データを共通化きるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている。

【１２６３】

また、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔａ０～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔａ５から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔａ７まで（ｔａ５～ｔａ７）とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出Ａ、Ｂに対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出Ａ、Ｂ」を実行可能としてもよい。

【１２６４】

また、高ベース用のＳＰリーチγの可変表示期間は、低ベース用のＳＰリーチβの可変表示期間よりも短く（ｔａ０～ｔａ７：ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチβ）、ＳＰリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）は、ＳＰリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔａ４から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔａ７までの期間（ｔａ４～ｔａ７）よりも長い（ｔａ４～ｔａ７；ＳＰリーチγ＞ＳＰリーチβ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるＳＰリーチγでは、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【１２６５】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である。このようにすることで、事後演出Ａ、Ｂの制御データ、特に事後演出Ｂはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２６６】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する「事後演出Ａ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ各々に対応する「事後演出Ｂ」の実行期間（ｔａ５～ｔａ７）は全て共通である一方で、「事後演出Ａ」の実行期間（１０秒）と「事後演出Ｂ」の実行期間（１５秒）とは異なることで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃ各々に対応する事後演出Ａの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Ｂを実行することで、事後演出Ａ、Ｂが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演

出効果を高めることができる。
【１２６７】
（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ及び事後演出Ａ、Ｂの動作態様）
次に、可変表示結果が大当りである場合のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ及び事後演出Ａ、Ｂの動作態様について、図１３－６に基づいて説明する。図１３－６は、（Ａ）はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（Ｂ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＬＥＤの点灯パターンを示す図、（Ｃ）はＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンを示す図である。
【１２６８】
図１３－６（Ａ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。このように、ＳＰリーチ演出Ａはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅはキャラクタが表示される演出とされている。
【１２６９】
また、ＳＰリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－２が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタＸ－２が表示される。
【１２７０】
また、ＳＰリーチ演出における大当り確定報知の実行期間（ｔａ４～ｔａ５）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。
【１２７１】
また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃに対応する事後演出Ａにおける再抽選変動パート（ｔａ５～ｔａ６）と再抽選結果パート（ｔａ６～ｔａ７）とにおいて、ＳＰリーチ演出Ａでは、キャラクタは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｂでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とは表示されず、ＳＰリーチ演出Ｃでは、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とは表示されない。
【１２７２】
また、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに対応する事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）と予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）とにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが表示され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが表示される。
【１２７３】
このように、ＳＰリーチ演出Ａでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Ａでもキャラクタが表示されない一方で、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出Ａ、Ｂでも表示される。
【１２７４】

つまり、ＳＰリーチ演出Ａでは、大当り確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、大当り確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決にて関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと、該ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【１２７５】

また、ＳＰリーチ演出Ａでは、事後演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出Ａに関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、ＳＰリーチ演出Ａ、Ｄ、Ｅと、該ＳＰリーチ演出Ａ、Ｄ、Ｅの終了後に実行される事後演出Ａ、Ｂと、の関連性を高めることができる。

【１２７６】

次に、図１３－６（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２，９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、Ｂ１００など）は、特徴部０６９ＳＧにて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか１つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【１２７７】

ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、拡張コマンドＢ１００に基づき発光パターンＬＰ１－１にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃでは、拡張コマンドＢ１０１に基づき発光パターンＬＰ１－２にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢ１０２に基づき発光パターンＬＰ１－３にて点灯される。

【１２７８】

また、ＳＰリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンドＢ２００～Ｂ２０３に基づき、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の発光パターンＬＰ２－１～４のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターンＬＰ２－２～４については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターンＬＰ２－２、ＬＰ２－３、ＬＰ２－４の順に期待度が高くなっている。

【１２７９】

また、ＳＰリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、拡張コマンドＢ０００に基づき共通の発光パターンＬＰ３－１にて点灯される。また、ＳＰリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、拡張コマンドＢ３００に基づき共通の発光パターンＬＰ３－１にて点灯される。

【１２８０】

また、事後演出Ａにおける再抽選変動パート及び事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、拡張コマンドＢＡ００に基づき共通の発光パターンＬＰ４－１にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢＢ００に基づき共通の発光パターンＬＰ４－４にて点灯される。

【１２８１】

また、事後演出Ａにおける再抽選結果パート及び事後演出Ｂにおける予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、拡張コマンドＢＡ０１に基づき共通の発光パターンＬＰ４－２にて点灯、または、拡張コマンドＢＡ０２に基づき共通の発光パターンＬＰ４－３にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢＢ０１に基づき共通の発光パターンＬＰ４－５にて点灯、または、拡張コマンドＢＢ０２

に基づき共通の発光パターンＬＰ４－６にて点灯される。
【１２８２】
尚、上記発光パターンＬＰ１－１～３、ＬＰ２－１～４、ＬＰ３－１～２、ＬＰ４－１～６は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。
【１２８３】
図１３－７（Ａ）に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターンＬＰ１－１（Ｂ１００）は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２）及び盤面上ＬＥＤ（可動体ＬＥＤ２０８）が発光するパターンであり（図１３－１０参照）、発光パターンＬＰ１－２（Ｂ１０１）は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１／Ａ－２、敵Ｘ－１／Ｘ－２のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１１（Ａ２）、（Ａ３）参照）、発光パターンＬＰ１－３（Ｂ１０２）は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１、敵Ｘ－１／Ｘ－２のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１２（Ａ４）、（Ａ５）参照）。
【１２８４】
「当否ボタン演出」において、発光パターンＬＰ２－１（Ｂ２００）は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光した後、デフォルトの白色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１３参照）、発光パターンＬＰ２－２（Ｂ２０１）は、ボタン操作時パワーアップ（１段階目）用で、「青色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１３参照）、発光パターンＬＰ２－３（Ｂ２０２）は、ボタン操作時パワーアップ（２段階目）用で、「緑色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光であり（図１３－１３参照）、発光パターンＬＰ２－４（Ｂ２０３）は、ボタン操作時パワーアップ（３段階目）用で、「赤色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１３参照）。尚、発光パターンＬＰ２－２～４は、遊技者の長押し操作（ゲージ表示の溜まり具合）に応じて段階的に青色、緑色、赤色（ＭＡＸ）に変化する発光パターンとされている。
【１２８５】
「はずれ報知」において、発光パターンＬＰ３－１（Ｂ３００）は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである（図１３－１６参照）。
【１２８６】
「可動体演出＆大当り報知」において、発光パターンＬＰ３－２（Ｂ０００）は、結果報知で「大当り」が報知されるときに、可動体演出（第１期間）においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出（第２期間）においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、大当り報知において虹色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１４、図１３－１５参照）。尚、拡張コマンド（Ｂ０００）は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体３２を動作させるため動作制御データ（モーター駆動に係るｓｔｅｐ数、速度、時間を設定）と、枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。
【１２８７】
また、拡張コマンドＢ０００を可動体動作制御とＬＥＤ点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドと

を分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【１２８８】

また、「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドを分けずに、１つの拡張コマンドで可動体動作制御やＬＥＤ点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当り報知」とを行うことができる。

【１２８９】

「再抽選変動／予定出球加算」において、発光パターンＬＰ４－１（ＢＡ００）は、背景の動画像（ぐるぐる）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ１）参照）、発光パターンＬＰ４－４（ＢＢ００）は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＫＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１８参照）。

【１２９０】

「再抽選結果／予定出球報知」において、発光パターンＬＰ４－２（ＢＡ０１）は、偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）が停止表示されたときに、枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ２）参照）、発光パターンＬＰ４－３（ＢＡ０２）は、奇数図柄の組合せ（例えば、３３３など）が停止表示されたときに、発光パターンＬＰ４－２よりも輝度高め、階調周期速めで枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ３）参照）、発光パターンＬＰ４－５（ＢＢ０１）は、予定出球報知「７５０」用で、「７５０」の表示に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、「７５０」が表示されるまでは「１５００」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり（図１３－１９（Ｇ１－３）～（Ｇ３）参照）、発光パターンＬＰ４－６（ＢＢ０２）は、予定出球報知「１５００」用で、「１５００」の表示に合わせて「７５０」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、「１５００」が表示されるまでは「７５０」と共通の階調制御データが用いられるパターンである（図１３－１９（Ｇ１－４）～（Ｇ４）参照）。

【１２９１】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２及び可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンＬＰ３－２）ことで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず共通の発光パターンにて大当り確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２９２】

尚、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、ＳＰリーチ演出Ａの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－１を、図１３－２１に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）とし、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－２を、図１３－２２に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）とし、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－３を、図１３－２２に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図１３－２１に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

【１２９３】

また、事後演出Ｂの予定出球加算パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１

～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンは、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅとで共通である（発光パターンＬＰ４－４）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１２９４】

また、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂの予定出球報知パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）は共通である一方、ＳＰリーチ演出Ａに対応する事後演出Ａの可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－２、ＬＰ４－３）と、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Ａを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【１２９５】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンＬＰ３－２であ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、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【１２９６】

また、図１３－６（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチ演出におけるＬＥＤ発光パターンについて、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃで発光パターンＬＰ１－２を共通に使用しているが、例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは発光パターンＬＰ１－２－１（Ｂ２００：街背景カラー＋敵キャラクタＸ－１のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、ＳＰリーチＣでは発光パターンＬＰ１－２－２（Ｂ２００：街背景カラー＋敵キャラクタＸ－２のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、ＳＰリーチ演出Ｂ、ＣのＬＥＤ発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【１２９７】

ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅで発光パターンＬＰ１－３を共通に使用しているが、例えば、ＳＰリーチ演出Ｄでは発光パターンＬＰ１－３－１（Ｂ３００：荒野背景カラー＋敵キャラクタＸ－１のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、ＳＰリーチＥでは発光パターンＬＰ１－３－２（Ｂ３００：荒野背景カラー＋敵キャラクタＸ－２のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、ＳＰリーチ演出Ｄ、ＥのＬＥＤ発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【１２９８】

また、低ベース状態のＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃと、高ベース状態のＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅとのうち一方（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅ）を共通の発光パターンとし、他方（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【１２９９】

（階調制御データ）
ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図１３－２１は、枠ＬＥＤをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図１３－２２は、枠ＬＥＤをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
【１３００】
図１３－２１に示すように、枠ＬＥＤに含まれる各ＬＥＤに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、４０ｍｓｅｃ間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。
【１３０１】
また、図１３－２２に示すように、枠ＬＥＤに含まれる各ＬＥＤに出力される「ＲＧＢ」のデータとして、２０ｍｓｅｃの消灯に対応する輝度のデータが３０ｍｓｅｃ間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。
【１３０２】
演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各ＬＥＤの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンＬＰ１－１～２、ＬＰ２－１、ＬＰ３－１～３、ＬＰ４－１～４など）と、ドライバＩＤと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。
【１３０３】
例えば、発光パターンと対応づけられるドライバＩＤには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのＩＤが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２、可動体ＬＥＤ２０８など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル－パラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。
【１３０４】
各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（ＥＸ＝０）及び拡張フォーマット（ＥＸ＝１）のうちのいずれのフォーマットを適用するかの識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアル－パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板１２からランプ基板１４の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するＬＥＤ９に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を１０ｍｓ（ミリ秒）として説明する。
【１３０５】
発光制御周期には、１周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「１００ｍｓ」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「１８００ｍｓ」といった時間を定めておくことができる。
【１３０６】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のＱデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するＲＧＢ値に対応するＱデータと、が対応付けて定められている。

【１３０７】

本実施の形態では、１６進数で表現されるＱデータ（カラー１６進数、ＲＧＢカラー値）によって、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光を制御することとして説明する。カラー１６進数では、ＲＧＢそれぞれを２桁ずつ合計６桁の１６進数（０～Ｆ）で表現することで「１６×１６＝２５６階調」を表すが、本明細書では、ＲＧＢそれぞれの２桁の数値を同じ値とし、ＲＧＢそれぞれを１桁ずつの合計３桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、１６進数を表す「０ｘ」の表記は省略して図示・説明する。

【１３０８】

また、Ｑデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル－パラレル変換回路に出力するＱデータとして、グループ１を対象とするＱデータと、グループ２を対象とするＱデータと、グループ３を対象とするＱデータとが含まれる。各グループを対応するＱデータには、該グループに含まれる４つの出力端子Ｑから出力させるＲＧＢ値が格納される。

【１３０９】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「１０ｍｓ」であれば、演出制御基板１２から発光体ドライバに対して１０ｍｓ毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「１００ｍｓ」であれば、対象となるＬＥＤに１００ｍｓの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「１００ｍｓ」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

【１３１０】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「１」～「Ｎ」までの順序が定められており、発光順序「１」～「Ｎ」それぞれについて、各グループのＱデータ（ＲＧＢ値）として「０、０、Ｆ」が定められていれば、全ての発光順序について、ＱデータのうちのＲ値及びＧ値が「０」とされ、Ｂ値が「Ｆ」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【１３１１】

次に、ＬＥＤを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるＱデータ（ＲＧＢ値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのＱデータにそのまま適用することが可能である。

【１３１２】

図１３－２２は、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンＬＰ３－２などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠ＬＥＤ９Ｒ１～９Ｒ１２の階調制御データは枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間Δｔｎを示し、その右欄には、各グループ（グループ１（９Ｌ１）、グループ２（９Ｌ２）、グループ３（９Ｌ３）、グループ４（９Ｌ４）、・・・）に対応するＱデータ（ＲＧＢ値）を１６進数で表現している。

【１３１３】

また、図１３－２２に示す階調制御データの発光順序２では、切替単位発光時間Δｔｎは２０ｍｓであり、グループ１～１２（９Ｌ１～９Ｌ１２）のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、０、０」とすることで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２において消灯を実現している。

【１３１４】

また、図１３－２２に示す階調制御データの発光順序１では、切替単位発光時間Δｔｎは３０ｍｓであり、グループ１、２のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、４、Ｆ」、グループ３のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、８、Ｆ」、グループ４のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｃ、Ｆ」、グループ５のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、Ｄ」、グループ６のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、９」、グループ７のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、５」、グループ８のＱデータ（ＲＧＢ値）が「０、Ｆ、１」、グループ９のＱデータ（ＲＧＢ値）が「２、Ｆ、０」、グループ１０のＱデータ（ＲＧＢ値）が「６、Ｆ、０」、グループ１１のＱデータ（ＲＧＢ値）が「Ａ、Ｆ、０」、グループ１２のＱデータ（ＲＧＢ値）が「Ｆ、Ｆ、０」とすることで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２においてそれぞれ異なる発光色（発光順序３の発光色とも異なる）の発光を実現している。

【１３１５】

このように、短い切替単位発光時間Δｔｓで、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「１、１、１」など輝度の低いＲＧＢ値を設定してもよい。

【１３１６】

図１３－２１は、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２における虹色の点灯（なめらかレインボー発光、発光パターンＬＰ３－１などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【１３１７】

図１３－２１に示す階調制御データでは、図１３－２１に示す階調制御データとは異なり、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序１では、切替単位発光時間Δｔｎは４０ｍｓであり、階調制御データの発光順序２と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間Δｔｓで枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

【１３１８】

次に、図１３－６（Ｃ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～ＥにおけるＢＧＭや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか１つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【１３１９】

ＳＰリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ｔａ２～ｔａ３）において、ＳＰリーチ演出Ａでは、音パターンＢＰ１－１にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｂでは、音パターンＢＰ１－２にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｃでは、音パターンＢＰ１－３にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｄでは、音パターンＢＰ１－４にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｅでは、音パターンＢＰ１－５にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２０】

また、ＳＰリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の音パターンＢＰ２－１～４にて出力される。尚、音パターンＢＰ２－２～４については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンＢＰ２－２、ＢＰ２－３、ＢＰ２－４の順に期待度が高くなっている。

【１３２１】

また、ＳＰリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、音パターンＢＰ０－１～３にてＢＧＭや効果音が出力され

る。また、ＳＰリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、共通の音パターンＢＰ３－１～３にて点灯される。

【１３２２】

また、事後演出Ａにおける再抽選変動パート及び事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、音パターンＢＰ４－１にて出力され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、音パターンＢＰ４－４にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２３】

また、事後演出Ａにおける再抽選結果パート及び事後演出Ｂにおける予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、音パターンＢＰ４－２、または、音パターンＢＰ４－３にてＢＧＭや効果音が出力され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、音パターンＢＰ４－５、または、音パターンＢＰ４－６にてＢＧＭや効果音が出力される。

【１３２４】

尚、上記音パターンＢＰ１－１～４、ＢＰ２－１～４、ＢＰ０－１～３、ＢＰ３－１～３、ＢＰ４－１～４は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【１３２５】

図１３－７（Ｂ）に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンＢＰ１－１は、ＳＰリーチ演出Ａ用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、ＳＰリーチ演出ＡのＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１０参照）、音パターンＢＰ１－２は、ＳＰリーチ演出Ｂ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＢのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１１（Ａ２）参照）、音パターンＢＰ１－３は、ＳＰリーチ演出Ｃ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－２のボイス、ＳＰリーチ演出ＣのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１１（Ａ３）参照）、音パターンＢＰ１－４は、ＳＰリーチ演出Ｄ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＤのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンであり（図１３－１２（Ａ４）参照）、音パターンＢＰ１－５は、ＳＰリーチ演出Ｅ用のリーチタイトル導入時のボイス、「Ｆｉｇｈｔ！」のボイス、「次で決着だ！」の味方Ａ－１のボイス、ＳＰリーチ演出ＥのＢＧＭ、バトル効果音が出力されるパターンである（図１３－１２（Ａ５）参照）。

【１３２６】

「当否ボタン演出」において、音パターンＢＰ２－１は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ」のボイス、パワーレベル０の効果音が出力されるパターンであり、（図１３－１３参照）、音パターンＢＰ２－２は、パワーレベル１の効果音が出力されるパターンであり、音パターンＢＰ２－３は、パワーレベル２の効果音が出力されるパターンであり、音パターンＢＰ２－４は、パワーレベル３（ＭＡＸ）のボイス、パワーレベル３（ＭＡＸ）の効果音が出力されるパターンである。

【１３２７】

「はずれ報知」において、音パターンＢＰ３－１は、失敗の効果音が出力されるパターンであり（図１３－１６（Ｈ１）参照）、音パターンＢＰ３－２は、味方Ａ－１の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１６（Ｈ２）（Ｈ４）（Ｈ５）参照）、音パターンＢＰ３－３は、味方Ａ－２の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のＢＧＭが出力されるパターンである（図１３－１６（Ｈ３）参照）。

【１３２８】

「可動体演出＆大当り報知」において、音パターンＢＰ０－１は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１５（Ｅ１）参照）、音パターンＢＰ０－２は、可動体演出の効果音、味方Ａ－１の勝利ボイス、バトル勝

利のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１５（Ｅ２）（Ｅ４）（Ｅ５）参照）、音パターンＢＰ０－３は、可動体演出の効果音、味方Ａ－２の勝利ボイス、バトル勝利のＢＧＭが出力されるパターンである（図１３－１５（Ｅ３）参照）。

【１３２９】

「再抽選変動／予定出球加算」において、音パターンＢＰ４－１は、再抽選変動のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ１）参照）、音パターンＢＰ４－４は、予定出球加算のＢＧＭ、予定出球加算の効果音（攻撃）、味方Ａ－１の予定出球加算用ボイス、「押せ！」のボイスが出力されるパターンである（図１３－１８参照）。

【１３３０】

「再抽選結果／予定出球報知」において、音パターンＢＰ４－２は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ２）、音パターンＢＰ４－３は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のＢＧＭが出力されるパターンであり（図１３－１７（Ｆ３）参照）、音パターンＢＰ４－５は、予定出球報知のＢＧＭ、７５０の効果音が出力されるパターンであり（図１３－１９（Ｇ１－３）～（Ｇ３）参照）、音パターンＢＰ４－６は、予定出球報知のＢＧＭ、１５００の効果音、ＭＡＸのボイスが出力されるパターンである（図１３－１９（Ｇ１－４）～（Ｇ４）参照）。

【１３３１】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでも共通である（音パターンＢＰ０－１～３）ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１３３２】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンＢＰ２－１～４であ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、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【１３３３】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れ）

次に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れについて、図１３－８に基づいて説明する。図１３－８は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの流れを示す樹形図である。

【１３３４】

図１３－８に示すように、ＳＰリーチα、β、γにおいて、Ｎリーチ演出から発展してＳＰリーチ演出が発展されると、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ａ１）に示すようにボーリングの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ａ２）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とのバトルＡの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ａ３）に示すように味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とのバトルＡの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ａ４）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とのバトルＢの開始画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ａ５）に示すように味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とのバトルＢの開始画像が表示される。このように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける前半の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ各々で異なる。

【１３３５】

次いで、ＳＰリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、（Ｂ１）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する第１操作促進演出が開始された後、該第１操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、（Ｂ２）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作を

促進する第２操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通とされている。

【１３３６】

次いで、可変表示結果が大当りとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（Ｃ）に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【１３３７】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｄ１）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当ったことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｄ２）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－１が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｄ３）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－２が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｄ４）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－１が攻撃されたことを示す画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｄ５）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタＸ－２が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

【１３３８】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｅ１）に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｅ２）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｅ３）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｅ４）に示すように、バトルＢに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｅ５）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ各々で異なる。

【１３３９】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃの場合は、事後演出Ａが開始され、（Ｆ１）に示す再抽選変動パートにおいて、（Ｅ１～Ｅ３）において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、（Ｆ２）（Ｆ３）に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【１３４０】

また、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ１）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ４）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ２）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ５）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの場合は、（Ｇ３）（Ｇ４）に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【１３４１】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（Ｃ）（Ｄ１～Ｄ５）に示す画像は表示されず、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｈ１）に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｈ２）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト

画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｈ３）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｈ４）に示すように、バトルＢに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｈ５）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

【１３４２】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの場合は、（Ｉ１）に示すように、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。

【１３４３】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例について、図１３－９～図１３－２０に基づいて説明する。図１３－９は、ＳＰリーチα、β、γの可変表示が開始されてからＳＰリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図１３－１０は、ＳＰリーチ演出Ａの演出動作例を示す図である。図１３－１１は、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの演出動作例を示す図である。図１３－１２は、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの演出動作例を示す図である。図１３－１３は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図１３－１４は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図１３－１５は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り報知の演出動作例を示す図である。図１３－１６は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図１３－１７は、事後演出Ａの演出動作例を示す図である。図１３－１８は、事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。図１３－１９は、事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。

【１３４４】

尚、以下の説明において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号（例えば、Ａ～Ｉ）の一部は、図１３－８に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【１３４５】

図１３－９（Ｎ１）に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてＳＰリーチα、β、γのいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【１３４６】

尚、以下において、特徴部０６９ＳＧのアクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３に対応するアクティブ表示領域０１８ＳＧ０１３には、アクティブ表示０６９ＳＧ００３に対応するアクティブ表示０１８ＳＧ００３が表示され、第１保留表示領域０６９ＳＧ０１１に対応する第１保留表示領域０１８ＳＧ０１１には、保留表示０６９ＳＧ００１に対応する保留表示０１８ＳＧ００１が表示され、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に対応する第２保留表示領域０１８ＳＧ０１２には、保留表示０６９ＳＧ００２に対応する保留表示０１８ＳＧ００２が表示されるものとする。

【１３４７】

可変表示が開始された後、図１３－９（Ｎ２）に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図１３－９（Ｎ３）に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図１３－９（Ｎ４）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｃの可変表示が再開されることで、ＳＰリーチ演出に発展する。

【１３４８】

図１３－１０（Ａ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａに発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに

、ＳＰリーチ演出Ａを開始することを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ａが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ａは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、ボーリングを表す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。

【１３４９】

次いで、図１３－１０（Ａ１－１）に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像０１８ＳＧ１０３が表示され、図１３－１０（Ａ１－２）に示すように、ボールがピンに当って倒された画像０１８ＳＧ１０４が表示された後、図１３－１０（Ａ１－３）に示すように、ボーリングのレーンにピンが１本残る画像と、「残り１本！」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像０１８ＳＧ１０５が表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－１に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３５０】

図１３－１１（Ａ２）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｂに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｂが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｂが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｂは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３５１】

次いで、図１３－１１（Ａ２－１）に示すように、街を表す背景画像０１８ＳＧ２０１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２０２が表示され、図１３－１１（Ａ２－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが戦っている画像０１８ＳＧ２０３が表示された後、図１３－１１（Ａ２－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２０４が表示される。

【１３５２】

図１３－１１（Ａ３）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｃに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｃが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｃが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｃは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｃ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－２を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３５３】

次いで、図１３－１１（Ａ３－１）に示すように、街を表す背景画像０１８ＳＧ２０１と、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１

８ＳＧ２１２が表示され、図１３－１１（Ａ３－２）に示すように、味方キャラクタＡ－２と敵キャラクタＸ－２とが戦っている画像０１８ＳＧ２１３が表示された後、図１３－１１（Ａ３－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ２とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２１４が表示される。

【１３５４】

図１３－１２（Ａ４）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｄに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｄが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｄが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｄは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－３に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３５５】

次いで、図１３－１２（Ａ４－１）に示すように、荒野を表す背景画像０１８ＳＧ２２１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２２２が表示され、図１３－１２（Ａ４－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－１とが戦っている画像０１８ＳＧ２２３が表示された後、図１３－１２（Ａ４－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２２４が表示される。

【１３５６】

図１３－１２（Ａ５）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｅに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５ＳＲに縮小表示されるとともに、ＳＰリーチ演出Ｅが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｅが表示される。リーチタイトル画像０１８ＳＧ０１Ｅは、ＳＰリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８ＳＧ１００（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、大当り期待度を示す期待度表示０１８ＳＧ１０１（例えば、星の数など）と、味方キャラクタＡ－１を示す内容表示０１８ＳＧ１０２と、を有する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ１－３に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ１－５に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３５７】

次いで、図１３－１２（Ａ５－１）に示すように、荒野を表す背景画像０１８ＳＧ２２１と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、対決が開始されることを示す画像０１８ＳＧ２３２が表示され、図１３－１２（Ａ５－２）に示すように、味方キャラクタＡ－１と敵キャラクタＸ－２とが戦っている画像０１８ＳＧ２３３が表示された後、図１３－１２（Ａ５－３）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像０１８ＳＧ２３４が表示される。

【１３５８】

次に、図１３－１３（Ｂ１）に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０１８ＳＧ２４１と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」などの操作促進表示０１８ＳＧ２４２と、が表示され、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パ

ターンＬＰ２－１に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ２－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３５９】

次いで、図１３－１３（Ｂ１－１）に示すように、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示０１８ＳＧ２４３とエフェクト画像０１８ＳＧ２４４とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３とエフェクト画像０１８ＳＧ２４４の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターンＬＰ２－２～４に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ２－２～４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからボイスやｂｇｍが出力される。

【１３６０】

図１３－１３（Ｂ１－２）に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３がＭＡＸになり、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「パワーＭＡＸ！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示０１８ＳＧ２４３がＭＡＸにならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【１３６１】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図１３－１３（Ｂ１－３）に示すように、操作促進表示０１８ＳＧ２４２が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示０１８ＳＧ２４３が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－３）の演出動作はＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通である。

【１３６２】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－２）に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【１３６３】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図１３－１４に示す可動体演出が開始される。

【１３６４】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、１～３秒など）が経過するまでの第１期間では、図１３－１４（Ｃ）に示すように、可動体３２が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像０１８ＳＧ２５０が表示される。尚、攻撃画像０１８ＳＧ２５０は、プッシュボタン３１Ｂの球状の操作部を模した物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、からなる。また、可動体３２の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－１～３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音が出力され、振動演出として、振動モータ６１によりプッシュボタン３１Ｂが振動する。

【１３６５】

上記のように、可動体演出の第１期間では、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで共通の態様の演出が実行されるが、第１期間が終了した後の第２期間では、以下のように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅで異なる態様の演出が実行される。

【１３６６】

図１３－１４（Ｄ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａの場合、第２期間では、可動体

３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとを有し、物体が何かに当たった衝撃画像０１８ＳＧ２５１が表示される。

【１３６７】

尚、本実施の形態では、衝撃画像０１８ＳＧ２５１では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像０１８ＳＧ２５１においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【１３６８】

また、図１３－１４（Ｄ２）（Ｄ４）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｂ及びＳＰリーチ演出Ｄの場合、第２期間では、可動体３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、敵キャラクタＸ１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、を有し、攻撃が敵キャラクタＸ－１に当たったことを示す衝撃画像０１８ＳＧ２５２が表示される。

【１３６９】

また、図１３－１４（Ｄ３）（Ｄ５）に示すように、ＳＰリーチ演出Ｃ及びＳＰリーチ演出Ｅの場合、第２期間では、可動体３２が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像０１８ＳＧ２５０Ａと、衝撃を示すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂと、敵キャラクタＸ２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、を有し、攻撃が敵キャラクタＸ－２に当たったことを示す衝撃画像０１８ＳＧ２５３が表示される。

【１３７０】

また、図１３－１４（Ｄ１）～（Ｄ５）に示す可動体演出の第２期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体３２の振動に応じて、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示と非表示とが交互に行われ（可動体３２が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂに合わせて、オレンジ色や赤色が可動体ＬＥＤ２０８から枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターンＢＰ０－１～３に基づいて、所定の効果音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力され、振動演出として、振動モータ６１によりプッシュボタン３１Ｂが振動する。尚、図１３－１４（Ｄ１）～（Ｄ５）において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

【１３７１】

尚、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）において、可動体３２の振動に応じて表示されるエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂは、同時期に表示されているキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１、０１８ＳＧＸ２とエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとの関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【１３７２】

そして、可動体演出が終了した後は、図１３－１５に示すように、大当りとなることが報知される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、図１３－１５（Ｅ１）に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像０１８ＳＧ２６１と、「成功！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－１に基づいて、スピーカ８Ｌ

、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。
【１３７３】
　また、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、図１３－１５（Ｅ２）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚと、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｂが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚは、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。
【１３７４】
　また、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、図１３－１５（Ｅ３）に示すように、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｃが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ２Ｚは、倒された敵キャラクタＸ－２がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２Ｚが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。
【１３７５】
　また、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１５（Ｅ４）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｄが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。
【１３７６】
　また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１５（Ｅ５）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「勝利！」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、エフェクト画像０１８ＳＧ２６３と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２６０Ｅが表示され、可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ０－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。
【１３７７】
　そして、リザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａ～０１８ＳＧ２６０Ｅが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像０１８ＳＧ２６０Ａ～０１８ＳＧ２６０Ｅが非表示

となり、図１３－１５（Ｅ６）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示されるとともに、「大当り」の文字が表示されることにより、大当りが確定したことを示す大当り確定報知が実行される。

【１３７８】

一方、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－３）に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図１３－１６に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【１３７９】

具体的には、図１３－１６（Ｈ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａの場合、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像０１８ＳＧ２７１と、「失敗・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２７２と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８０】

また、ＳＰリーチ演出Ｂ及びＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１６（Ｈ２）（Ｈ４）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｂが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８１】

また、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、図１３－１６（Ｈ３）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｃが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８２】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１６（Ｈ５）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｅが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８３】

そして、リザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａ～０１８ＳＧ２７０Ｅが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａ～０１８ＳＧ２７０Ｅが非表示となり、図１３－１６（Ｈ６）に示すように、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、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（例えば、６７６など）が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【１３８４】

次に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて大当り確定報知が実行された場合は、図１３－１７に示す事後演出Ａが実行される。

【１３８５】

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示された後は、図１３－１７（Ｆ１）に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８６】

そして、図１３－１７（Ｆ２）に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りＡ（非確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８７】

また、図１３－１７（Ｆ３）に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りＢ（確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ（例えば、３３３など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－３に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８８】

次に、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて大当り確定報知が実行された場合は、図１３－１８に示す事後演出Ｂが実行される。

【１３８９】

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示された後は、図１３－１８（Ｇ１－１）に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、予定出球数を表示する大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１と、が表示されて事後演出Ｂが開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－４に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３９０】

次いで、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１８（Ｇ１）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１に攻撃

する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０１８ＳＧ２８２（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【１３９１】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１８（Ｇ２）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０１８ＳＧ２８２（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【１３９２】

そして、図１３－１８（Ｇ１－２）に示すように、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像０１８ＳＧ２８３と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示０１８ＳＧ２８４と、残り操作有効期間を示すゲージ表示０１８ＳＧ２８５とが表示され、プッシュボタン３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【１３９３】

次いで、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１９（Ｇ１－３）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－５に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－５に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや効果音が出力される。

【１３９４】

一方、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１９（Ｇ１－４）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１とキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－６に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－６に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや効果音やボイスが出力される。

【１３９５】

そして、図１３－１９（Ｇ１－５）に示すように、キャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺと、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「６Ｒ大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「７５０」など）が停止表示される。

【１３９６】

図１３－１９（Ｇ３）に示すように、大当りＢ（６Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【１３９７】

また、図１３－１９（Ｇ４）に示すように、大当りＣ（１０Ｒ大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「１５００」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【１３９８】
（ＳＰリーチ演出種別決定テーブル）
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、決定された変動パターンがＳＰリーチ変動パターンである場合に実行するＳＰリーチ演出種別決定処理において、ＳＰリーチ演出種別を決定する際に用いるＳＰリーチ演出種別定テーブルについて説明する。図１３－２０は、（Ａ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＡ、（Ｂ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＢ、（Ｃ）はＳＰリーチ演出種別定テーブルＣを示す図である。
【１３９９】
ＳＰリーチ演出種別決定処理では、例えば、ＳＰリーチ演出種別決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１３－２０に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡ～Ｃのいずれかを用いてＳＰリーチ演出種別を決定する。
【１４００】
ＳＰリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図１３－２０（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「大当りＣ（１０Ｒ）」、「大当りＢ（６Ｒ）」、「大当りＡ（６Ｒ）」、「はずれ」のそれぞれに対して、ＳＰリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図１３－２０（Ａ）～（Ｃ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【１４０１】
変動パターンがＳＰリーチαである場合は、図１３－２０（Ａ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡが用いられる。具体的には、「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「大当りＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＡ－２」に１００個の判定値が割り当てられている。
【１４０２】
変動パターンがＳＰリーチβである場合は、図１３－２０（Ｂ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＢが用いられる。具体的には、「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＢ－１」に３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－１」に７０個の判定値が割り当てられている。「大当りＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＢ－１」に７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－１」に３０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＢ－２」に７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－２」に３０個の判定値が割り当てられている。
【１４０３】
つまり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りＡ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＣがＳＰリーチ演出Ｂよりも高い割合で決定される。
【１４０４】
また、変動パターンがＳＰリーチγである場合は、図１３－２０（Ｃ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＣが用いられる。具体的には、「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に４０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に６０個の判定値が割り当てられている。「大当りＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に４０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＤ－２」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－２」に４０個の判定値が割り当てられている。
【１４０５】
つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りＢ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＥがＳＰリーチ演出Ｄよりも高い割合で決定される。
【１４０６】

（作用・効果）
以上説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１を表示して該敵キャラクタＸ－１を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出において大当りが報知される場合に、該ＳＰリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂにおける可動体演出の実行期間において、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとともにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示され、ＳＰリーチ演出Ａにおける可動体演出の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ｂと共通の態様のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示される一方でキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示されず、可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂにおいて可動体演出が実行される場合とＳＰリーチ演出Ａにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンＬＰ３－２である。
【１４０７】
このようにすることで、敵キャラクタが表示されるＳＰリーチ演出Ｂと敵キャラクタが表示されないＳＰリーチ演出Ａとで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってＳＰリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。
【１４０８】
より詳しくは、演出態様が異なるＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体３２の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂについては、各ＳＰリーチ演出に対応する表示態様とすることで、ＳＰリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。
【１４０９】
尚、本実施の形態では、第１特定演出としてＳＰリーチ演出Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＳＰリーチ演出Ｃ～Ｅのいずれかについても適用可能である。
【１４１０】
また、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる（図１３－１４（Ｄ１）に示す画像と、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）に示す画像とは異なる）。このようにすることで、第１期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第１期間まではＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれであるのかが不明となるので、ＳＰリーチ演出の演出興趣を向上できる。
【１４１１】
また、ＳＰリーチ演出として、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵Ｘ－２を表示するＳＰリーチ演出Ｅを実行可能であり、大当り状態に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｂが実行されたときとＳＰリーチ演出Ｅが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｂを実行可能なＳＰリーチβ変動パターンの決定割合は３００／９９７であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてＳＰリーチ演出Ｅを実行可能なＳＰリーチγ変動パターンの決定割合は８００／９９７である。そして、ＳＰリーチ演出Ｃにおいては、大当りが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体３２の動作に応じたＳＰリーチ演出Ｂと共通のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示されるとともに敵キャラクタＸ２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃで実行され

る可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンと共通の発光パターンＬＰ３－２である。

【１４１２】

このようにすることで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当り状態に制御される割合が異なるＳＰリーチ演出を増やすことができ、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１４１３】

また、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタＸ１は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【１４１４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄの実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、ＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ｄのいずれにおいても、可動体３２の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図１３－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される。

【１４１５】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ｄとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体３２の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタＸ－１を異なる演出で表示することで、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと可動体演出及びＳＰリーチ演出Ｂ，Ｄと事後演出Ａ、Ｂとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【１４１６】

より詳しくは、ＳＰリーチ演出で大当り確定報知が行われた後の事後演出においても、ＳＰリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、ＳＰリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はＳＰリーチ演出の種別に対応させることで、ＳＰリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

【１４１７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタＸ－１を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当り報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図１３－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図１３－１９（Ｇ１－５）参照）。このようにすることで、ＳＰリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【１４１８】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく

、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。

【１４１９】

また、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｂが実行された場合、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は３０％であり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときにＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は４０％である。このようにすることで、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１４２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示し該敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示し該敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｄにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｄにて表示した敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｄにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｅにて表示した敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｅにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行可能であり、少なくとも味方キャラクタＡ－１の動作態様は、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）。

【１４２１】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、ＳＰリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【１４２２】

また、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１４２３】

また、味方キャラクタＡ－１は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１４２４】

また、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示され、ＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示される（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Ｂの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【１４２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｄにおいて可動体

演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ｄに関連した演出態様の第１事後演出（例えば、事後演出Ｂ）と、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ｅに関連した演出態様の第２事後演出（例えば、事後演出Ｂ）と、ＳＰリーチ演出Ａにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ａに関連した演出態様の第３事後演出（例えば、事後演出Ａ）を実行可能であり、第２有利状態に制御される割合は、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれが実行されるかによって異なる。

【１４２６】

つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合は４０％、ＳＰリーチ演出Ｅが実行された場合は６０％であり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ａが実行された場合で１００％である。

【１４２７】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるかによって第２有利状態に制御される割合が異なるため、ＳＰリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【１４２８】

尚、前記実施の形態では、第１特定演出に関連した演出態様の第１事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｄにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第１事後演出が第１特定演出に関連し、第２特定演出に関連した演出態様の第２事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｅにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第２事後演出が第２特定演出に関連し、ＳＰリーチ演出Ａと事後演出Ａとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第３事後演出が第３特定演出に関連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、第３特定演出に関連した演出態様の第３事後演出として、ＳＰリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第３事後演出が第３特定演出に関連するようにしてもよい。

【１４２９】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なっていてもよい。また、４種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

【１４３０】

また、本実施の形態では、第１特定演出と第２特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第３特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特定演出と第２特定演出と第３特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第１特定演出と第２特定演出と第３特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【１４３１】

また、第３特定演出として、高ベース状態にて行われるＳＰリーチ演出Ｆ（例えば、敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２とは異なる敵キャラクタＸ－３とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りＣ（１０Ｒ）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｆ（５０％）＞ＳＰリーチ演出Ｅ（３５％）＞ＳＰリーチ演出Ｄ（１５％）としてもよい。尚、ＳＰリーチ演出Ｆにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出Ｃ（

第３事後演出）は、事後演出Ａ、Ｂよりも演出期間が長くてもよい。
【１４３２】
　また、上記ＳＰリーチ演出Ｆにおいては、例えば、図１３－６（Ｂ）に示す可動体演出の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと共通の発光パターンＬＰ３－２であり、図１３－６（Ｃ）に示す可動体演出の音パターンは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅと共通の音パターンＢＰ０－１～３であることが好ましい。
【１４３３】
　また、前記実施の形態では、第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態として、例えば、第１有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い１０Ｒ大当りＣ）や、第１有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りＢや大当りＣなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２有利状態とは、第１有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。
【１４３４】
　また、特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１を、特徴部０６９Ｇ、０９９Ｇのパチンコ遊技機１に適用する場合、例えば、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ａを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＡ、Ｂに適用し、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＣに適用し、特徴部０１８ＳＧにおけるＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅを特徴部０６９Ｇ、０９９ＧのＳＰリーチＤに適用することが可能である。
【１４３５】
　（特徴部０１８ＳＧの変形および応用に関する説明）
　前記特徴部０１８ＳＧでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。
【１４３６】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体の一例として可動体３２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体３２以外の可動体や、遊技機用枠３に設けられた可動体等を適用してもよい。
【１４３７】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。
【１４３８】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタＡ－１、Ａ－２と対決する敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。
【１４３９】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特別キャラクタとして敵キャラクタＸ－１、Ｘ－２と対決する味方キャラクタＡ－１、Ａ－２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。
【１４４０】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

【１４４１】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体３２以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体３２の動作態様は種々に変更可能である。

【１４４２】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体演出の実行時期は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの後段における大当り確定報知の前とされていたが、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

【１４４３】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体演出において、可動体３２の動作に応じて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が発光し、効果音が出力され、プッシュボタン３１Ｂが振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体３２の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、ＬＥＤの発光パターンと同様にＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とすることが好ましい。

【１４４４】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体３２の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体３２を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

【１４４５】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Ａと、ＳＰリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂと、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出などを適用可能としてもよい。

【１４４６】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【１４４７】

また、前記特徴部０１８ＳＧでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【１４４８】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知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、大当りが所定回数（例えば、２回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Ｂにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、２５００球、５０００球、７５００球、１００００球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。
【１４４９】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体３２の動作態様やエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示態様が共通であ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、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体３２の動作態様やエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂの表示態様が共通とすることが好ましい。
【１４５０】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅとで、事後演出Ｂにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通であ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、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。
【１４５１】
　また、前記特徴部０１８ＳＧでは、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃは低ベース状態において実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅは高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（ＳＰリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。
【１４５２】
　以上、本発明の実施の形態における特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧ、０１８ＳＧ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。
【１４５３】
　また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。
【１４５４】
　また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。
【１４５５】
　また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが

開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【１４５６】

本発明の遊技機は、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やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【１４５７】

以上の様に第１特別状態および第２特別状態に関する制御を説明したがこれに限定されず、第１特別状態および第２特別状態中にリーチ演出を実行してもよい。この場合、特別状態の種類に応じてリーチタイトルの表示態様や表示位置、表示パート等を異ならせてもよい。そうすることで、遊技状態毎のリーチ演出にも注目することができ興趣が向上する。以下に具体的な制御を説明する。

【１４５８】

［形態１］

形態１－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

ーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１４５９】
形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報を第１サイズ（飾り図柄（大））のリーチ態様で表示し、その後に該リーチ態様で表示した装飾識別情報（飾り図柄（大））を該第１サイズよりも小さい第２サイズ（飾り図柄（小））で表示し、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、該第２サイズで表示されている装飾識別情報（飾り図柄（小））の表示位置を用いるように表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１サイズで表示されていた装飾識別情報が第２サイズとなることで遊技者の視線を集め、第２サイズとなった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【１４６０】
形態１－３の遊技機は、形態１－１または１－２に記載の遊技機であって、
前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【１４６１】
形態１－４の遊技機は、形態１－１～１－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）と、該第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）と、を含み、
前記第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【１４６２】
形態１－５の遊技機は、形態１－４に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、
前記第３リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現する
ことを特徴としている。

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

【１４６３】

形態１－６の遊技機は、形態１－５に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【１４６４】

［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。
【１４６５】
　形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
　前記第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合と前記第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合とは前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される期待度が異なる
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときにいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかにより有利状態に制御される期待度が異なるため、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【１４６６】
　［形態３］
　形態３－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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、
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。
【１４６７】
［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、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、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１４６８】

［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、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－７～９）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターン（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－５～７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－７～９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）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。
【１４６９】
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。
【１４７０】
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。
【１４７１】
［形態６］
形態６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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。

【１４７２】

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。
【１４７３】
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。
【１４７４】
［形態７］
形態７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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、
　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。
【１４７５】
　形態７－２の遊技機は、形態７－１に記載の遊技機であって、
　前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出）のタイトル表示パートが開始される前に、前記表示手段（画像表示装置５）の手前側に可動物（可動体３２）が重なるように動作し、
　前記可動物が動作してから該可動物が初期位置に戻るまでの期間（落下演出）において前記可動物の動作に対応する背景（落下演出専用の背景）が表示され、前記可動物が初期位置に戻った際に、複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ前記表示手段の表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる第１サイズ（拡大サイズ）でタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、その後に第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。
【１４７６】
　［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（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にと

って有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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。

【１４７７】

［形態９］

形態９－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）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１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２）と前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル

表示パートの実行時間（Ｔ２－１～３）とは異なり、
　前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第２パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第３パート（タイトル終了期間）と、で構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１リーチと第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第２パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、第１リーチと第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第１パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第３パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、第１リーチと第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第１パート、第２パート、第３パートの実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。
【１４７８】
　［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、
　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、
　　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）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。

【１４７９】

形態１０－２の遊技機は、形態１０－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【１４８０】

［形態１１］

形態１１－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第２パート（タイトル

表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第３パート（タイトル終了期間）と、で構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、定位置に表示されている第２パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでの第１パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第３パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１４８１】
　［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ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
　発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　　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）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）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１４－４３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、
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。
【１４８２】
［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、
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（ＰＢ１－５～７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－７～９）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－１０～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－５～７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－７～９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－８～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－１０～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）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）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、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。
【１４８３】
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。
【１４８４】
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。
【１４８５】
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。

【１４８６】
［形態１４］
形態１４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ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。
【１４８７】
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。
【１４８８】
形態１４－３の遊技機は、形態１４－１または１４－２に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）と文字（文字「期待度」）とにより構成され、
オブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示は、文字（文字「期待度」）と重畳するサイズで行われる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数のオブジェクトと文字の双方に注目させることができる。
【１４８９】
［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、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（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。
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。

【１４９０】
形態１５－２の遊技機は、形態１５－１に記載の遊技機であって、
前記保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数は、前記期待度示唆表示を構成するオブジェクト（星形オブジェクト）の最大数（５個）と一致する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で特定リーチとなっても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成するオブジェクトが最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。

【１４９１】
形態１５－３の遊技機は、形態１５－１または１５－２に記載の遊技機であって、
前記タイトル表示パートの開始前に表示手段（画像表示装置５）が単色表示されるときに前記保留表示を終了する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。

【１４９２】
［形態１６］
形態１６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～４／ＰＢ１－１４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～６／ＰＡ２－１６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－１５）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１７）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－８～１０／ＰＢ１－１６）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１０～１２／ＰＡ２－１８）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２～４／ＰＢ１－１４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－４～６／ＰＡ２－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－８～１０／ＰＢ１－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－１０～１２／ＰＡ２－１８を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチ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。
【１４９３】
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当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段は、前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第３数よりも多い第４数（４．５）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
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。
【１４９４】
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。
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。
【１４９５】
［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、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１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートよりも長く、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおい

て期待度示唆表示を表示し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチにおけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い第１リーチにおけるタイトル表示パートよりも長く、また、第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１４９６】
　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、プロローグパート（プロローグ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、
　前記第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、プロローグパート（プロローグ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、
　前記第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。
【１４９７】
　形態１７－３の遊技機は、形態１７－１または１７－２に記載の遊技機であって、
　前記通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートは、プロローグパート（プロローグ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表

示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、
　前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートは、プロローグパート（プロローグ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、
　前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長い
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第３リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第２リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことからも、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。
【１４９８】
　［形態１８］
　形態１８－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、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（ＰＢ１－２、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（大当り遊技状態）に制御される旨が報知される場合がなく、演出結果として前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行される場合と、があるリーチであり、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、演出結果として、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される旨が報知される場合と、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、があるリーチであり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記他のリーチが実行されるか否かが報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのある第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのない第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第１リーチにより過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１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。
【１４９９】
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。
【１５００】
［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、
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）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、
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、
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ことができる。

【１５０１】

形態１９－２の遊技機は、形態１９－１に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【１５０２】

形態１９－３の遊技機は、形態１９－２に記載の遊技機であって、

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

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。

【１５０３】

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。

【１５０４】

［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、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチに対応するタイトル表示（スーパーリーチ演出のタイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、有利状態名称表示をより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１５０５】
　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。
【１５０６】
［形態２１］
形態２１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、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。
【１５０７】
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。
【１５０８】
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。
【１５０９】
［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、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。
【１５１０】
　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。

【１５１１】

［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、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、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。
【１５１２】
形態２３－２の遊技機は、形態２３－１に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（１０）は前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（７、８）よりも多いが、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）は前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２リーチに対応するタイトル表示の方が１文字の占める表示領域が大きくなるため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。
【１５１３】
［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（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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。
【１５１４】
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。
【１５１５】
［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、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
　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。
【１５１６】
　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。
【１５１７】
　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。
【１５１８】
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。
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。
【１５１９】
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。
【１５２０】
［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（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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。
【１５２１】
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。
【１５２２】
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。
【１５２３】
［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、
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当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ

系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に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。
【１５２４】
形態２７－２の遊技機は、形態２７－１に記載の遊技機であって、
　前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、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。
【１５２５】
形態２７－３の遊技機は、形態２７－１または２７－２に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル表示に注目させることができる。
【１５２６】
［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、
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当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状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。

【１５２７】
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。

【１５２８】

［形態２９］

形態２９－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル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。
【１５２９】
形態２９－２の遊技機は、形態２９－１に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。
【１５３０】
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。
【１５３１】
［形態３０］
形態３０－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と

、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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））よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいて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。

【１５３２】
形態３０－２の遊技機は、形態３０－１に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促された動作がされるか、促された動作が有効な時間が経過するまで表示され、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、促された動作がされず、促された動作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、促進文字表示が表示された後、促された動作がされずに表示される時間よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。
【１５３３】
形態３０－３の遊技機は、形態３０－１または３０－２に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。
【１５３４】
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。
【１５３５】
［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、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当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも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。
【１５３６】
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。
【１５３７】
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。

【１５３８】
［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当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨

が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状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。
【１５３９】
［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、
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、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－１４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－１５～１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－１７～１９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（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
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。
【１５４０】
［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、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（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。

【１５４１】

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。

【１５４２】

［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、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態となる期待度が高く、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第１表示動作態様（タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様）で該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第１表示動作態様と異なる第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を前記第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される場合、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示と同じ第２表示動作態様で表示するので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。
【１５４３】
形態３５－２の遊技機は、形態３５－１に記載の遊技機であって、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を終了させる場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートのタイトル表示（タイトル文字）を終了させる場合の表示動作態様（タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様）と同じ表示動作態様で終了させる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を終了させる場合にも、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示を終了させる場合の表示動作態様と同じ表示動作態様で終了させるので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。
【１５４４】
［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、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後

特別状態に制御される旨を示す表示を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。

【１５４５】

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。

【１５４６】

形態３６－３の遊技機は、形態３６－２に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

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

【１５４７】

［形態３７］

形態３７－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、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、
　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、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、特定リーチに対応するタイトル表示よりも長く表示することで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１５４８】
　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。
【１５４９】
［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、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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。

【１５５０】
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（遊タイムまでの残回数文字）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）の実行中において表示され、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の実行中において表示されない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度の低い第１リーチでは特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示することで、特定回数到達後特別状態までの回数を意識させることができる一方、期待度の高い第２リーチでは、特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことにより演出に注目させることができるとともに、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【１５５１】
形態３８－３の遊技機は、形態３８－２に記載の遊技機であって、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態に制御されることが報知された場合に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態に制御されないことが報知された場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の終了後に前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示させる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２リーチで前記有利状態に制御されることが報知された場合に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示しないことで、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、第２リーチで有利状態に制御されないことが報知された場合に、第２リーチの終了後に特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示させるので、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

【１５５２】
［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、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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。

【１５５３】
形態３９－２の遊技機は、形態３９－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が同時に表示され、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パート（操作促進演出Ｄ）において前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が表示されない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに発展する前は促進文字表示と同時に特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示したままにしておくことで、特定回数到達後特別状態までの残り回数を意識させることができ、導入パートの操作促進表示では特定回数到達後特別状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

【１５５４】
［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ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
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、
　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。
【１５５５】
　形態４０－２の遊技機は、形態４０－１に記載の遊技機であって、
　前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））までの残り回数がいずれの回数であっても、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさは同じであり、
　前記有利状態名称表示（大当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。
【１５５６】
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。
【１５５７】
［形態４１］
形態４１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」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当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル

文字）を第１態様（白色の態様）から第２態様（赤色または金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合、該第２態様（赤色または金色の態様）で該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）が表示されている時間の方が該第１態様（白色の態様）で該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）が表示されている時間よりも長くなるように表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチに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。
【１５５８】
　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ｔ１の時間が経過したとき）に前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）へ変化させるとともに特定効果音（特定音）を出力し、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）のまま変化させない場合には、前記特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始からｔ１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。
【１５５９】
　形態４１－３の遊技機は、形態４１－１または４１－２に記載の遊技機であって、
　前記第２態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合には、いずれの種類の前記第２態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合にも特定効果音（特定音）を出力する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第１態様から第２態様へ変化する場合に、いずれの種類の第２態様に変化させる場合にも特定効果音が出力されるので、特定効果音が出力されることでいずれの種類の第２態様に変化するかに注目させることができる。
【１５６０】
［形態４２］
形態４２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのう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。
【１５６１】
形態４２－２の遊技機は、形態４２－１に記載の遊技機であって、
前記共通の表示態様は、前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに前記第２態様（赤色の態様）または前記第３態様（金色の態様）に変化している
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示を構成する文字が光ることにより、第２態様または第３態様に変化することを煽ることができる。
【１５６２】
［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（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。
【１５６３】
［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、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、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－２～４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－４～６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－２～４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－４～６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　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、
輝度データで構成された輝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。

【１５６４】
［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、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－２～４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－４～６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第９変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第１０変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－２～４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（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１０変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１０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１０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、
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ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第１タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第２タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第５リーチ用の第３タイトル表示パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第３リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第４リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入／強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）における導入パートにおいて、該第５リーチの導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、それぞれタイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、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。
【１５６５】
［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、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当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色）から第２態様（赤色または金色）に変化させて表示することが可能であり、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させない場合、第１輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（白））を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させる場合、第２輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金））を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）が第２態様（赤色または金色）に変化したか否かに関わらず、共通となる導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいてタイトル表示を第２態様に変化させない場合にも第２態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を第２態様に変化させない場合と第２態様に変化させる場合においてそれぞ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。
【１５６６】
［形態４７］
形態４７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、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当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートは、

前記特定リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第２パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前記第１パート（タイトル開始期間）において、該第１パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前記第２パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第２パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）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。

【１５６７】

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。

【１５６８】

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。
【１５６９】
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。
【１５７０】
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。
【１５７１】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【１５７２】
ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【１５７３】
ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処

理を終了する。
【１５７４】
［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。
【１５７５】
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。
【１５７６】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰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「－」を示す記号が表示されなくても良い）。
【１５７７】
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。
【１５７８】
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。
【１５７９】
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。
【１５８０】
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。
【１５８１】
［特徴部１３１ＳＧに関する説明］
次に、特徴部１３１ＳＧに関するパチンコ遊技機１について説明する。尚、特徴部１３１ＳＧにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「１３１ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部１３１ＳＧでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構

成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図１４－１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。

【１５８２】

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、大当り確率が約１／３１９に設定された遊技機として説明する。

【１５８３】

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。

【１５８４】

本実施例では、複数種類の大当りのうち大当りＡの大当り遊技状態に制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、時短状態Ａの終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り７９０回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当りＢまたは大当りＣのいずれかの大当り遊技状態に制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り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。

【１５８５】

本実施例では、図１４－１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。

【１５８６】

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。

【１５８７】

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。

【１５８８】

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。

【１５８９】

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１４－２参照）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１４－２参照）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。

【１５９０】

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。

【１５９１】

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。

【１５９２】

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。

【１５９３】

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。

【１５９４】

図１４－２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。

【１５９５】

図１４－２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。

【１５９６】

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。

【１５９７】

図１４－２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。

【１５９８】

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。

【１５９９】

図１４－３（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１４－３（Ａ）に示すように、本実施例では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、ＭＲ５の初期値決定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路１０４によって更新されても良い。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【１６００】

尚、本実施例では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ６をそれぞれ図１４－３（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。

【１６０１】

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。
【１６０２】
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。
【１６０３】
図１４－３（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。
【１６０４】
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。
【１６０５】
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。
【１６０６】
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。
【１６０７】
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１４－３（Ｃ１）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図１４－３（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。
【１６０８】

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。

【１６０９】

［大当り種別判定テーブル］

図１４－３（Ｃ１）及び図１４－３（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１４－３（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１４－３（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。

【１６１０】

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。

【１６１１】

ここで、本実施例における大当り種別について、図１４－３（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。

【１６１２】

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。

【１６１３】

「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。

【１６１４】

「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。

【１６１５】

「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。
【１６１６】
尚、本実施例においては、大当り種別として大当りＡ～大当り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、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けても良い。
【１６１７】
また、図１４－３（Ｃ１）に示すように、大当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までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＢに割り当てられている。一方で、図１４－３（Ｃ２）に示すように、大当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までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。
【１６１８】
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。
【１６１９】
本実施例では、大当り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、大当りＢおよび大当り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、大当りＢおよび大当り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。
【１６２０】
尚、本実施例では、大当り種別を大当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。
【１６２１】
また、本実施例では、例えば、第２特別図柄用の大当り種別として、大当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、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りＤの終了後、１１０回の確変状態において大当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。
【１６２２】
［時短回数］
図１４－４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１４－４に示すように、本実施例では、大当り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、大当りＢまたは大当り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。

【１６２３】

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、以下のようにして算出できる。

【１６２４】

Ｋ＝｛（１－ＭＬ）＾ｎ｝×１００

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当り確率、ｎ＝可変表示回数）

【１６２５】

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。

【１６２６】

［変動パターン］

図１４－５及び図１４－６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。

【１６２７】

図１４－５に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態Ａまたは確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態Ａまたは確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態Ａまたは確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態Ａまたは確変状態（高ベース状態）において最終的に高

ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【１６２８】

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。

【１６２９】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１の１種類の変動パターンが設けられている。

【１６３０】

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。

【１６３１】

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。

【１６３２】

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。

【１６３３】

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る。

【１６３４】
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。
【１６３５】
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。
【１６３６】
また、図１４－６に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチ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。
【１６３７】
より具体的には、図１４－６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。
【１６３８】
変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓ＋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。
【１６３９】
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。
【１６４０】
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＋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Ｂのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が８３０００ｍｓ＋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Ｂのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓ＋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Ｂのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【１６４１】

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＋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Ｃのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が９３０００ｍｓ＋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Ｃのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓ＋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Ｃのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【１６４２】

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＋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最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１０３０００ｍｓ＋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最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓ＋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最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【１６４３】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなる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３０００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【１６４４】

［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。

【１６４５】

本実施例における変動パターン設定処理では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと

特別図柄通常処理のステップ１３１ＳＧＳ５５にて読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【１６４６】

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１４－７（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。

【１６４７】

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１４－７（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。

【１６４８】

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１４－７（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。

【１６４９】

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りである場合は、図１４－７（Ｄ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡ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。

【１６５０】

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１４－７（Ｅ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～２５の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２６～９７５の範囲である場合は変動パターン種別

を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【１６５１】

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１４－７（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。

【１６５２】

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１４－８～図１４－１０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。

【１６５３】

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１４－８（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。

【１６５４】

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。

【１６５５】

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１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【１６５６】

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１４－８（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ

４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。

【１６５７】

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。

【１６５８】

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。

【１６５９】

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１４－９（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。

【１６６０】

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。

【１６６１】

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１４－９（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。

【１６６２】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１４－１０（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１に決定する。

【１６６３】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。
【１６６４】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。
【１６６５】
また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態である場合は、図１４－１０（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１に決定する。
【１６６６】
決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。
【１６６７】
また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態Ｂである場合は、図１４－１０（Ｃ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１８に決定する。
【１６６８】
［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り期待度は図１４－１１（Ａ）～（Ｃ）に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当り期待度とは、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。
【１６６９】
図１４－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチ

Ｂのリーチ演出からは直接大当りとなることはないことから、大当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。

【１６７０】

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り期待度は約５７％となる。

【１６７１】

図１４－１１（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り期待度が約７０％となる。

【１６７２】

図１４－１１（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り期待度が約９０％となる。

【１６７３】

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１４－１１（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１４－１１（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。

【１６７４】

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１４－１２（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り期待度が示唆される。

【１６７５】

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り期待度が高まることとなるが、図１４－１２（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、示唆される大当り期待度の増加量が大きくなる。また、図１４－１２（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。

【１６７６】

［演出制御コマンド］

図１４－１３（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１４－１３（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。

【１６７７】

図１４－１３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表

示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であれば良い。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１６７８】

コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１４－１３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１６７９】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１４－１３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【１６８０】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示の停止（確定）を指定する図柄確定指定コマンドである。

【１６８１】

コマンド９０００Ｈ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９２００Ｈ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。

【１６８２】

コマンド９５ＸＸＨ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ＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈ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９５０１Ｈ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。

【１６８３】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。

【１６８４】

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴ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ＥＸＴ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ＥＸＴデータが設定される。

【１６８５】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａ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２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａ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Ｂ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂ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２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂ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。

【１６８６】

コマンドＣ１ＸＸＨは、第１保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｄ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Ｃ２ＸＸＨは、第２保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｕ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１１から演出制御基板１２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１１から演出制御基板１２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。

【１６８７】

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。

【１６８８】

コマンドＣ４ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンドＣ６ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【１６８９】

コマンドＤ１００Ｈ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１３１ＳＧ０２４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Ｄ２００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球がＶスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１を通過したこと、すなわち大当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。

【１６９０】

コマンドＥ１ＸＸＨは、救済時短を除いた時短状態（時短状態Ａ）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドＥ２ＸＸＨは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【１６９１】

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。

【１６９２】

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１４－１３（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。

【１６９３】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１４－１３（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。

【１６９４】

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１４－１３（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。

【１６９５】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１４－１３（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。

【１６９６】

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。

【１６９７】

［遊技制御データ保持エリア］

図１４－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであれば良い。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすれば良い。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生

じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【１６９８】

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１４－１４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１４－１４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。

【１６９９】

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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１７００】

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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１７０１】

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。

【１７０２】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる

第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしても良い。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させれば良い。

【１７０３】

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。

【１７０４】

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。

【１７０５】

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りとなった場合には乱数値ＭＲ２に基づいて大当り種別の判定も）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。

【１７０６】

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。

【１７０７】

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。

【１７０８】

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。

【１７０９】

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。

【１７１０】

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。

【１７１１】

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。

【１７１２】

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。

【１７１３】

［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１４－１５（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１４－１５（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。

【１７１４】

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。

【１７１５】

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。

【１７１６】

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。

【１７１７】

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。

【１７１８】

本実施例では、図１４－１５（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。

【１７１９】

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１４－１５（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。

【１７２０】

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１４－１５（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。

【１７２１】

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａを経由することなくアクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述する先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行することでセットされる。

【１７２２】
そして、アクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂの記憶内容は、可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。
【１７２３】
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。
【１７２４】
［始動入賞判定処理］
図１４－１６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）。
【１７２５】
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）。
【１７２６】
１３１ＳＧＳ１０３，１３１ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、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。
【１７２７】

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）。

【１７２８】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３及び変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１３１ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【１７２９】

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。

【１７３０】

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。

【１７３１】

１３１ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、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。

【１７３２】

［入賞時乱数値判定処理］

図１４－１７（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４－１７の１３１ＳＧＳ１

１２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。

【１７３３】

図１４－１７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１４－３（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か否かを判定する。

【１７３４】

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１４－７（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）。

【１７３５】

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１４－７（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１４－７（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）。

【１７３６】

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１４－７（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１４－７（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１４－７（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）。

【１７３７】

ステップ１３１ＳＧＳ１３１においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ１３１ＳＧＳ１０９にて抽出した乱数値ＭＲ３を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。例えば、乱数値ＭＲ３が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱

数値ＭＲ３がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他（ノーマルリーチ）と判定し、乱数値ＭＲ３が低ベース弱スーパーリーチＡ・Ｂ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤのいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図１４－１７（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）。

【１７３８】

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。

【１７３９】

［遊技制御メイン処理］

図１４－１８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。

【１７４０】

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）。

【１７４１】

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。

【１７４２】

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。

【１７４３】

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。

【１７４４】

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りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。尚、本実施例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「９００」）とが対応しているた

め、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【１７４５】

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）。

【１７４６】

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。

【１７４７】

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。

【１７４８】

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。

【１７４９】

［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。

【１７５０】

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。

【１７５１】

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。

【１７５２】

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、１１０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１４－２０のステップ１３１ＳＧＳ６９ＡでＹＥＳと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから１１０回目であることに基づい

て消去される。
【１７５３】
［特別図柄通常処理］
図１４－１９および図１４－２０は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ１３１ＳＧＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ１３１ＳＧＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップ１３１ＳＧＳ５４）。
【１７５４】
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。
【１７５５】
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。
【１７５６】
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。
【１７５７】
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。
【１７５８】
すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【１７５９】
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。
【１７６０】
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。
【１７６１】
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。
【１７６２】
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。
【１７６３】
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。
【１７６４】
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）。
【１７６５】

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。

【１７６６】

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。

【１７６７】

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。

【１７６８】

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。

【１７６９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ７２）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ１３１ＳＧＳ７２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ７３）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が１２６である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４７ＥＨを送信する制御を行う。

【１７７０】
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。
【１７７１】
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。
【１７７２】
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。
【１７７３】
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。
【１７７４】
次いで、ＣＰＵ１０３は、大当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、大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、ＣＰＵ１０３は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ１３１ＳＧＳ８５）。
【１７７５】
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）。
【１７７６】
［特別図柄停止処理］
図１４－２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３

）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１３１）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１３３）。

【１７７７】

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１３１ＳＧＳ１３４）、時短回数カウンタをクリアし（ステップ１３１ＳＧＳ１３５）、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１３１ＳＧＳ１４７に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１３６）。尚、送信設定された大当り開始指定コマンドは、ＣＰＵ１０３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１２に対して送信される。

【１７７８】

また、ステップ１３１ＳＧＳ１３３において大当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１４０）。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ１３１ＳＧＳ１４７に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態Ｂであることを示す時短Ｂフラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ１４１、ステップ１３１ＳＧＳ１４２）。更に、時短回数カウンタに時短状態Ｂ（救済時短）に応じた１１００をセットするとともに、時短状態Ｂ指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１４３、ステップ１３１ＳＧＳ１４４）。尚、送信設定された時短状態Ｂ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【１７７９】

また、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２の点灯を開始するとともに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１４５、ステップ１３１ＳＧＳ１４６）。尚、送信設定された右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【１７８０】

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である０．５秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ１３１ＳＧＳ１４９に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１４７、ステップ１３１ＳＧＳ１４８）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【１７８１】

ステップ１３１ＳＧＳ１４９においてＣＰＵ１０３は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【１７８２】

そして、ステップ１３１ＳＧＳ１３１において図柄確定期間タイマが動作中である場合、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマの値を－１し（ステップ１３１ＳＧＳ１５０）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１５１）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１５２）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３１ＳＧＳ１５３）、導出した停止図柄が大当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柄停止処理を終了する（ステップ１３１ＳＧＳ１５４）。

【１７８３】
［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１４－２２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。
【１７８４】
図１４－２２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、大当りＡが発生した場合には、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態（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。
【１７８５】
また、図１４－２２に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当り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、大当りＢまたは大当り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（大当り経由の時短状態）に制御される。
【１７８６】
また、図１４－２２に示すように、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当り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、大当りＢまたは大当り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。
【１７８７】
また、図１４－２２に示すように、時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当り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、大当りＢまたは大当り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。
【１７８８】
尚、本実施例では、時短状態Ｂ中に大当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。
【１７８９】
尚、本実施例では、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【１７９０】
［演出制御プロセス処理・先読み予告］
図１４－２３及び図１４－２４に示すように、本実施例の先読予告設定処理では、始動入賞が発生したタイミング（図１４－１５（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに保留記憶として始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに記憶されたタイミング）において保留表示フラグを０～２のいずれかにセットすることにより、アクティブ表示や保留表示の表示態様を決定し、これらアクティブ表示や保留表示の表示態様によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。
【１７９１】
例えば、図１４－２４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。
【１７９２】
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。
【１７９３】
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。
【１７９４】
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。
【１７９５】
尚、先読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１４－１参照）の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示１３１ＳＧ００５Ｚを非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が９００回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態Ｂに制御されたことを報知する救済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

【１７９６】
［可変表示開始設定処理］
図１４－２５は、図１４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。
【１７９７】
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。
【１７９８】
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。
【１７９９】
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）。
【１８００】
例えば、図１４－２６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。
【１８０１】
また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は停止図柄を８０％の割合で「２４２」や「６７６」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、１９％の割合で「１３１」や「５４５」等の７以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定し、１％の割合で「７６７」や「７８７」等の７図柄での「リーチ」の組み合わせ（「７」リーチ態様、「７」リーチはずれ態様）に決定する。

【１８０２】
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。
【１８０３】
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。
【１８０４】
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。
【１８０５】
図１４－２５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。
【１８０６】
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）。
【１８０７】
尚、各プロセステーブルには、演出制御パターンが設定されている。具体的には、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【１８０８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（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。
【１８０９】
尚、本実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御

用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしても良い。

【１８１０】

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）。

【１８１１】

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。

【１８１２】

［可変表示中の演出について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示及びリーチ演出等の制御を行う。

【１８１３】

［演出制御パターンについて］

図１４－２７及び図１４－２８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。

【１８１４】

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。

【１８１５】

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。

【１８１６】

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。
【１８１７】
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。
【１８１８】
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。
【１８１９】
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。
【１８２０】
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。
【１８２１】
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。
【１８２２】
変動パターンＰＡ２－１６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＡのリーチ演出（図中「高ベースＡ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１７に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＢのリーチ演出（図中「高ベースＢ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている

。変動パターンＰＡ２－１８に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＣのリーチ演出（図中「高ベースＣ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１９に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＤのリーチ演出（図中「高ベースＤ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【１８２３】

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。

【１８２４】

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、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【１８２５】

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、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【１８２６】

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、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【１８２７】

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、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【１８２８】

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、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【１８２９】

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。

【１８３０】

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、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【１８３１】

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。

【１８３２】

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。

【１８３３】

［可変表示中の演出の流れについて］

図１４－２９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。

【１８３４】

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であれば大当りとなるように制御する。

【１８３５】

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。

【１８３６】

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。

【１８３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－４またはＰＢ１－２の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＡ

のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－４であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－２であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－５またはＰＢ１－３の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－５であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－３であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－６またはＰＢ１－４の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－６であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－４であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－７またはＰＢ１－５の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－７であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－５であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－８またはＰＢ１－６の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－８であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－６であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－９またはＰＢ１－７の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンド

により指定された変動パターンがＰＡ２－９であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－７であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４３】

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りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４４】

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りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４５】

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りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４６】

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りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１４またはＰＢ１－１２の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリ

ーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１４であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１２であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１５またはＰＢ１－１３の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１５であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１３であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８４９】

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りが報知され、大当りに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りが報知され、大当りに制御されるようになっている。

【１８５０】

図１４－３０は、時短状態Ａ、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ１－３の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【１８５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１またはＰＢ１－１の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１であれば大当りとなるように制御する。

【１８５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１６またはＰＢ１－１４の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１６であれば高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１４であれば高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１７またはＰＢ１－１５の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、変動パター

ン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１７であれば高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１５であれば高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１８またはＰＢ１－１６の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１８であれば高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１６であれば高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８５５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１９またはＰＢ１－１７の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１９であれば高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１７であれば高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【１８５６】

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りまたははずれの演出結果が報知され、その後大当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。

【１８５７】

図１４－３１は、時短状態Ｂにおける可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ１－４の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【１８５８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１８の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当りとなるように制御する。

【１８５９】

このように時短状態Ｂにおいては、はずれの場合と大当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。

【１８６０】

［スーパーリーチ演出について］

本実施の形態において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチのリーチ演出は、前述のように通常状態において実行される低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂ、低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベ

ース最強スーパーリーチのリーチ演出、時短状態Ａ、確変状態において実行される高ベーススーパーリーチＡ～Ｄのリーチ演出を含む。尚、以下では、ノーマルリーチ、スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単にノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出と呼ぶことがあり、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単に低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチＡ演出、高ベースリーチＢ演出、高ベースリーチＣ演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。

【１８６１】

スーパーリーチ演出は、大当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。

【１８６２】

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。

【１８６３】

［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りとなる変動パターンＰＢ１－ＪＢを含む構成としても良い。

【１８６４】

このような構成おいて演出制御用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りが報知され、大当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りが報知され、大当りとなるように制御する。このため、このような構成おいては、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。

【１８６５】

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りとなるか否かが報知されることとなる。

【１８６６】

また、以下の実施例においても、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当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。

【１８６７】

［低ベース弱リーチＡ演出について］

図１４－３２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１４－３３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。

【１８６８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡに対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図１４－３２（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１４－３２（ａ２）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートを開始する。

【１８６９】

図１４－３２（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。

【１８７０】

図１４－３３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置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。

【１８７１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチＡ演出のタイトル開始期間では、図１４－３２（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。

【１８７２】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「爆チューを捕まえろ

！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【１８７３】

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１４－３２（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「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「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ろ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。この際、図１４－３３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１４－３３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１４－４７及び図１４－４８参照）。

【１８７４】

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１４－３２（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１４－３３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１４－４７及び図１４－４８参照）。また、図１４－３３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。

【１８７５】

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１４－３２（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「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ろ！」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１４－３２（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ろ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーン）に切り替わる。

【１８７６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡの後、低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体３２を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース弱リーチＡ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【１８７７】

尚、低ベース弱リーチＡ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡの後、低ベース弱リーチＡ演出の実行後

、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチＡ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【１８７８】

［低ベース弱リーチＢ演出について］

図１４－３４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１４－３５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。

【１８７９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＢに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図１４－３４（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１４－３４（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。

【１８８０】

図１４－３４（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。

【１８８１】

図１４－３５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。

【１８８２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間では、図１４－３４（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。

【１８８３】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の

うち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【１８８４】

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１４－３４（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「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。この際、図１４－３５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１４－３５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１４－４７及び図１４－４８参照）。

【１８８５】

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１４－３５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１４－４７及び図１４－４８参照）。また、図１４－３５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。

【１８８６】

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１４－３４（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「夢夢」とキャラクタ「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「夢夢」と敵キャラクタ「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１４－３４（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「夢夢」がパックを打ち返すシーン）に切り替わる。

【１８８７】

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「夢夢」が敵キャラクタ「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。

【１８８８】

尚、低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大

当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」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りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【１８８９】

［低ベース強リーチＡ演出について］

図１４－３６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１４－３７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。

【１８９０】

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。

【１８９１】

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１４－３６（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。

【１８９２】

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１４－３６（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。

【１８９３】

図１４－３７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。

【１８９４】

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。
【１８９５】
落下演出から移行した低ベース強リーチＡ演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。
【１８９６】
また、選択演出から移行した低ベース強リーチＡ演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチＡ演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。
【１８９７】
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。
【１８９８】
図１４－３６（ｃ１）～（ｃ３）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＡ演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。
【１８９９】
また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＡ演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロロ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。
【１９００】
低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間では、図１４－３６（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。
【１９０１】
リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示さ

れる。
【１９０２】
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１４－３６（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１４－３７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１４－３６（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１４－３７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１４－４７及び図１４－４８参照）。
【１９０３】
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１４－３６（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１４－３７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１４－４７及び図１４－４８参照）。また、図１４－３７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。
【１９０４】
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１４－３６（ｃ３）～（ｃ８）に示すように、低ベース強リーチＡ演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル開始期間以降の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（廊下に味方キャラクタ「夢夢」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１４－３６（ｃ８）及び図１４－３７に示すように、導入パートの開始後、敵キャラクタ「爆チュー」が出現するとともに、敵キャラクタ「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ろ！」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。
【１９０５】
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が出力されるようになっている。
【１９０６】
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、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクタ「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りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。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。

【１９０７】

［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１４－３６（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。

【１９０８】

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。

【１９０９】

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。

【１９１０】

尚、図１４－３６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。

【１９１１】

また、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合には、図１４－３６（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１４

－３６に示す例では、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーにキャラクタを表示させ、表示領域が全て埋まるまで拡大表示させることで、表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となる構成であるが、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【１９１２】

低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、図１４－３６（ｃ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１４－３６（ｃ５）～（ｃ６）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１４－３６（ｃ５）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、図１４－３６（ｃ６）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチＡ演出に対応する３個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチＡ演出における大当りの期待度が示唆される。

【１９１３】

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１４－３８（ｘ１）～（ｘ２）に示すように、プロローグ表示期間において味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まるまでは、保留数が残っていれば保留表示及びアクティブ表示が表示されており、その後のタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図１４－３８（ｘ３）～（ｘ４）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」と同時に期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となってからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図１４－３６に示す例では、プロローグ表示期間において期待度示唆表示が非表示となった後、タイトル表示期間において期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「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。

【１９１４】

［低ベース強リーチＢ演出について］

図１４－３９は、低ベース強リーチＢ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１４－４０は、低ベース強リーチＢ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【１９１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＢに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチＡまたは低ベース弱スーパーリーチＢを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を実行し、低ベース強リーチＢ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＢに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチＢ演出に発展させる。

【１９１６】
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１４－３９（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。

【１９１７】
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１４－３９（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。

【１９１８】
図１４－４０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。

【１９１９】
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。

【１９２０】
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「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。

【１９２１】
また、選択演出から移行した低ベース強リーチＢ演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチＢ演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【１９２２】
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。

【１９２３】
図１４－３９（ｄ１）～（ｄ３）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり

、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【１９２４】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【１９２５】

低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間では、図１４－３９（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。

【１９２６】

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。

【１９２７】

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１４－３９（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１４－４０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１４－３９（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１４－４０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１４－４７及び図１４－４８参照）。

【１９２８】

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１４－３９（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１４－４０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１４－４７及び図１４－４８参照）。また、図１４－４０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。

【１９２９】

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１４－３９（ｄ３）～（ｄ８）に示すように、低ベース強リーチＢ演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチＢ演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチＢ演出の導入パートは、遊技者から見て奥側の位置で敵キャラクタ「ロボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側の位置で味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「ロボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、図１４－３９（ｄ８）及び図１４－４０に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【１９３０】

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。

【１９３１】

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、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチＢ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。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「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチＢ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【１９３２】

［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１４－３９（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。

【１９３３】

低ベース強リーチＢ演出が実行される通常状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェク

トと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【１９３４】

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。

【１９３５】

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。

【１９３６】

また、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、図１４－３９（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「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【１９３７】

低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、図１４－３９（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１４－３９（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１４－３９（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で表示され、次いで、図１４－３９（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。

【１９３８】

［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。

【１９３９】

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。

【１９４０】

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。

【１９４１】

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、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。

【１９４２】

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。

【１９４３】

演出制御用ＣＰＵ１２０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。

【１９４４】

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。

【１９４５】

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。

【１９４６】

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。

【１９４７】

落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模

様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【１９４８】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大ロボ」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。

【１９４９】

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。

【１９５０】

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。

【１９５１】

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１４－４７及び図１４－４８参照）。

【１９５２】

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１４－４７及び図１４－４８参照）。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。

【１９５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチＣ演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチＣ演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチＣ演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチＣ演出の導入パートは、遊技者から見て奥側に敵キャラクタ「大口ボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側に味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「大口ボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「大激震口ボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【１９５４】

このように低ベース強リーチＣ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【１９５５】

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、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチＣ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「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。

【１９５６】

［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「大激震口ボバトル」とともに、タイトル文字「大激震口ボバトル」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。

【１９５７】

低ベース強リーチＣ演出が実行される通常状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表

示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【１９５８】

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。

【１９５９】

尚、低ベース強リーチＣ演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【１９６０】

また、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【１９６１】

低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、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。

【１９６２】

［低ベース最強リーチ演出について］

図１４－４１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１４－４２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。

【１９６３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチＡまたは低ベース弱スーパーリーチＢを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させ

る。
【１９６４】
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１４－４１（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。
【１９６５】
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１４－４１（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。
【１９６６】
図１４－４２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「６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「６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。
【１９６７】
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。
【１９６８】
低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図１４－４１（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ろ！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図１４－４１（ｅ４）に示すように、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を徐々に縮小させ、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を定位置で静止させる。タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【１９６９】
リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【１９７０】
図１４－４１（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。
【１９７１】
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。
【１９７２】
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１４－４１（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１４－４２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１４－４１（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１４－４２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１４－４７及び図１４－４８参照）。
【１９７３】
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１４－４１（ｅ６）～（ｅ７）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「６人で

爆チューを捕まえろ！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図１４－４２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１４－４７及び図１４－４８参照）。また、図１４－４２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。

【１９７４】

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１４－４１（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１４－４１（ｅ８）及び図１４－４２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ろ！」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。

【１９７５】

このように低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【１９７６】

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りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。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。

【１９７７】

［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１４－４１（ｅ６）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示

すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。
【１９７８】
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。
【１９７９】
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。
【１９８０】
また、低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、図１４－４１（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。
【１９８１】
低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、図１４－４１（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１４－４１（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１４－４１（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で表示され、次いで、図１４－４１（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。
【１９８２】
［タイトル表示パートの変形例について］
図１４－４３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。
【１９８３】
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１４－４３（ｆ１）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）等の表示を除き、表示領域全体を黒色表示するブラックアウト演出を実行する。ブラックア

ウト演出の実行前に保留表示及びアクティブ表示が表示されていた場合には、ブラックアウト演出の開始に伴い保留表示及びアクティブ表示が非表示となる。

【１９８４】

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１４－４３（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１４－４３（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。

【１９８５】

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１４－４３（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１４－４３（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。

【１９８６】

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。

【１９８７】

また、タイトル文字は、白色の態様（図１４－４３（ｆ３））または赤色の態様（図１４－４３（ｆ５））のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ１３１ＳＧＳ６０９の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当りであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当りとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当りとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当りの期待度が高くなる。

【１９８８】

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１４－４３（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１４－４７及び図１４－４８参照）。

【１９８９】

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。

【１９９０】

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。

【１９９１】

また、図１４－４３（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。

【１９９２】

［高ベースリーチＡ～Ｄ演出について］

図１４－４４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１４－４４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。

【１９９３】

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１４－４４（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。

【１９９４】

図１４－４５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。

【１９９５】

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。

【１９９６】

高ベースリーチＡ演出のタイトル開始期間では、図１４－４４（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１４－４４（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。

【１９９７】

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。

【１９９８】

図１４－４４（ｇ１）～（ｇ３）に示すように、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた時短状態Ａまたは確変状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（夜空の背景）は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「バトルリーチＡ」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として高ベースリーチＡ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【１９９９】

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１４－４４（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１４－４５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１４－４４（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１４－４５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１４－４７及び図１４－４８参照）。

【２０００】

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１４－４４（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１４－４５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１４－４７及び図１４－４８参照）。また、図１４－４５に示すように、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リ

ーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。

【２００１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、高ベースリーチＡ演出の導入パートを開始させる。図１４－４４（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」と敵キャラクタタ「マスクマン」とが闘っている背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、高ベースリーチＡ演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。高ベースリーチＡ演出の導入パートは、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタタ「マスクマン」とが闘っている動画のシーンから開始する。また、図１４－４４（ｇ７）及び図１４－４５に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタタ「マスクマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「Ｆｉｇｈｔ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【２００２】

このように高ベースリーチＡ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、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。

【２００３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチＡの後、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチＡ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチＡの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチＡ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【２００４】

［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。

【２００５】

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１４－４４（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。

【２００６】

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。

【２００７】

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。

【２００８】

また、高ベースリーチＡ演出を実行する場合には、図１４－４４（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。

【２００９】

高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、図１４－４４（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１４－４４（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１４－４４（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で表示され、次いで、図１４－４４（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。

【２０１０】

［タイトル文字の表示位置について］

図１４－４６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。

【２０１１】

図１４－４６（Ａ）（Ｂ）に示すように、画像表示装置５は、長方形状の表示領域５Ｌを有するものであるが、その前面に遊技盤２が配置されるため、画像表示装置５の表示領域５Ｌにおける視認領域は、遊技盤２に形成された開口部２４から視認可能となる領域、

すなわち遊技盤２を構成する部材によって被覆されない領域となる。
【２０１２】
前述のように演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が表示される定位置は、図１４－４６（Ａ）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が、画像表示装置５の表示領域５Ｌの対角線同士の交点と重なる位置となり、図１４－４６（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の視認領域内において遊技盤２の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっている。
【２０１３】
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１４－４６（Ａ）に示すように、タイトル文字が、画像表示装置５の表示領域５Ｌの対角線同士の交点と重なる位置となり、図１４－４６（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の視認領域内において遊技盤２の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっている。
【２０１４】
遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤２のデザインの変更により遊技盤２を構成する部材によって画像表示装置５の表示領域５Ｌが被覆される領域が変化して表示領域５Ｌのうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤２のデザインの変更により遊技盤２を構成する部材によって画像表示装置５の表示領域５Ｌが被覆される領域が変化して表示領域５Ｌのうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置５の表示領域５Ｌ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。
【２０１５】
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５Ｌ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状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっており、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５Ｌの対角線同士の交点視認可能方形領域５Ｓ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。
【２０１６】
［スーパーリーチ演出の演出時間について］
図１４－４７は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図１４－４８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。
【２０１７】
図１４－４７に示すように、低ベース弱リーチＡ演出の全体の演出時間（タイトル表示パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間）はＴ１－１であり、タイトル表

示パートの演出時間はＴｔ１であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ１ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ１ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ１ｃである。

【２０１８】

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。

【２０１９】

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、そのうちの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。

【２０２０】

図１４－４７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。

【２０２１】

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。

【２０２２】

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。

【２０２３】

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、そのうちの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。

【２０２４】

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。

【２０２５】

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。

【２０２６】

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１４－４８（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。
【２０２７】
　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。
【２０２８】
　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１４－４８（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。
【２０２９】
　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１４－４８（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。
【２０３０】
　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１４－４８（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１４－４８（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。
【２０３１】
　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１４－４８（Ｆ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ２ａ）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（

Ｔｔ１ａ）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（Ｔｔ３ａ）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（Ｔｔ２ａ）よりも長く設定されている。

【２０３２】

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１４－４８（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（Ｔｔ２ｂ）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（Ｔｔ１ｂ）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（Ｔｔ３ｂ）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（Ｔｔ２ｂ）よりも長く設定されている。

【２０３３】

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１４－４８（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（Ｔｔ２ｃ）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（Ｔｔ１ｃ）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（Ｔｔ３ｃ）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（Ｔｔ２ｃ）よりも長く設定されている。

【２０３４】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示期間（タイトル表示パートにおいて後述するプロロー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１４－４８（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（Ｔｔ２ｄ）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（Ｔｔ１ｄ）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（Ｔｔ３ｄ）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（Ｔｔ２ｄ）よりも長く設定されている。

【２０３５】

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１４－４８（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（Ｔｔ１ｂ／Ｔｔ２ｂ／Ｔｔ３ｂ）は、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ）は、タイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ／Ｔｔ２ｃ／Ｔｔ３ｃ）よりも長く設定されている。

【２０３６】

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１４－４８（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。

【２０３７】

［スーパーリーチ演出のタイトル文字について］

図１４－４９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。

【２０３８】

図１４－４９（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。

【２０３９】

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。

【２０４０】

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。

【２０４１】

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。

【２０４２】

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。

【２０４３】

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。

【２０４４】

また、図１４－４９（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。

【２０４５】

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１４－４９（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＫは、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＪよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよ

りも大きいサイズである。
【２０４６】
　また、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＳＫは、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＫよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。
【２０４７】
　また、図１４－４９（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＪ、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＫ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＳＫは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）のフォントサイズＫＤよりも小さいフォントサイズであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）のフォントサイズＫＳよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。
【２０４８】
　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１４－４９（Ｃ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＫＡ、ＥＫＢ、ＥＫＣは、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＪＡ、ＥＪＢ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ＥＳＫ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ＥＫＡ、ＥＫＢ、ＥＫＣよりも大きい。
【２０４９】
　［期待度示唆表示について］
　図１４－５０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。
【２０５０】
　タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１４－５０（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。
【２０５１】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度示唆表示を行う場合に、図１４－５０（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。

【２０５２】

この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－５０（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。

【２０５３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－５０（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。

【２０５４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－５０（Ａ）に示すように、星形オブジェクトの強調表示が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。

【２０５５】

［選択演出について］

図１４－５１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。

【２０５６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択演出が実行される場合に、図１４－５１（ｈ１）に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図１４－５１（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。

【２０５７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－５１（ｈ２）～（ｈ８）に示すように、ウィンドウ内にスーパーリーチ演出のタイトル画像と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とプッシュボタン３１Ｂの連続操作を促す操作促進文字「連打！」とからなる操作促進画像と、を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル画像は、それぞれのスーパ

ーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間の表示内容と同じ内容の画像であり、低ベース強リーチ演出Ａ～Ｃ、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像では、期待度示唆表示も表示される。

【２０５８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当り期待度は０であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン３１Ｂの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【２０５９】

図１４－５１（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。

【２０６０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されることで、図１４－５１（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。

【２０６１】

図１４－５２に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン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プッシュボタン３１Ｂの操作回数は４回、低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は８回、低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は１０回、低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は１５回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期態度または大当り期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン３１Ｂの操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン３１Ｂの操作が必要となる。

【２０６２】

また、図１４－５２に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチＡ演出以上の大当り期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチＡ演出が実行される割合は約３２．１８％、低ベース強リーチＢ演出が実行される割合は約３０．１６％、低ベース強リーチＣ演出が実行される割合は約３０．３０％、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約７．３６％となっている。

【２０６３】

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で表示させるようになっている。

【２０６４】

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り、その際の最低限要する時間は約２４０ｍｓとなる。

【２０６５】

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。

【２０６６】

［可変表示中に実行可能な演出について］

図１４－５３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１４－５３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。

【２０６７】

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。

【２０６８】

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。

【２０６９】

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。

【２０７０】

操作促進演出Ｂは、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出において演出結果として大当りとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出Ｂ

においてプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて大当りか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【２０７１】

操作促進演出Ｃは、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

【２０７２】

操作促進演出Ｄは、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて大当りか否かの演出結果を報知する演出である。

【２０７３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出Ａを実行するか否か、操作促進演出Ｂにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出Ｃを実行させるか否か及びカットイン画像（Ａ）またはカットイン画像（Ｂ）のいずれを表示させるいか、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。

【２０７４】

図１４－５４（Ａ）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には８０％の割合で非実行が決定され、２０％の割合で実行が決定される。また、演出結果が大当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、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合に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りの可能性が高い旨が示唆される。

【２０７５】

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りの可能性が高い旨が示唆される。

【２０７６】

図１４－５４（Ｂ）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行する

か否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には８０％の割合で非実行（白）が決定され、２０％の割合で実行（赤）が決定され、実行（金）は決定されない。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には２０％の割合で非実行（白）が決定され、７５％の割合で実行（赤）が決定され、５％の割合で実行（金）が決定される。このように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定されるので、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。

【２０７７】

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りとなる変動パターンを含む構成においては、大当りとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで大当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、大当りとなる変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定され、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当りが確定するようにしても良い。

【２０７８】

図１４－５４（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。

【２０７９】

図１４－５４（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ずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの終盤における操作促進演出Ｂにおいて操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性

が高い旨が示唆される。
【２０８０】
図１４－５４（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、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合に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りの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合に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りの可能性が高い旨が示唆される。
【２０８１】
図１４－５４（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、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合に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りとなる可能性が高い旨が示唆される。
【２０８２】
［説明文表示演出について］
図１４－５５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１４－５６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。
【２０８３】
演出制御用ＣＰＵ１２０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１４－５５（Ａ）～（Ｉ）に示すように、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、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「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ＣＰＵ１２０は、まず図１４－５５（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１４－５６（ｔ１））、図１４－５５（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１４－５６（ｔ２））、その後、図１４－５５（Ｃ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１

４－５６（ｔ３））。
【２０８４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－５５（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１４－５６（ｔ４））、図１４－５５（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１４－５６（ｔ５））、その後、図１４－５５（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１４－５６（ｔ６））。
【２０８５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－５５（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１４－５６（ｔ７））、図１４－５５（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１４－５６（ｔ８））、その後、図１４－５５（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１４－５６（ｔ９））。
【２０８６】
［タイトル色変化演出について］
図１４－５７は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図１４－５８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。
【２０８７】
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、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。
【２０８８】
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ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間において図１４－５７（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ＣＰＵ１２０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１４－５７（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。
【２０８９】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始から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１４－５７（Ｄ）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える態様に変化させ、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１４－５７（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１４－５７（Ｆ）に示すように、タイトル文字を金色に変化させ、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている変化後の色彩を維持したままタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。タイトル文字が光るように見える態様から赤色または金色に変化させる場合には、タイトル文字の光が晴れたときにタイトル文字から赤色または金色に変化している。
【２０９０】
図１４－５８（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時間Ｔ２は２２００ｍｓ、タイトル終了期間の演出時間Ｔ３は３００ｍｓに設定されてお

り、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間ｔ１は８００ｍｓ、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間ｔ２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ｔ３は１２００ｍｓに設定されている。

【２０９１】

このため、図１４－５８（Ｃ）に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間（ｔ１）よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間（ｔ３）の方が長くなり、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が白色の態様で表示される時間（Ｔ１＋ｔ１）よりも、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間（ｔ３＋Ｔ３）の方が長くなる。

【２０９２】

［操作促進演出Ａについて］

図１４－５９は、操作促進演出Ａの実行状況を示す図である。

【２０９３】

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。

【２０９４】

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１４－５９（Ａ）（Ｂ）に示すように、飾り図柄（大）がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中に、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【２０９５】

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１４－５９（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１４－５９（Ｄ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する。

【２０９６】

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１４－５９（Ｅ）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、飾り図柄（大）をはずれ態様で停止させる。

【２０９７】

［操作促進演出Ｂについて］

図１４－６０は、操作促進演出Ｂの実行状況を示す図である。

【２０９８】

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。

【２０９９】

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１４－６０（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。

【２１００】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｂの実行が決定されており、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図１４－６０（Ｂ）（Ｃ）に示すよ

うに、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６０（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。

【２１０１】

ボタン画像（小）にもボタン画像（大）にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が０となると、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図１４－６０（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１４－６０（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。

【２１０２】

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１４－６０（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１４－６０（Ｇ）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【２１０３】

［操作促進演出Ｃについて］

図１４－６１は、操作促進演出Ｃの実行状況を示す図である。

【２１０４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出Ｃを実行可能である。

【２１０５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｃの実行が決定されている場合に、図１４－６１（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。

【２１０６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ａ）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、図１４－６１（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１４－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【２１０７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ｂ）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、図１４－６１（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１４－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【２１０８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ａ）を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像（Ｂ）を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されない場合に、図１４－６１（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１４－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。
【２１０９】
［操作促進演出Ｄについて］
図１４－６２は、操作促進演出Ｄの実行状況を示す図である。
【２１１０】
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。
【２１１１】
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１４－６２（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。
【２１１２】
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１４－６２（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１４－６０（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。
【２１１３】
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、大当りとなる変動パターンの場合に、図１４－６２（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１４－６２（Ｄ）（Ｉ）に示すように、演出結果として大当りを報知させる。
【２１１４】
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１４－６２（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１４－６２（Ｆ）（Ｋ）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。
【２１１５】
［操作促進画像について］
図１４－６３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１４－６３（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１４－６３（Ｂ）に示すように、ボタン画像が左右方向に移動する間隔と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する間隔と、が異なり、ボタン画像が左右方向に移動する動作と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する動作と、が同期しないようになっており、複雑な動きとなる。
【２１１６】
［大当り開始演出について］
図１４－６４は、大当り開始演出の実行状況を示す図である。
【２１１７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６４（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。

【２１１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６４（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１４－６４（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１４－６４（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。

【２１１９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６４（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１４－６４（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。

【２１２０】

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。

【２１２１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６４（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１４－６４（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。

【２１２２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り中演出を開始するとまず、図１４－６４（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。

【２１２３】

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１４－６４（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。

【２１２４】

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１４－６４（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。

【２１２５】

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（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。

【２１２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当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。

【２１２７】

特に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当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、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当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。

【２１２８】

［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）に制御する。

【２１２９】

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１４－１参照）を表示させることが可能である。

【２１３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６５（Ａ）に示すように、通常状態においてノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上よりに遊タイムまでの残回数を表示させる。遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚは、「残りＸＸＸ回」（ＸＸＸは残回数に応じて０～９００の数値）と表示される。この際、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれの場合であっても、同一のフォントサイズの文字で遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚが表示される。

【２１３１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６５（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。

【２１３２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６５（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１４－６５（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。

【２１３３】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の演出結果として大当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。

【２１３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－６５（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。

【２１３５】

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１４－６０（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。

【２１３６】

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１４－６５（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りが報知された場合に、図１４－６５（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。

【２１３７】

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。

【２１３８】

［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１４－６６（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１４－６６（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１４－６６（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。
【２１３９】
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１４－６６（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。
【２１４０】
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１４－６６（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、遊タイム開始演出を実行する。
【２１４１】
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。
【２１４２】
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。
【２１４３】
詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間において、図１４－６６（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１４－６６（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。
【２１４４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制

御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間において、図１４－６６（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。

【２１４５】

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１４－６６（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１４－６６（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。

【２１４６】

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。

【２１４７】

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１４－６６（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。

【２１４８】

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。

【２１４９】

［タイトル文字等について１］

図１４－６７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。

【２１５０】

図１４－６７（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。

【２１５１】

図１４－６７（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。

【２１５２】

図１４－６７（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。

【２１５３】

図１４－６７（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。

【２１５４】

図１４－６７（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。

【２１５５】

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１４－６７（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示時間ＬＲが、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＳ、Ｌ

１Ｐ、Ｌ２Ｐよりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＳ、Ｌ１Ｐが、説明文字の表示時間ＬＳ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ＬＲ、ＬＢ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐ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。

【２１５６】

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１４－６７（Ｃ）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズＦ２Ｐ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ＦＲ、ＦＳ、ＦＢ、Ｆ１Ｐ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。

【２１５７】

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、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズＦＲ、Ｆ１Ｐ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。

【２１５８】

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、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズＦＳ、Ｆ１Ｐ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。

【２１５９】

また、説明文字のフォントサイズＦＳが、操作促進文字（小）のフォントサイズＦ１Ｐ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。

【２１６０】

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。

【２１６１】

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１４－６７（Ｄ）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、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ＥＲ、ＥＳ、ＥＢ、Ｅ１Ｐ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、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥＲ、ＥＳ、Ｅ１Ｐ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ＥＳが、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥ１Ｐ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。

【２１６２】

［タイトル文字等について２］

図１４－６８は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。

【２１６３】

図１４－６８（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。

【２１６４】

図１４－６８（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。

【２１６５】

図１４－６８（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。

【２１６６】

図１４－６８（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。

【２１６７】

図１４－６８（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ＬＹ、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＹ、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ＥＹである。

【２１６８】

図１４－６８（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ＦＺ、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ＥＺである。

【２１６９】

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１４－６８（Ｂ）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズＦ２Ｐ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ＦＲ、ＦＢ、Ｆ１Ｐ、ＦＹ、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（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイト

ル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字（残りＸＸＸ（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。

【２１７０】

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。

【２１７１】

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。

【２１７２】

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。

【２１７３】

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。

【２１７４】

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。

【２１７５】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイム

までの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図１４－６８（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。

【２１７６】

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１４－６８（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。

【２１７７】

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１４－６８（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。

【２１７８】

［ＬＥＤの配置について］

本実施例における遊技効果ランプ９は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４を含む。

【２１７９】

図１４－６９に示すように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２は、遊技機用枠３の画像表示装置５の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するようにが設けられており、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、遊技機用枠３の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、可動体３２の前面に形成されたロゴ「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」に対応する位置に配置されている。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、遊技領域２Ｌに形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられている。

【２１８０】

枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、ＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）の発光素子からなるフルカラーＬＥＤであり、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、赤色に単色発光させることが可能な赤色ＬＥＤであり、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、白色に単色発光させることが可能な白色ＬＥＤである。

【２１８１】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図１４－７０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。

【２１８２】

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。

【２１８３】

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

【２１８４】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および時短状態など、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。

【２１８５】

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１４－７０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。

【２１８６】

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ータがＬＥＤドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合には

ファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【２１８７】

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。

【２１８８】

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。

【２１８９】

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。

【２１９０】

［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。

【２１９１】

「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。

【２１９２】

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。

【２１９３】

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。

【２１９４】

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。

【２１９５】

「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。

【２１９６】

「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。

【２１９７】

［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１４－７１～図１２－３６を参照しながら説明する。

【２１９８】

［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。

【２１９９】

具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示）を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の英数字））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【２２００】

図１４－７１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１４－７１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。

【２２０１】

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。

【２２０２】

例えば、図１４－７４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（６００００/１０）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（６００００/１０）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（６００００/１０）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（６００００/１０）が指定されている。

【２２０３】

図１４－７１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。

【２２０４】

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。

【２２０５】

例えば、図１４－７５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。

【２２０６】

また、図１４－７５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。

【２２０７】

また、図１４－７５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：X_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【２２０８】
　また、図１４－７５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：Ｘ_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。
【２２０９】
　図１４－７１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１４－７５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。
【２２１０】
　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１４－７５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１４－７５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。
【２２１１】
　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。

【２２１２】

例えば、図１４－７６に示す孫テーブルにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）に対応して、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000、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。

【２２１３】

また、図１４－７６に示す孫テーブルにおいては、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（ＸＤ＿＿ＬＬＯＧＯ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：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。

【２２１４】

また、図１４－７６に示す孫テーブルにおいては、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（ＸＤ＿＿ＬＳＬＭＰ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）に対応して、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【２２１５】

また、図１４－７６に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（ＸＤ＿＿＿ＬＡＴＡＫ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）に対応して、輝度データ：0x000000，0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【２２１６】

図１４－７６に示す孫テーブルの枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ２、ＬＷＲ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６

桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ３、ＬＷＲ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ４、ＬＷＲ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ５、ＬＷＲ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ６、ＬＷＲ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ７、ＬＷＲ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ８、ＬＷＲ８のＲＧＢの値を示すものである。

【２２１７】

また、図１４－８１に示す孫テーブルのように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）と、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ８のＲＧＢの値を示すものであり、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）の輝度データにおいては、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ８のＲＧＢの値を示すものである。

【２２１８】

また、図１４－７６に示す孫テーブルのロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（ＸＤ＿Ｊ＿ＬＬＯＧＯ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ）の輝度データにおいては、下位４桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ１のＲ（Ｒｅｄ）の値を示し、下位３桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ２のＲの値を示し、下位２桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ３のＲの値を示し、下位４桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ４のＲの値を示すものである。

【２２１９】

また、図１４－７６に示す孫テーブルの装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（ＸＤ＿Ｊ＿ＬＳＬＭＰ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ）の輝度データにおいては、下位４桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ１のＷ（Ｗｈｉｔｅ）の値を示し、下位３桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ２のＷの値を示し、下位２桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ３のＷの値を示し、下位４桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ４のＷの値を示すものである。

【２２２０】

図１４－７６に示す孫テーブルのアタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（ＸＤ＿Ｊ＿ＬＡＴＡＫ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ３のＲＧＢ

の値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ４のＲＧＢの値を示すものである。

【２２２１】

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。

【２２２２】

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。

【２２２３】

また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、Ｒ（Ｒｅｄ）の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」の３つの素子に輝度データに対応する電流が均等に流れることで、輝度データに応じた輝度の白色で発光させることが可能である。

【２２２４】

図１４－７１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１４－７５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をＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【２２２５】
上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、１０ｍｓ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。
【２２２６】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。
【２２２７】
演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図１４－７２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１４－７２に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２に対して最初にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定されており、２番目にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されており、３番目にランプ制御が行われる時間として２３０ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3が指定されており、４番目にランプ制御が行われる時間として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ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２について、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499」、「0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388」、「0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499」、「0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA」の順番で１００ｍｓ間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の１００ｍｓにおける輝度データをデータ１、２番目の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。
【２２２８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの２番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された５００ｍｓを計時し、当該計時が５００ｍｓに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が５００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が５００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3に基づく輝度データの出力を開始する。

【２２２９】
　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。
【２２３０】
　尚、図１４－７４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。
【２２３１】
　また、図１４－７５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。
【２２３２】
　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こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に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こり続ける不具合を防止することができる。
【２２３３】
　［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１４－７３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。
【２２３４】
　低ベース弱リーチＡ演出と低ベース弱リーチＢ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図１４－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リー

チＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【２２３５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【２２３６】

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１４－７３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【２２３７】

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１４－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【２２３８】

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１４－７３に示すように、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＣ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【２２３９】

図１４－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【２２４０】

高ベースリーチＡ演出と高ベースリーチＢ演出と高ベースリーチＣ演出と高ベースリーチＤ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図１４－７３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。

【２２４１】

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１４－７３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。

【２２４２】

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。

【２２４３】

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。

【２２４４】
　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。
【２２４５】
　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。
【２２４６】
　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、強ベース弱リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチ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。
【２２４７】
　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ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、強ベース弱リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチ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。

【２２４８】

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。

【２２４９】

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。

【２２５０】

尚、本実施例では、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出

を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、高ベースリーチＡ演出であるか、高ベースリーチＢ演出であるか、高ベースリーチＣ演出であるか、高ベースリーチＤ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始または高ベースリーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【２２５１】

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。

【２２５２】

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。

【２２５３】

また、本実施例では、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとし

て低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【２２５４】

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。

【２２５５】

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。

【２２５６】

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。

【２２５７】

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。

【２２５８】

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。

【２２５９】

［スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて２］

以下に、スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルの設定内容について説明する。上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、一部のテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【２２６０】

［低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１４－７４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１４－７５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１４－７６～図１４－７８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。

【２２６１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、拡張コマンドＢ４２１に基づいて弱リーチ系共通タイトルの親テーブルを指定する。弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図１４－７４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ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、弱リーチ系共通タイトルの親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２のランプ制御を行う。

【２２６２】

子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥには、図１４－７５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。

【２２６３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１（図１４－７６）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。

【２２６４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２（図１４－７７）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。

【２２６５】

演出制御用ＣＰＵ１２０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１４－７８）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。

【２２６６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿３の実行時間である２３０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２（図１４－７７）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。

【２２６７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【２２６８】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図１４－７４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。

【２２６９】

これによりロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで赤色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、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毎に輝度が変化する状態が継続する。

【２２７０】

また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで白色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、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毎に輝度が変化する状態が継続する。

【２２７１】

また、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、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毎に輝度が変化する状態が継続する。

【２２７２】

図１４－１５２（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５００ｓｍ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１４－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（１）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、５００ｍｓ経過まで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１４－７

５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１４－７５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１４－７５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１４－７５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１４－７５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１４－７５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１４－７５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１４－７５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１４－７５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）。

【２２７３】

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。

【２２７４】

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。

【２２７５】

［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１４－７９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１４－８０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１４－８１～図１４－８３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。

【２２７６】

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。

【２２７７】

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１４－７９）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－８０）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－８１～８３）、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。

【２２７８】

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。

【２２７９】

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。

【２２８０】

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。

【２２８１】

図１４－１５２（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５００ｓｍ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。

【２２８２】

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１４－８０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１４－８０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１４－８０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）。

【２２８３】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ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。
【２２８４】
［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１４－８４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１４－８５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１４－８６～図１４－８８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。
【２２８５】
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。
【２２８６】
演出制御用ＣＰＵ１２０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１４－８４）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－８５）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－８６～８８）、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。
【２２８７】
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。
【２２８８】
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。
【２２８９】
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。
【２２９０】
図１４－１５２（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５００ｓｍ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。
【２２９１】
このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドＢ５１２を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドＢ５１２を受信後、２００ｍｓ経過までの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～Ｌ

ＡＴＴＡＣＨＥＤ ＬＥＤ ＬＬ１～ＬＬ４は消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点滅する（図１４－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（８）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドＢ５１２を受信後、２００ｍｓ経過してからさらに１２００ｍｓ経過するまでの期間）は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は黄色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、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１４－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（９）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドＢ５１２を受信後、１４００ｍｓ経過してからの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は黄色から徐々に消灯し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色から徐々に消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色から徐々に消灯する（図１４－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（１０）によるランプ制御）。

【２２９２】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【２２９３】

［タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例］

本実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行うか否かに関わらず、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行わない場合には、そのまま輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行う場合には、タイトル文字の色を変化させる表示制御を行うタイミングで表示制御部１２３から送信されるタイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を指定する拡張コマンドを受信することで、タイトル文字の色が変化するときから輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う構成であった。

【２２９４】

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、タイトル変化演出を行わない場合には、弱リーチ系共通タイトル（白）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示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。

【２２９５】

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。

【２２９６】

［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１４－８９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１４－９０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１４－９１～図１４－９５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。

【２２９７】

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１４－８９）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－９０）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－９１～９５）、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。

【２２９８】

特に、図１４－９０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１４－９１～９５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。

【２２９９】

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。

【２３００】

［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１４－９６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１４－９７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１４－９９～図１４－１０３は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは

、一部の設定内容を除き省略している。
【２３０１】
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１４－９６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－９７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－９８～１０３）、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。
【２３０２】
特に、図１４－９７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１４－９８～１０３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。
【２３０３】
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。
【２３０４】
［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１４－１０４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１４－１０５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１４－１０６～図１４－１０９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。
【２３０５】
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１４－１０５）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１０６）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－１０７～１０９）、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。
【２３０６】
特に、図１４－１０６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ーグ表示期間、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１４－１０７～１０９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。
【２３０７】
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。
【２３０８】
［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１４－１１０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１４－１１１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１４－１１２～図１４－１１７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。

【２３０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５００を受信した場合に、拡張コマンドＢ５００に基づいて強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブル（図１４－１１０）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１１１）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－１１２～１１７）、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。

【２３１０】

特に、図１４－１１１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１４－１１２～１１７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。

【２３１１】

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。

【２３１２】

［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１４－１１８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１４－１１９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１４－１２０～図１４－１２４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。

【２３１３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５０４を受信した場合に、拡張コマンドＢ５０４に基づいて強リーチ系強リーチＢ導入の親テーブル（図１４－１１８）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１１９）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－１２０～１２４）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【２３１４】

特に、図１４－１１９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１４－１２０～１２４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。

【２３１５】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわ

せて発光色、発光態様が変化する。
【２３１６】
［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。
【２３１７】
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。
【２３１８】
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。
【２３１９】
［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１４－１２５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１４－１２６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１４－１２７～図１４－１３５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。
【２３２０】
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１４－１２６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１２７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－１２８～１３５）、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。
【２３２１】
特に、図１４－１２６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１４－１２７～１３５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。
【２３２２】
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。
【２３２３】

［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１４－１３６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１４－１３７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１４－１３８～図１４－１４０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。

【２３２４】

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１４－１３６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１３７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－１３８～１４０）、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。

【２３２５】

特に、図１４－１３７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１４－１３８～１４０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。

【２３２６】

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。

【２３２７】

［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１４－１４１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１４－１４２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１４－１４３～図１４－１４５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。

【２３２８】

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１４－１４１）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１４２）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１４－１４３～１４５）、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。

【２３２９】

特に、図１４－１４２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１４－１４３～１４５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。

【２３３０】

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。

【２３３１】

［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１４－１４６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１４－１４７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。

【２３３２】

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１４－１４６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１４７）、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。

【２３３３】

特に、図１４－１４７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。

【２３３４】

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。

【２３３５】

［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１４－１４８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１４－１４９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。

【２３３６】

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１４－１４８）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１４９）、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。

【２３３７】

特に、図１４－１４８に示す子テーブルには、高ベースリーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチＣ導入の孫テーブルには、高ベースリーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラ

クタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。
【２３３８】
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。
【２３３９】
［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１４－１５０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１４－１５１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。
【２３４０】
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１４－１５０）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１４－１５１）、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。
【２３４１】
特に、図１４－１５０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。
【２３４２】
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。
【２３４３】
［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。
【２３４４】
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。

【２３４５】
　また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。
【２３４６】
　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。
【２３４７】
　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、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。
【２３４８】
　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。
【２３４９】
　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。
【２３５０】
　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。
【２３５１】

［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。

【２３５２】
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。

【２３５３】
［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。

【２３５４】

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。

【２３５５】

［作用効果４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【２３５６】

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。

【２３５７】

［作用効果５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＢ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＢ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＢ演出、低ベース強リーチＢ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイ

トル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＢ演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当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。

【２３５８】

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、遊技者に大当り期待度が高いことを認識させやすくなる。

【２３５９】

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。

【２３６０】

［作用効果６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、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。

【２３６１】

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。

【２３６２】

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ので、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【２３６３】

［作用効果７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

【２３６４】

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合い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。

【２３６５】

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。

【２３６６】

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。

【２３６７】

［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。

【２３６８】

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。

【２３６９】

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。

【２３７０】

［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。

【２３７１】

［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。

【２３７２】

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。

【２３７３】

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り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、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りを期待させることができる。

【２３７４】

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り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、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りを期待させることができる。

【２３７５】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出にお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ＡＢ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演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示パートの実行時間が長くなるため、しっかりと煽ることができる。

【２３７６】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチＡＢ演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

【２３７７】

［作用効果１１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始

期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、タイトル表示パートにおいては、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【２３７８】

［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１４－４３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。

【２３７９】

［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。

【２３８０】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトにより構成され、低ベース強リーチＢ演出では、Ｎ（Ｎは整数）＋０．５個（３．５個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、低ベース強リーチＣ演出では、Ｎ＋１個（４個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、星形オブジェクト毎に強調表示が行われるとともに、１個のオブジェクトの強調

表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

【２３８１】

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。

【２３８２】

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。

【２３８３】

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。

【２３８４】

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。

【２３８５】

［作用効果１４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高

ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当り期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【２３８６】

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。

【２３８７】

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。

【２３８８】

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。

【２３８９】

［作用効果１５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、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。

【２３９０】

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況で低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出が実行されても、保留表示とアクティブ表示が期

待度示唆表示を構成する星形オブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【２３９１】

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。

【２３９２】

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。

【２３９３】

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。

【２３９４】

［作用効果１６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１数（３）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１数よりも多い第２数（３．５）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出におけるタイトル表示パートにおいて第２数よりも多い第３数（４）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第１数（３）と第２数（３．５）との数の差は、第２数（３．５）と第３数（４）との数の差と同じ（０．５）であり、第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演

出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第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りとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【２３９５】

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りとなることを期待させることができる。

【２３９６】

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りとなることを期待させることができる。

【２３９７】

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りとなることを期待させることができる。

【２３９８】

［作用効果１７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当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。

【２３９９】

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演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【２４００】

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も、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。

【２４０１】

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。

【２４０２】

［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。

【２４０３】

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。

【２４０４】

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。

【２４０５】

［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ことができる。

【２４０６】

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。

【２４０７】

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。

【２４０８】

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。

【２４０９】

［作用効果２０］

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。

【２４１０】

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。

【２４１１】

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り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４１２】

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り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４１３】

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。

【２４１４】

［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。

【２４１５】

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。

【２４１６】

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。

【２４１７】

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。

【２４１８】

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。

【２４１９】

［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。

【２４２０】

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。

【２４２１】

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。

【２４２２】

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。

【２４２３】

［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。

【２４２４】

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。

【２４２５】

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。

【２４２６】

［作用効果２４］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示する。この際、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字を飾り図柄（小）のサイズよりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字が、縮小表示された飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル文字に注目させることができる。

【２４２７】
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。

【２４２８】
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。

【２４２９】
［作用効果２５］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。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りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４３０】
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。

【２４３１】

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。

【２４３２】

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。

【２４３３】

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。

【２４３４】

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。

【２４３５】

［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、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り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４３６】

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り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４３７】

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、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。

【２４３８】

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。

【２４３９】

［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。

【２４４０】

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。

【２４４１】

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。

【２４４２】

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。

【２４４３】

［作用効果２８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当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、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。

【２４４４】

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演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当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演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当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、大当り遊技状態に制御されることを祝福できる。

【２４４５】

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。

【２４４６】

［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、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り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４４７】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、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。

【２４４８】

また、大当り開始演出のタイトル文字が表示された後、大当り開始演出のタイトル文字を、大当り遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域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、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当り開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【２４４９】

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。

【２４５０】

［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、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４５１】

また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４５２】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当り開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【２４５３】

また、操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【２４５４】

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。

【２４５５】

［作用効果３１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。

【２４５６】

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。

【２４５７】

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。

【２４５８】

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。

【２４５９】

［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演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当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、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り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。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。

【２４６０】

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。

【２４６１】

［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りとなることを期待させることができる。

【２４６２】

［作用効果３４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【２４６３】

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。

【２４６４】

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、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。

【２４６５】

［作用効果３５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状

態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字）を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当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。

【２４６６】

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。

【２４６７】

［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。

【２４６８】

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。

【２４６９】

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。

【２４７０】

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。

【２４７１】

［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。

【２４７２】

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。

【２４７３】

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。

【２４７４】

［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。

【２４７５】

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。

【２４７６】

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。

【２４７７】

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）までの残回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

【２４７８】

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。

【２４７９】

［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、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。

【２４８０】

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。

【２４８１】

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。

【２４８２】

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）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。

【２４８３】

［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りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当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、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当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、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４８４】

また、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム））までの残回数がいずれの回数であっても、大当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、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【２４８５】

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。

【２４８６】

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）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。

【２４８７】

［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。

【２４８８】

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。

【２４８９】

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。

【２４９０】

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。

【２４９１】

［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。

【２４９２】

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。

【２４９３】

［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。

【２４９４】

［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。

【２４９５】

［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。

【２４９６】

［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。

【２４９７】

［作用効果４７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を

開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【２４９８】

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。

【２４９９】

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。

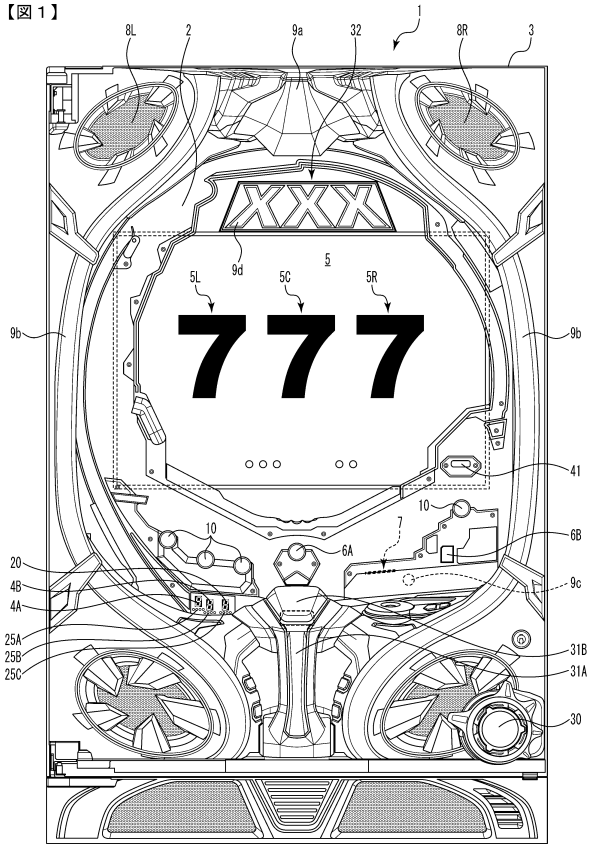
【符号の説明】

【２５００】

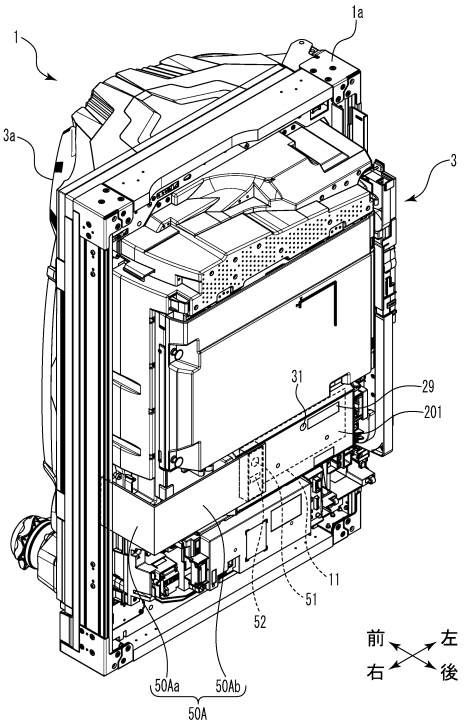
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

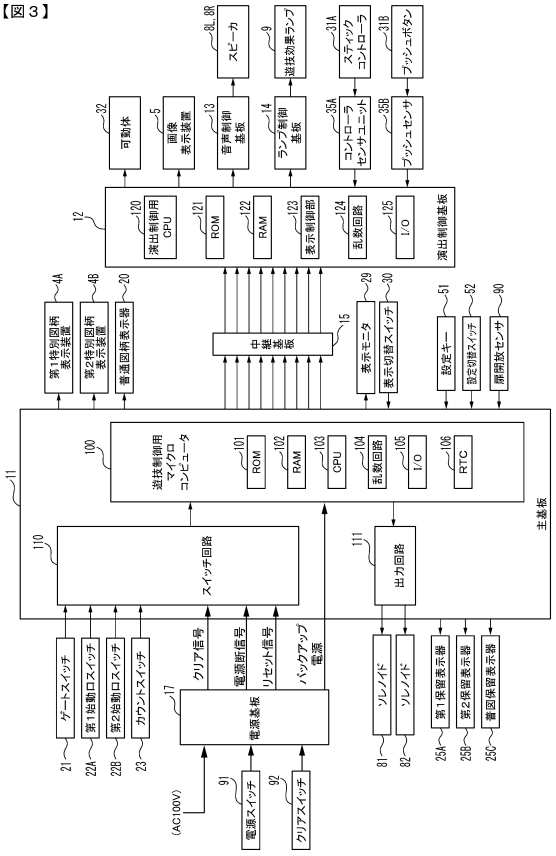
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
5
9d
5L
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6B
6A
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

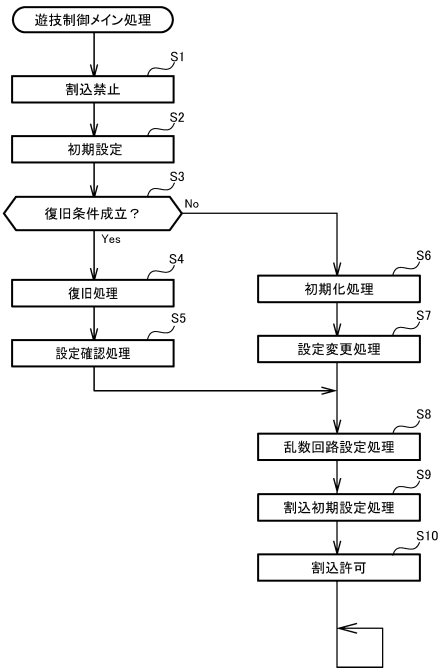
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
左
右
後

【図３】

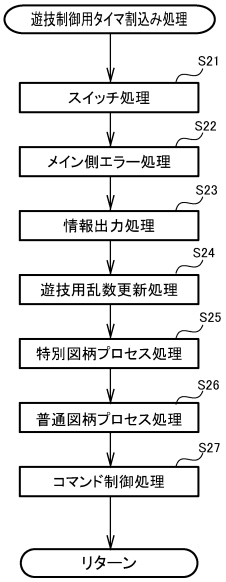

8L, 8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティックコントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像表示装置
13
音声制御基板
14
ランプ制御基板
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御用CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
演出制御基板
4A
第1特別図柄表示装置
4B
第2特別図柄表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
29
表示モニタ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
開閉放センサ
11
100
遊技制御用マイクロコンピュータ
101
ROM
102
RAM
103
CPU
104
乱数回路
105
I/O
106
RTC
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
ゲートスイッチ
21
第1始動口スイッチ
22A
第2始動口スイッチ
22B
カウントスイッチ
23
17
電源基板
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ電源
ソレノイド
81
ソレノイド
82
第1保留表示器
25A
第2保留表示器
25B
普図保留表示器
25C
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ

【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

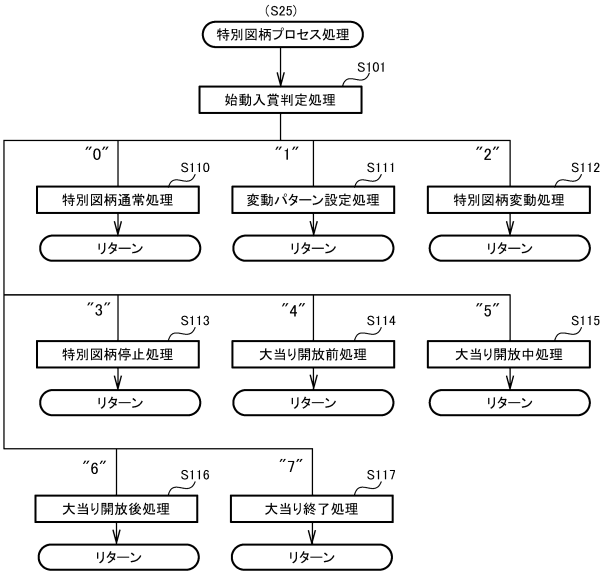
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【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)
通常状態またはは時短状態	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）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	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
確変状態	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）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

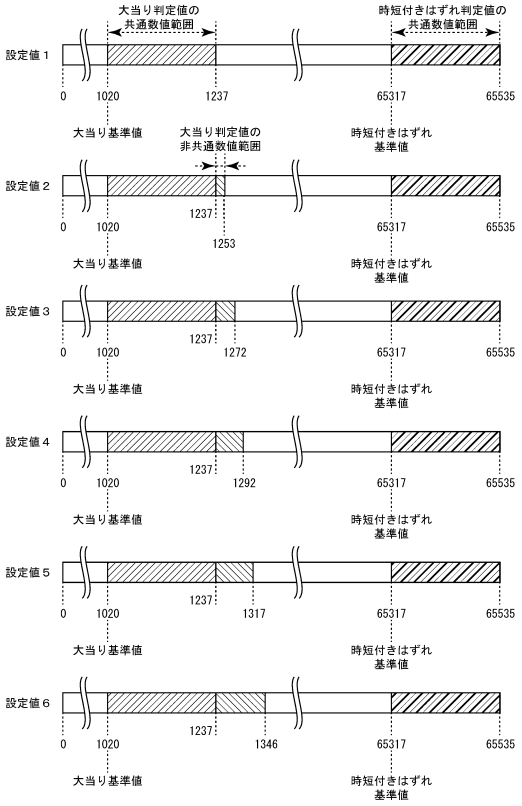
(B)第２特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態またはは時短状態	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）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	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
確変状態	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）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	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

【図８】

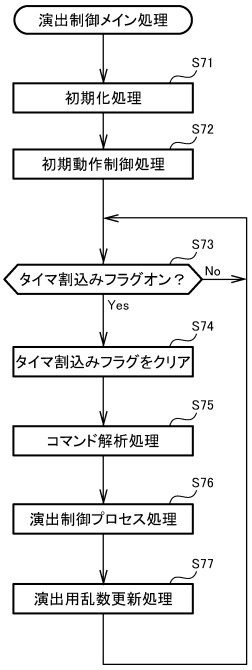
【図８】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



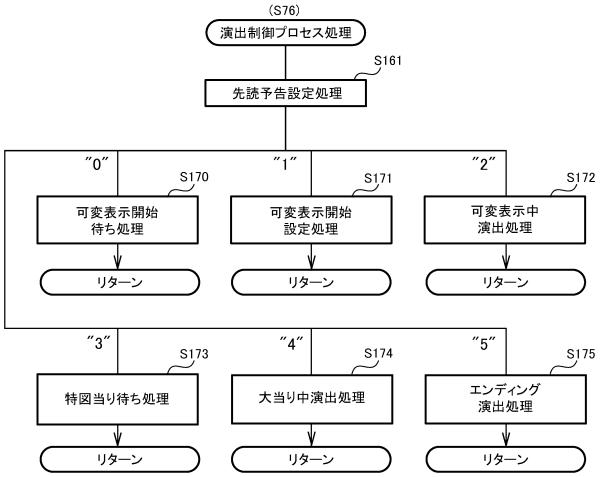
【図９】

【図９】



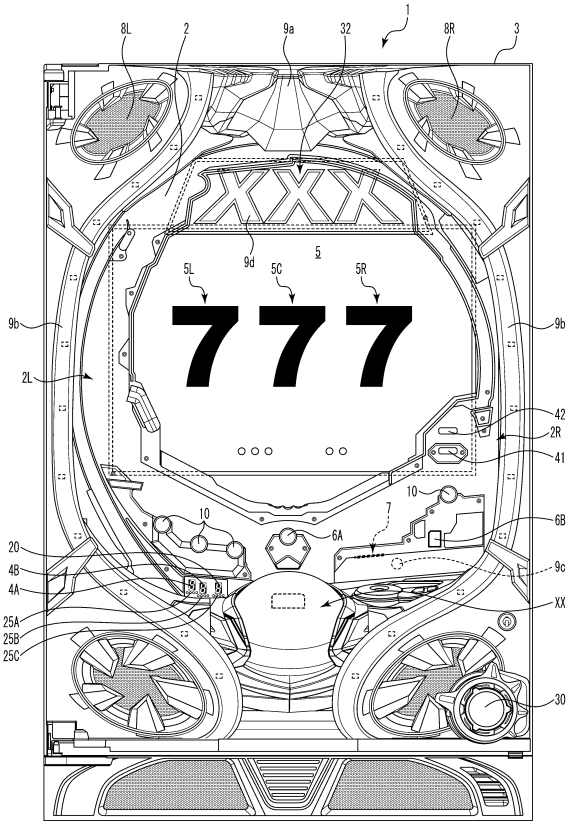
【図１０】

【図１０】



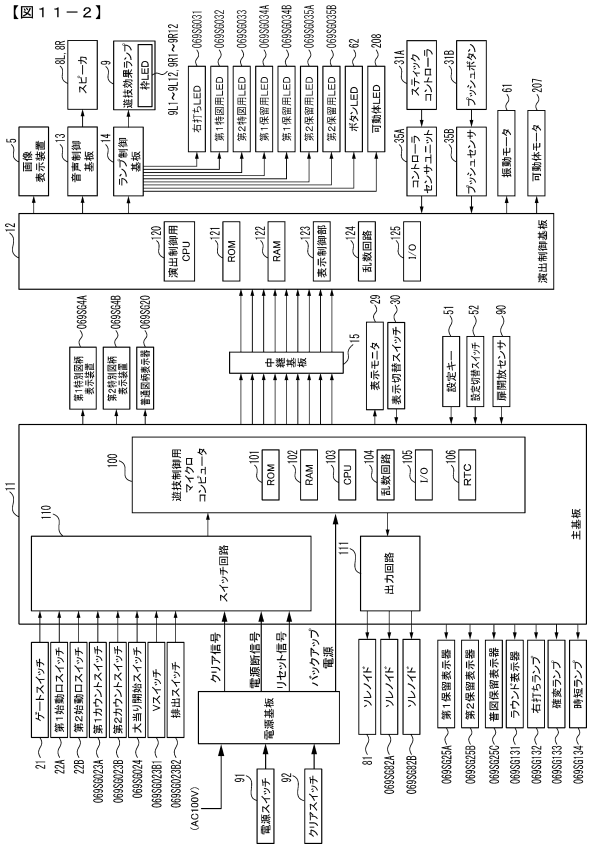
【図１１－１】

【図１１－１】　　特徴部０６９ＳＧ



【図１１－２】

【図１１－２】



【図１１－３】

【図１１－３】

（A）

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	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	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B） 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口（Vフタ：ショート開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１１－４】

【図１１－４】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動（救済時短）	1100回

【図１１－５】

【図１１－５】

通常状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	97
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	－
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA（ボーリングSP）	45000+15000	40
SPリーチB（バトルSP）	80000+15000	50

【図１１－６】

【図１１－６】

確変状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000+15000	80
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	15

【図１１－７】

【図１１－７】

時短状態A

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチE（バトルSP）	50000	5
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	－

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000	5
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	－

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	95
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	－

【図１１－８】

【図１１－８】

時短状態B（救済時短状態）

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	－
非リーチA	7000	97
SPリーチE（バトルSP）	50000	－
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	－
SPリーチE（バトルSP）	50000	－
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	－
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	－
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	100

【図１１－９】

【図１１－９】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	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始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
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	客待ちデモンストレ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
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

（D）

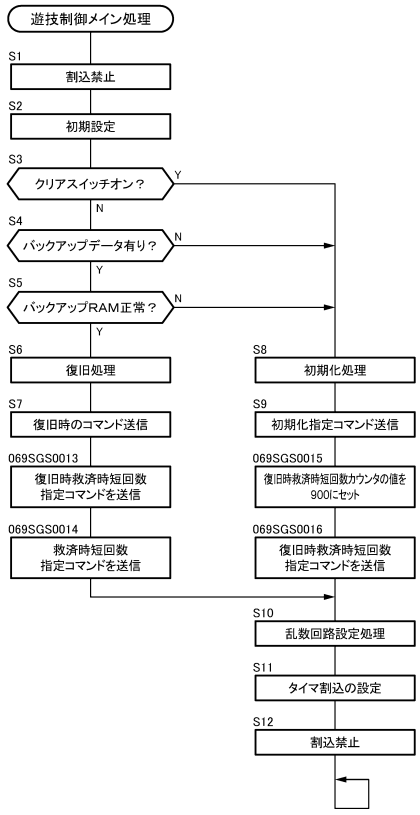
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

（E）

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

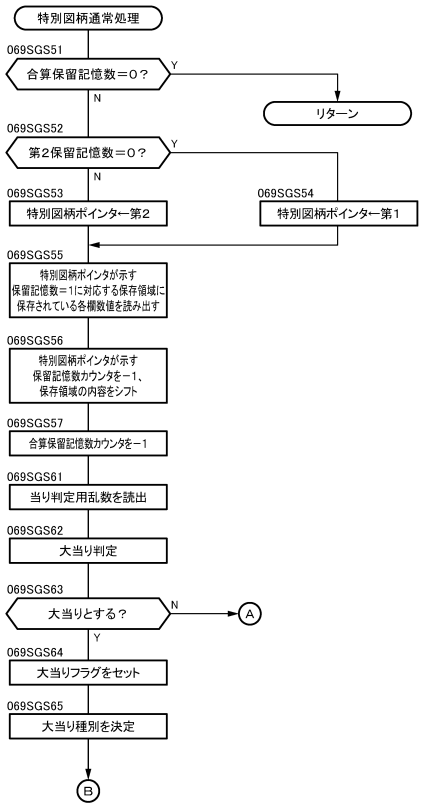
【図１１－１０】

【図１１－１０】



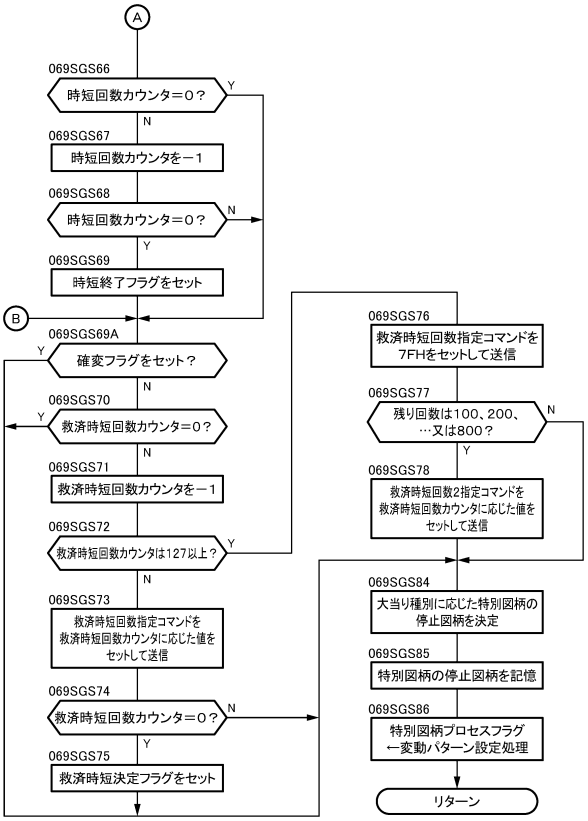
【図１１－１１】

【図１１－１１】



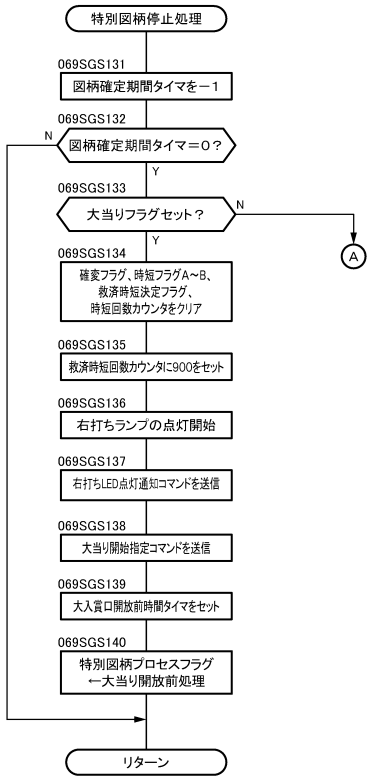
【図１１－１２】

【図１１－１２】



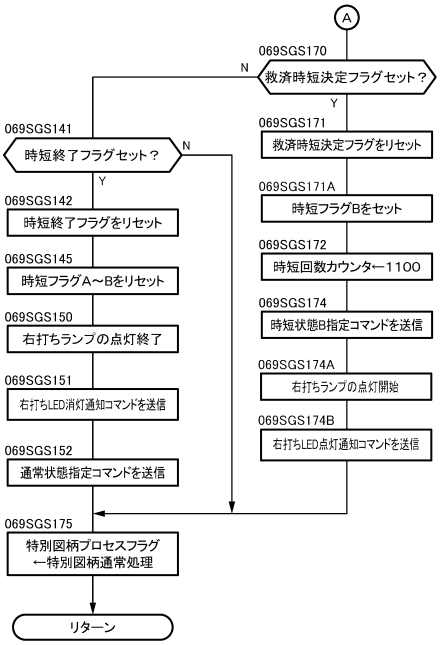
【図１１－１３】

【図１１－１３】



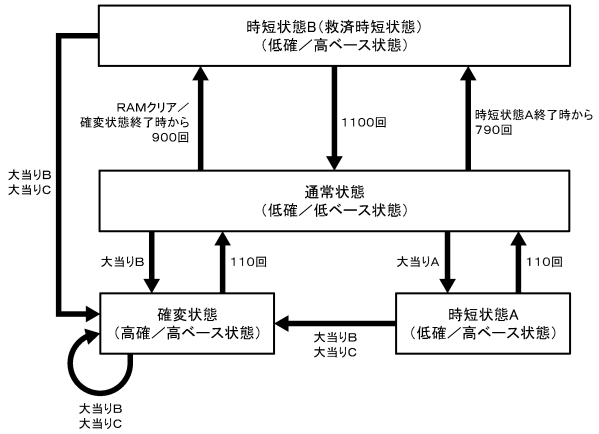
【図１１－１４】

【図１１－１４】



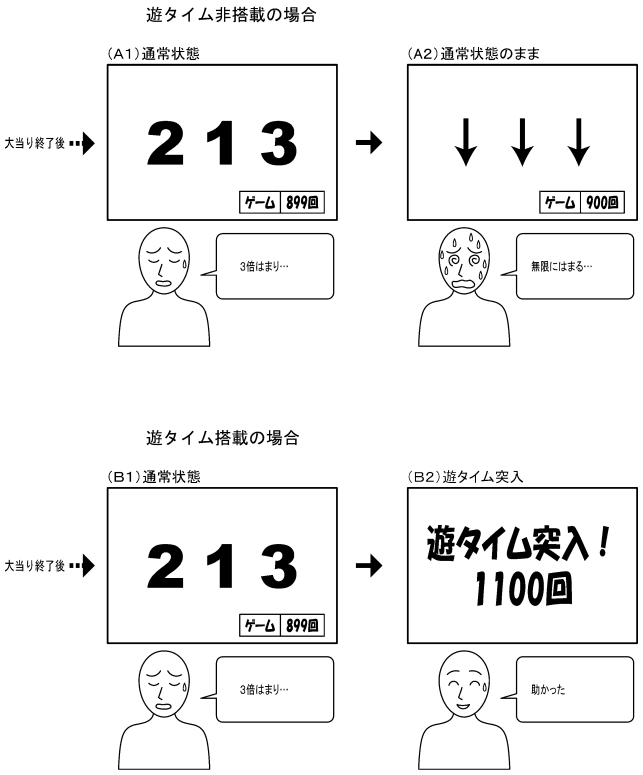
【図１１－１５】

【図１１－１５】



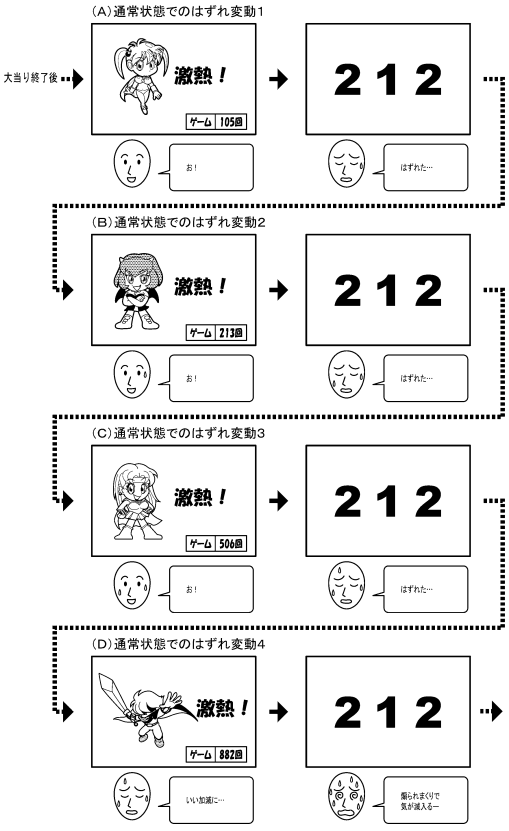
【図１１－１６】

【図１１－１６】　遊タイムの説明［１／３］



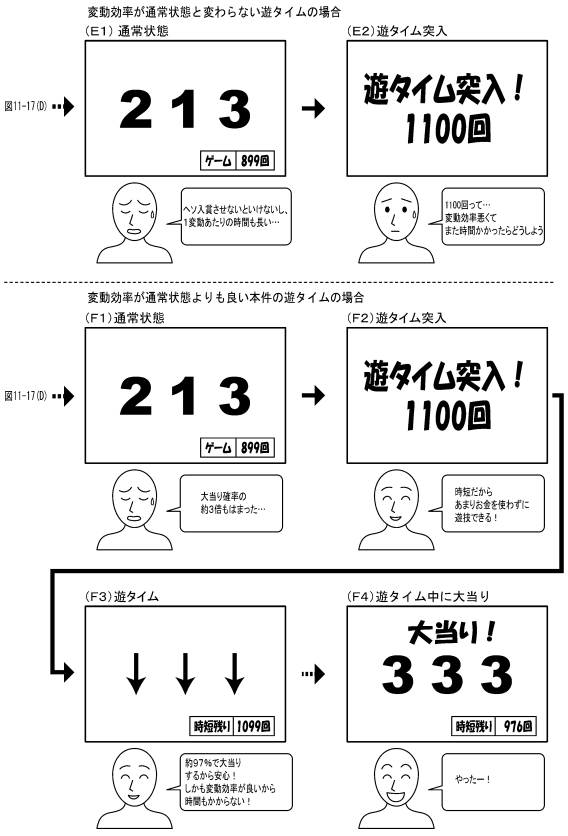
【図１１－１７】

【図１１－１７】　遊タイムの説明［２／３］

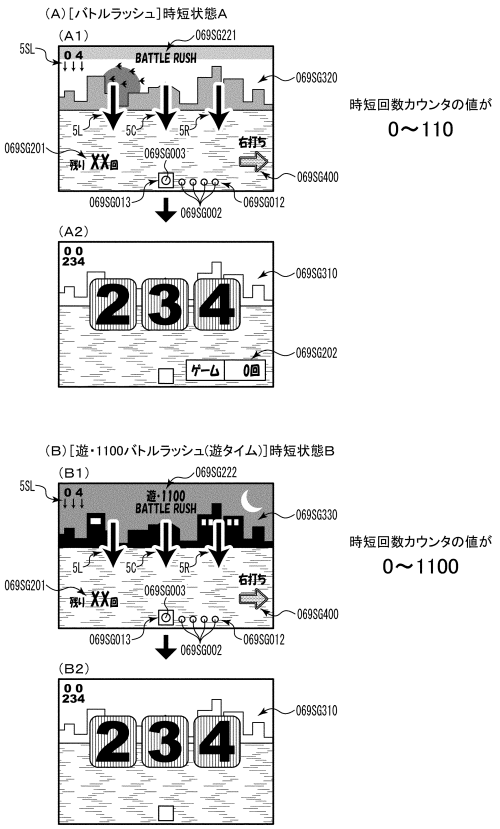


【図１１－１８】

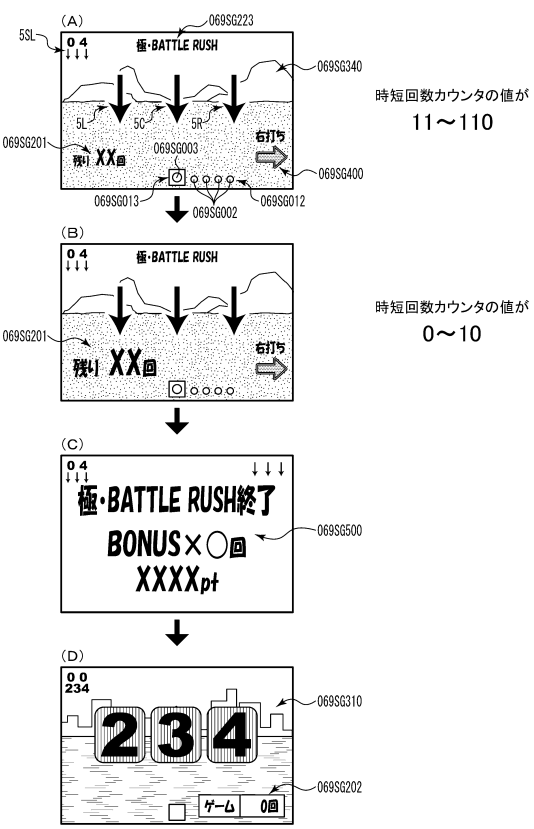
【図１１－１８】　遊タイムの説明［３／３］



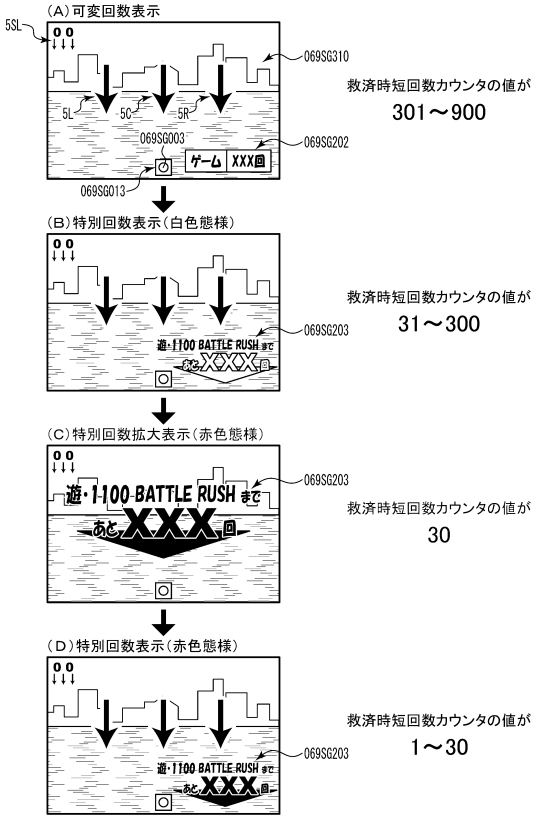
【図１１－１９】



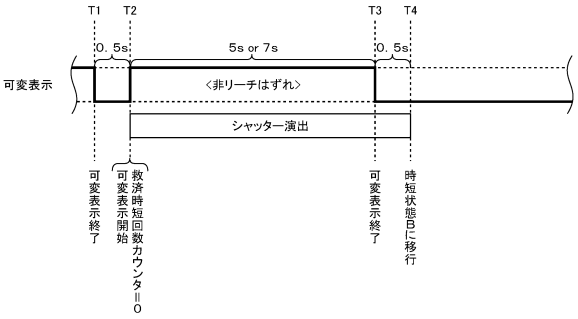
【図１１－２０】



【図１１－２１】

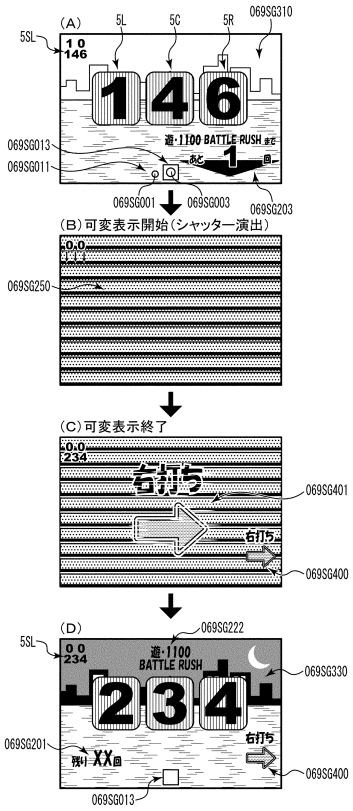


【図１１－２２】



【図１１－２３】

【図１１－２３】［RAMクリア後に時短状態B到達時］
非リーチはずれ（短縮変動・通常変動）

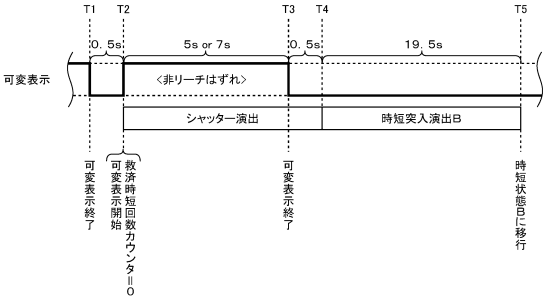


【図１１－２４】

【図１１－２４】

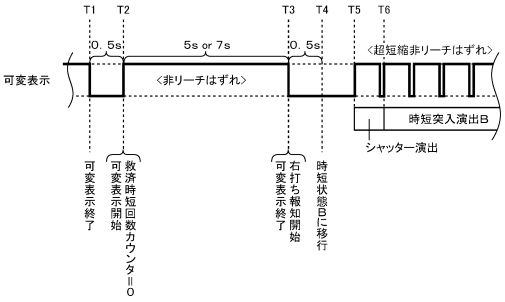
（A）［大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート］

非リーチはずれ（短縮非リーチB・非リーチB）



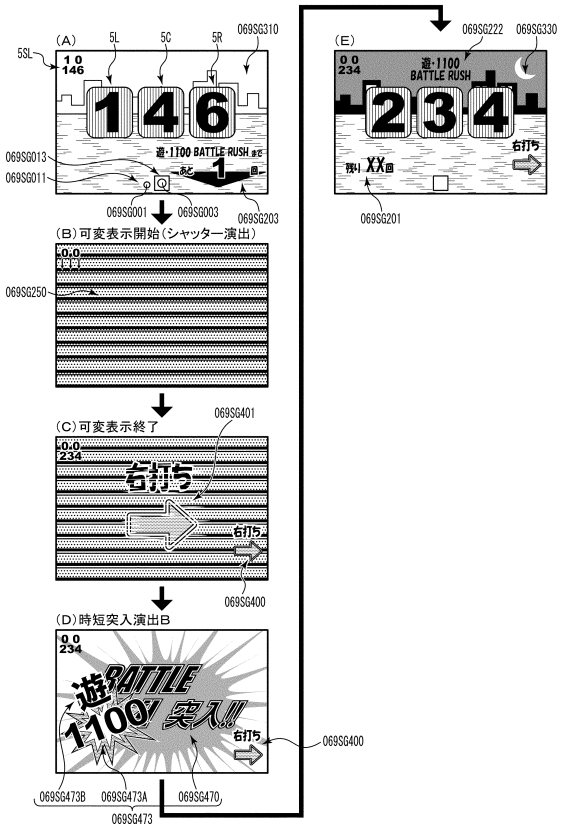
（B）［時短状態B到達時のタイムチャートの変形例］

非リーチはずれ（短縮非リーチB・非リーチB）



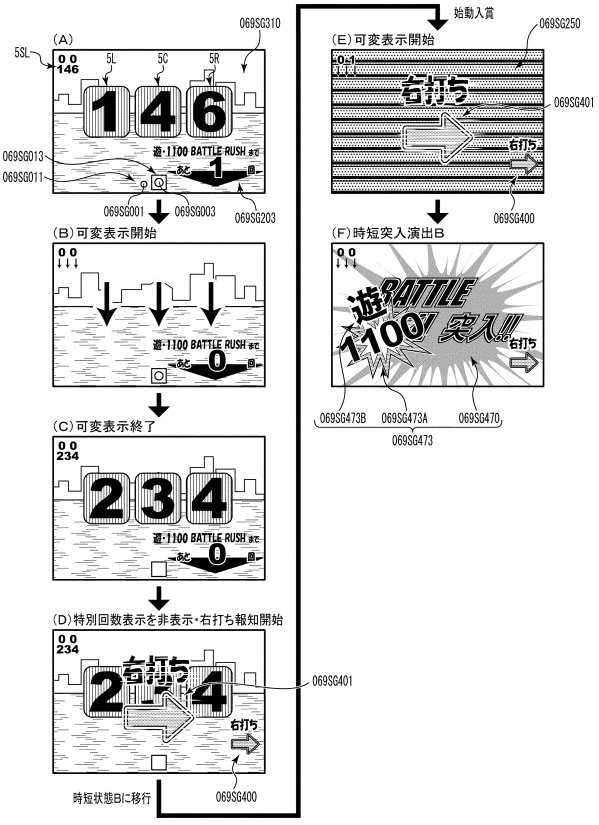
【図１１－２５】

【図１１－２５】［大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時］



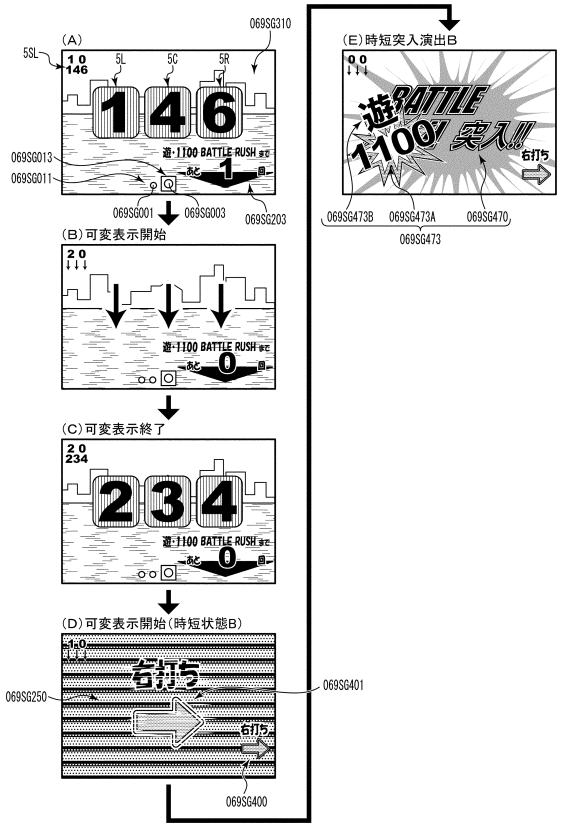
【図１１－２６】

【図１１－２６】



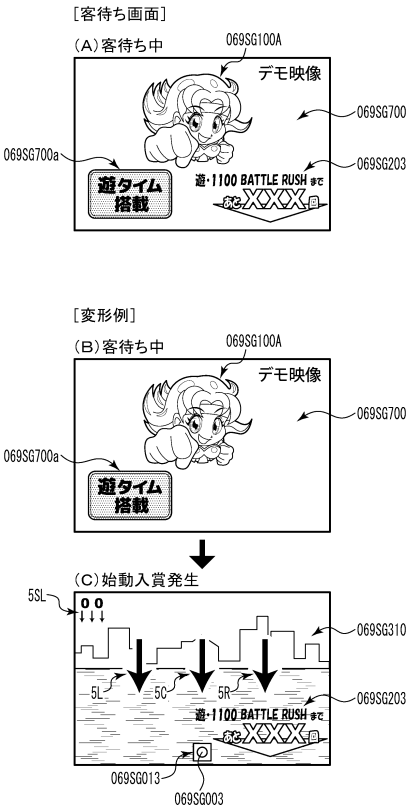
【図１１－２７】

【図１１－２７】



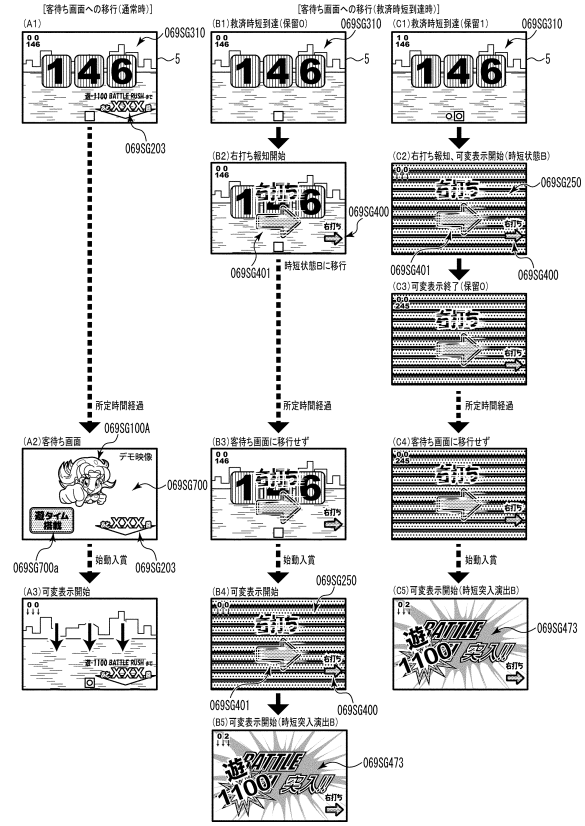
【図１１－２８】

【図１１－２８】



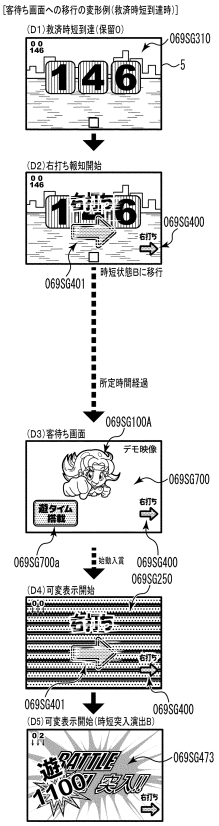
【図１１－２９】

【図１１－２９】　特徴部０６９ＳＧ変形例１



【図１１－３０】

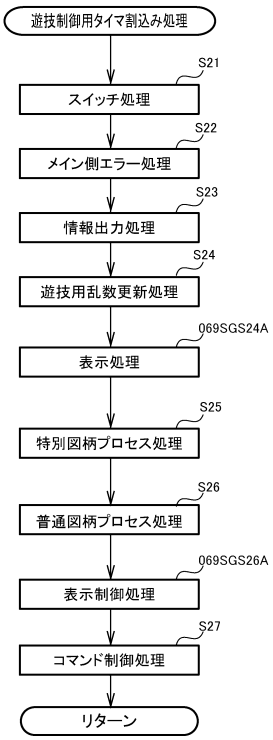
【図１１－３０】　特徴部０６９ＳＧ変形例１



【図１１－３１】

【図１１－３１】

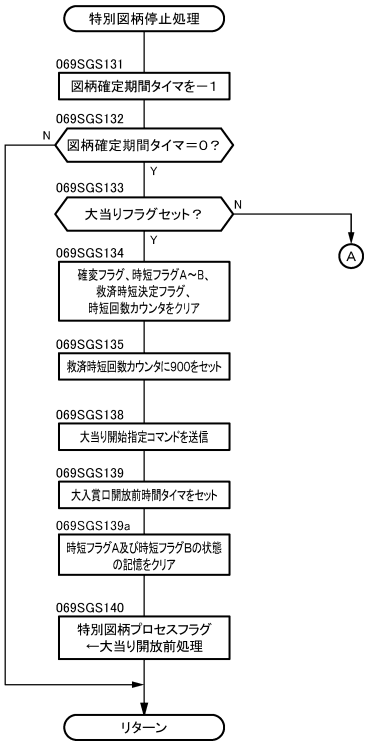
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３２】

【図１１－３２】

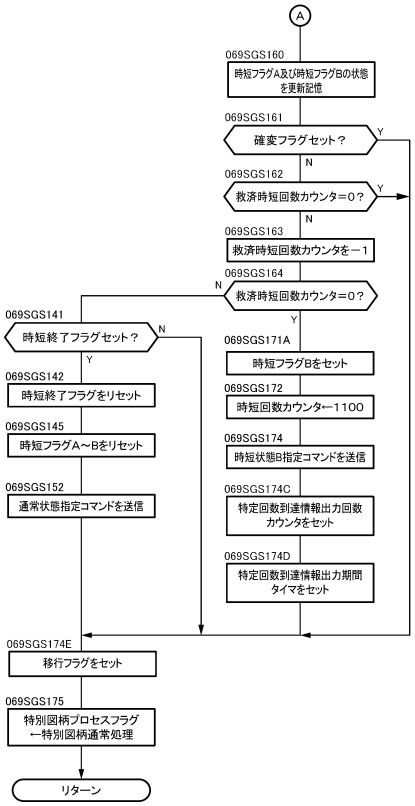
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３３】

【図１１－３３】

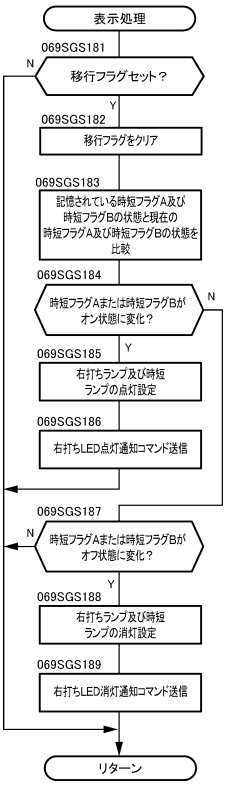
特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３４】

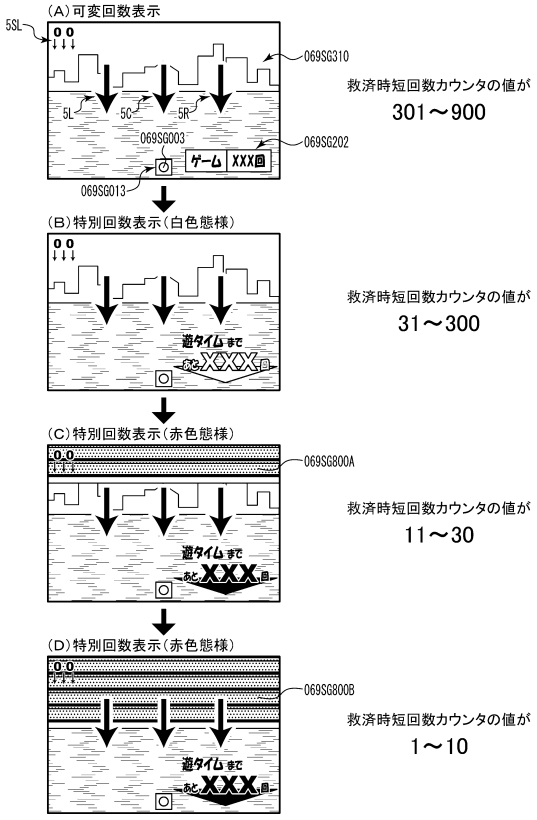
【図１１－３４】

特徴部０６９ＳＧ変形例２



【図１１－３５】

【図１１－３５】　特徴部０６９ＳＧ変形例３



【図１１－３６】

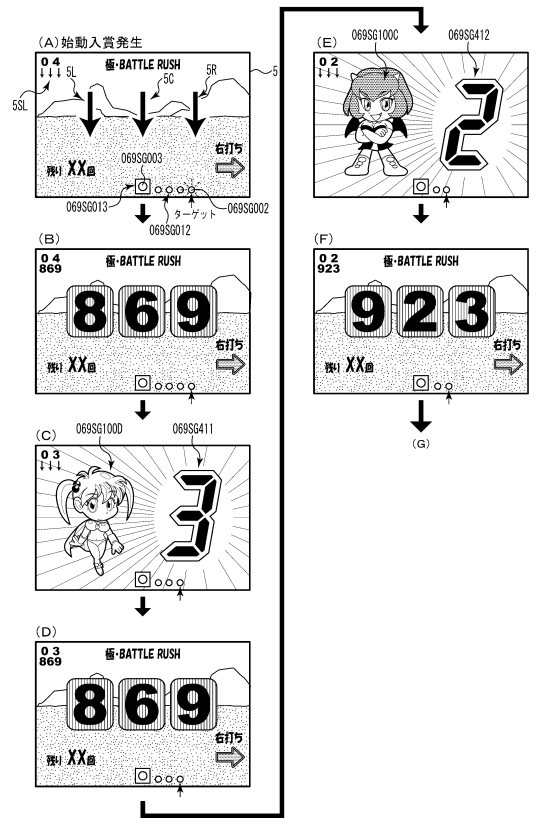
【図１１－３６】

演出一覧

種別		内容	演出種別／期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始するごとに3→2→1→0の順にカウントダウン。	3で終了＜2で終了＜1で終了＜0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。	青色＜緑色＜赤色＜金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。	偶数図柄＜奇数図柄 青色＜緑色＜赤色＜金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。	青色＜緑色＜赤色＜金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。	振動(小)＜振動(大)
	キャラクタ予告 (リーチ煽り)	キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを煽る。	セリフ(リーチ?)＜セリフ(リーチかも!!)
	リーチ予告 (リーチ煽り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを煽る。	
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを決めるボタン操作を促す。	長押し＜連打＜一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否報知の直前に、大当りか否かを決めるボタン操作を促す。	ボタン白色＜ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当り」。 可動体が落下しない場合は「はずれ」。	
事後演出		大当りになった場合、大当り中の予定出球数を報知。	
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。	
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。	
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。 救済時短到達変動において実行される。	

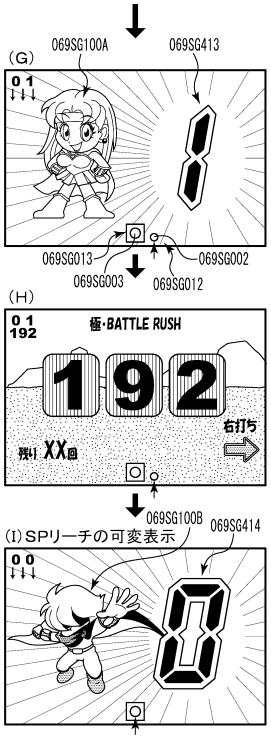
【図１１－３７】

【図１１－３７】　カウントダウン予告



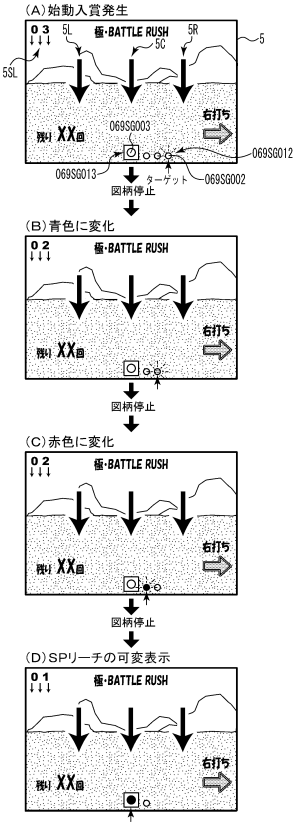
【図１１－３８】

【図１１－３８】



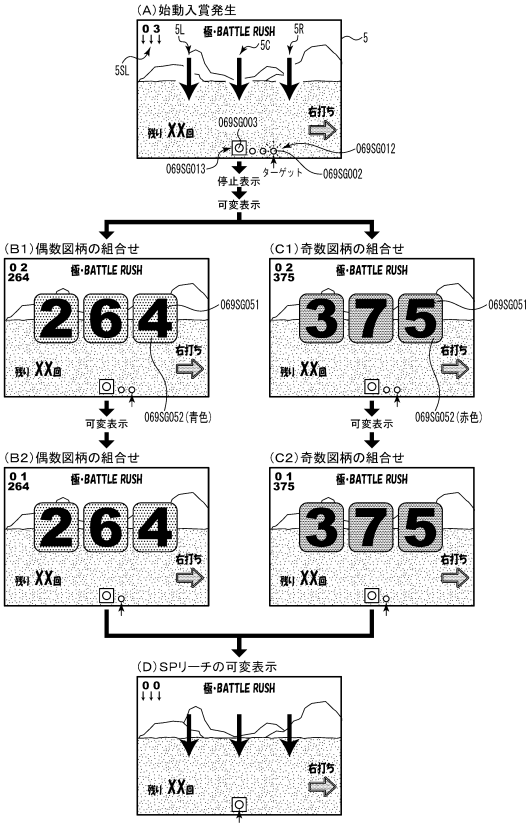
【図１１－３９】

【図１１－３９】　保留変化予告



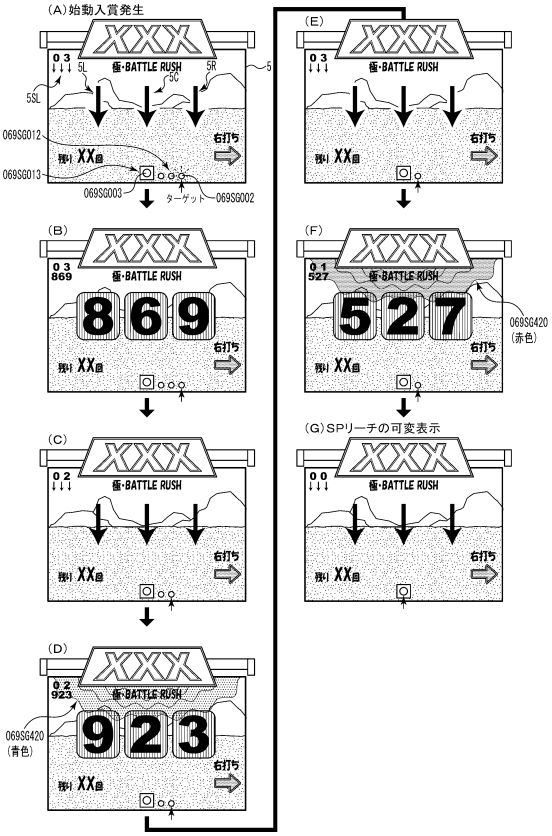
【図１１－４０】

【図１１－４０】　図柄チャンス目予告



【図１１－４１】

【図１１－４１】　エフェクト表示予告



【図１１－４２】

【図１１－４２】

(A)先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B)先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C)先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	－	－
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値数)

(D)先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	－	－
保留変化	－	－
図柄チャンス目	30	－
エフェクト表示	－	－

(数値は判定値数)

【図１１－４３】

【図１１－４３】

(A)演出パターン決定テーブルA
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B)演出パターン決定テーブルB
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C)演出パターン決定テーブルC
[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	－	－

(数値は判定値数)

(D)演出パターン決定テーブルD[図柄チャンス目予告](時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	－	－
緑色	－	－
赤色	90	－
金色	10	－

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E)演出パターン決定テーブルE
[カウントダウン予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F)演出パターン決定テーブルF
[カウントダウン予告](確変状態)

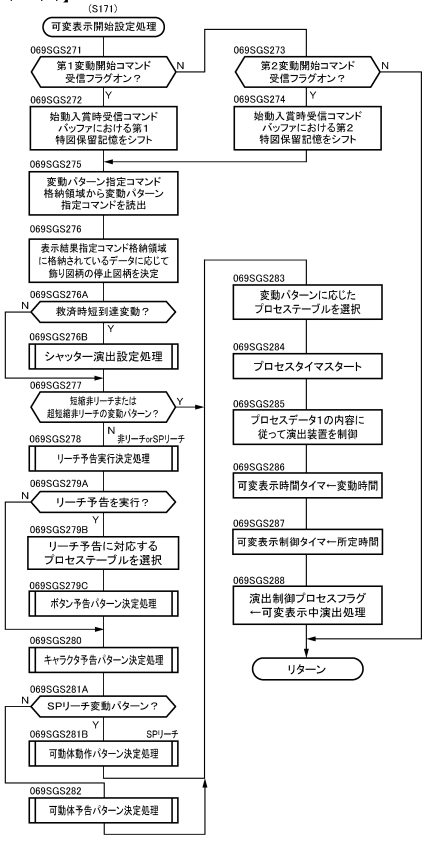
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

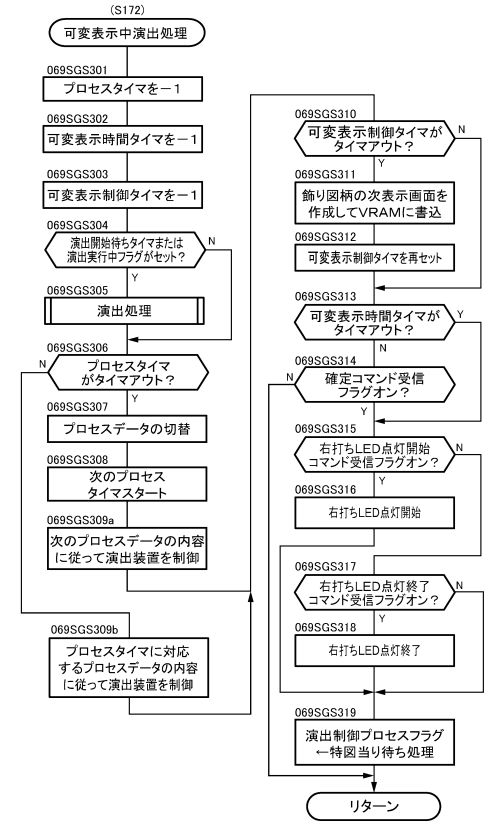
【図１１－４４】

【図１１－４４】



【図１１－４５】

【図１１－４５】



【図１１－４６】

【図１１－４６】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定
(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定
(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	95	100
一撃	10	5	－
連打	－	－	－
長押し	－	－	－

(数値は判定値数)

【図１１－４７】

【図１１－４７】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A)キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(B)キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(C)キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	80
セリフA(リーチ?)	30	10
セリフB(リーチかも!!)	50	10

(数値は判定値数)

(D)キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	－	－
セリフB(リーチかも!!)	5	－	－

(数値は判定値数)

【図１１－４８】

【図１１－４８】

※SPリーチ変動において決定

(A)可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	－
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	－
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	－
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	－	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	－	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	－	10

(数値は判定値数)

(B)可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	－
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	－
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	－
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	－	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	－	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	－	10

(数値は判定値数)

(C)可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	－
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	－
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	－
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	－	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	－	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	－	10

(数値は判定値数)

(D)可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	－
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	－
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	－
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	－	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	－	－
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	－	－

(数値は判定値数)

※パターン「A－3」「B－3」では、「当否ボタン演出」において、
演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図１１－４９】

【図１１－４９】

※非リーチにおいて決定

(A)可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(B)可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(C)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	70
振動(小)	30	20
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(D)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様	大当り	はずれ[保留0変動]
非実行	－	100
振動(小)	－	－
振動(大)	－	－

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図１１－５０】

【図１１－５０】

(A)遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B(1100回)	確変状態(110回)	時短状態A(110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当り変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当り可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B)遊技状態別の演出動作例

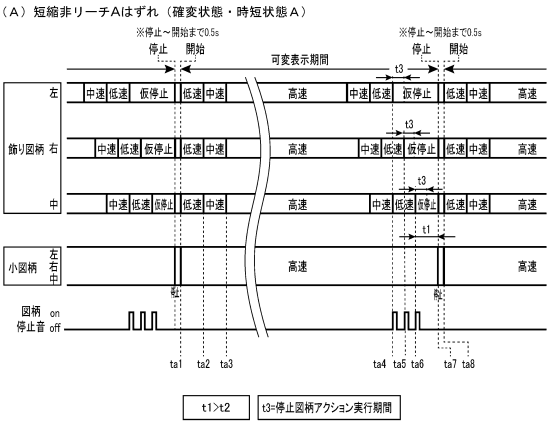
項目	内容	時短状態B(1100回)	確変状態(110回)	時短状態A(110回)	
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%,0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)	※カッコ内は可動体、キャラ
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種別数	0個	4個	3個	
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)	
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打、長押し」	「一撃」と「連打、長押し」	
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ煽り)の実行割合	低 キャラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キャラ(80%,30%) リーチ(50%)	中 キャラ(80%,20%) リーチ(40%)	※カッコ内は大当り、はずれ
B8	当り報知の前は可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA－1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)	
B9	事後演出の演出態様	共通			
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!!」+「遅・1100」	「BATTLE RUSH 突入!!」+「極」	「BATTLE RUSH 突入!!」	

(C)各状態の特徴

項目	内容	時短状態B(1100回)	確変状態(110回)	時短状態A(110回)
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特　徴	変動の消化速度が速く、余計な演出を実行しない	大当り確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態Aより速い	確変状態に突入するかを偏るために長めの可変表示が多い

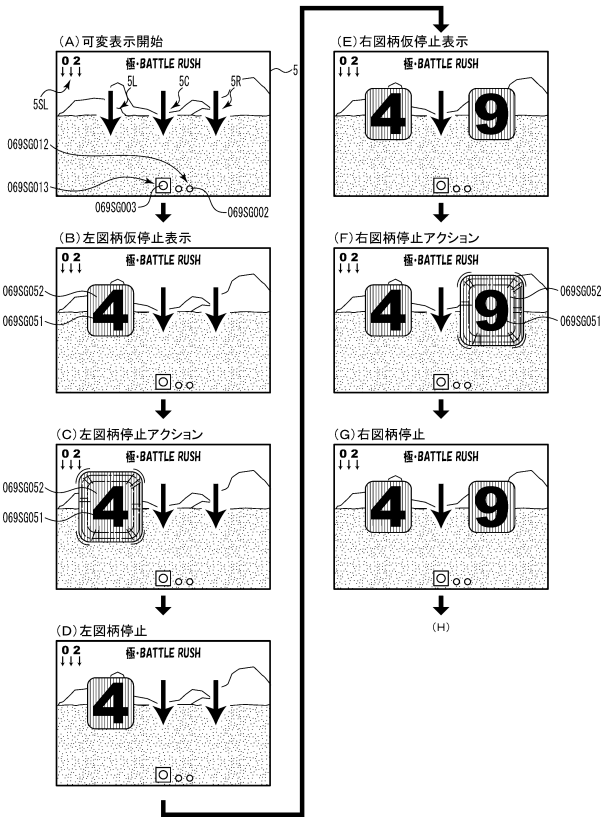
【図１１－５１】

【図１１－５１】



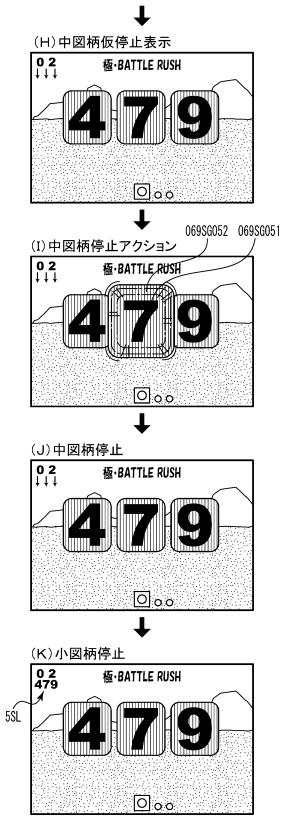
【図１１－５２】

【図１１－５２】　確変状態の短縮非リーチはずれ



【図１１－５３】

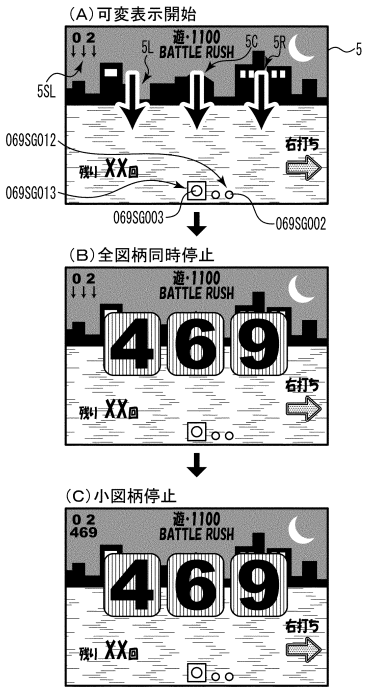
【図１１－５３】



【図１１－５４】

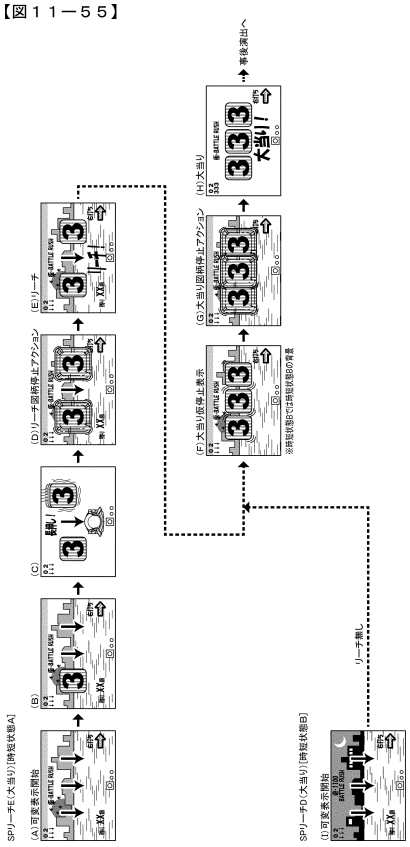
【図１１－５４】

時短状態Ｂの超短縮非リーチはずれ



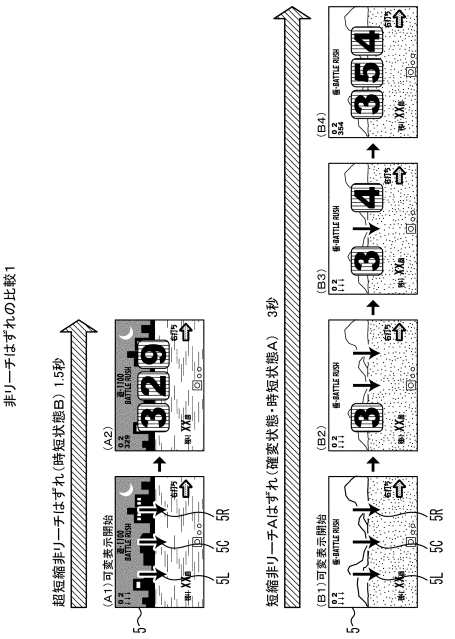
【図１１－５５】

【図１１－５５】



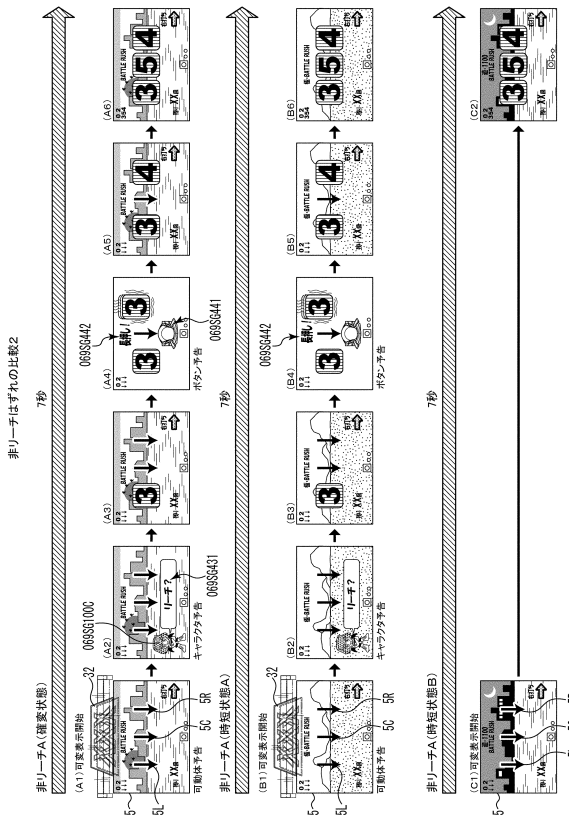
【図１１－５６】

【図１１－５６】



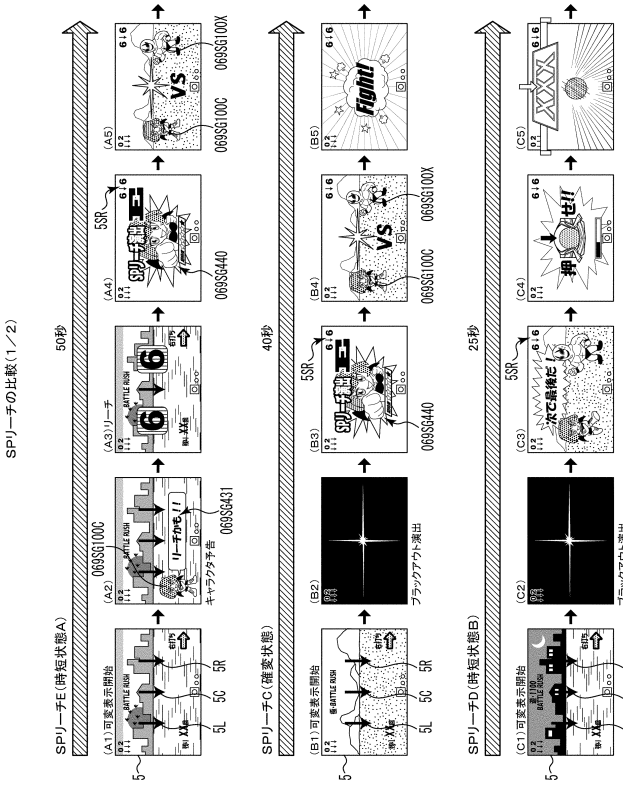
【図１１－５７】

【図１１－５７】



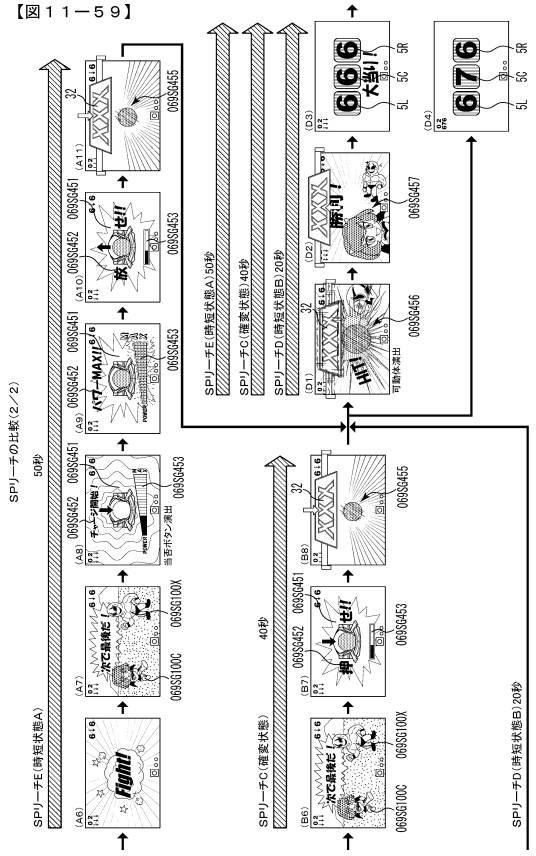
【図１１－５８】

【図１１－５８】



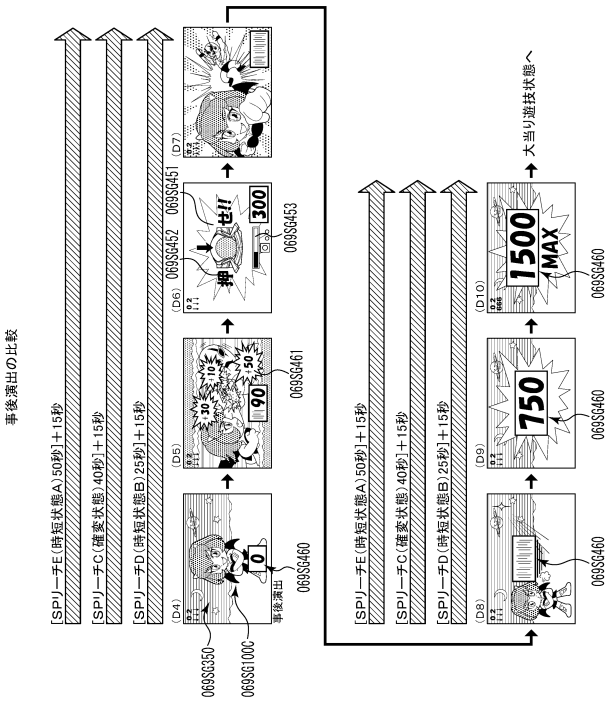
【図１１－５９】

【図１１－５９】



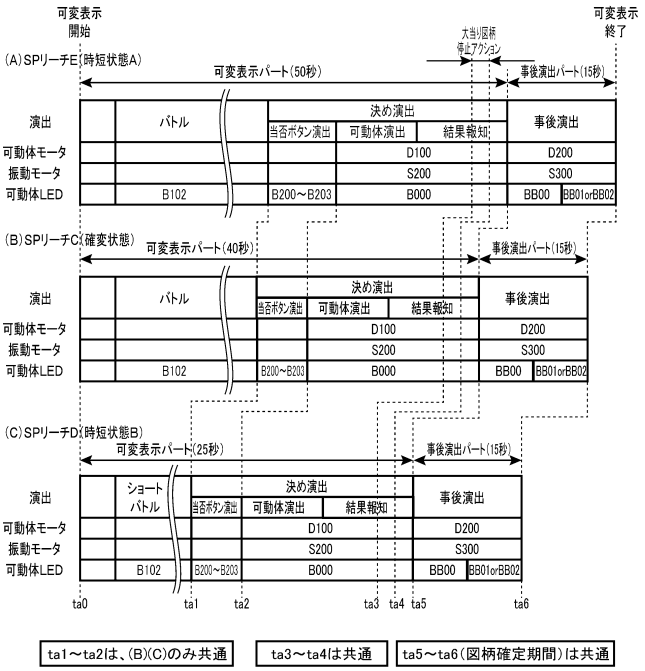
【図１１－６０】

【図１１－６０】



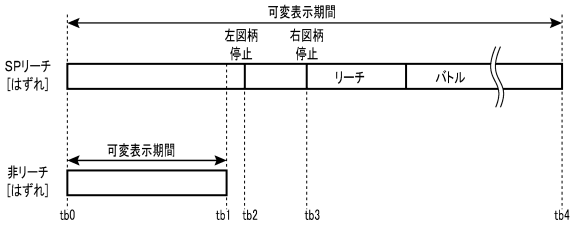
【図１１－６１】

【図１１－６１】



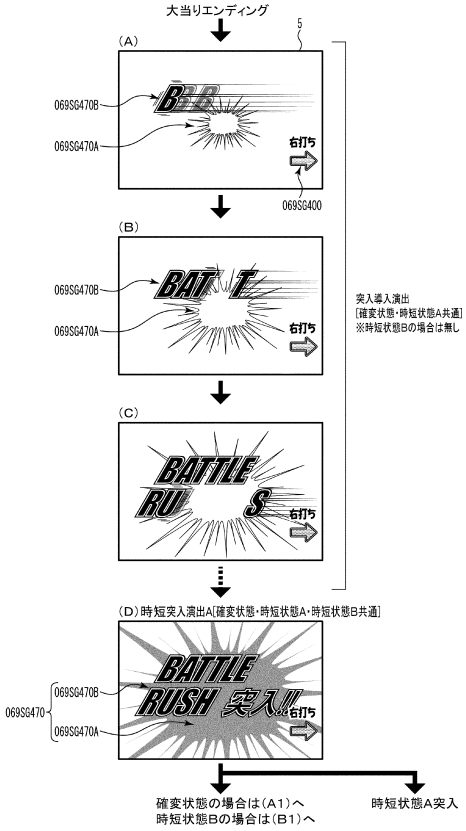
【図１１－６２】

【図１１－６２】



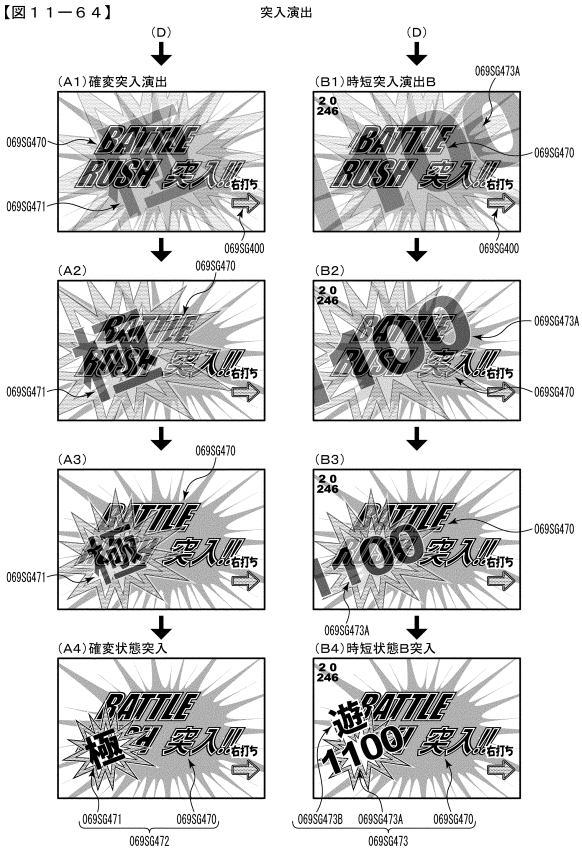
【図１１－６３】

【図１１－６３】



【図１１－６４】

【図１１－６４】



【図１１－６５】

【図１１－６５】　特徴部０６９ＳＧ実施の形態２

時短状態Ｂ（救済時短状態）

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留０]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	－
SPリーチE（バトルSP）	50000	－
SPリーチD （即当り・全回転[非リーチ]）	25000	－

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留１～３]

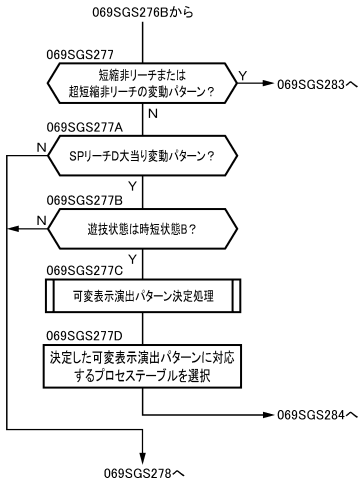
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	－
SPリーチE（バトルSP）	50000	－
SPリーチD （即当り・全回転[非リーチ]）	25000	－

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブル[保留０～３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	－
SP非経由A	7000+15000	－
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	10
SPリーチD （即当り・全回転[非リーチ]）	25000+15000	90

【図１１－６６】

【図１１－６６】



【図１１－６７】

【図１１－６７】

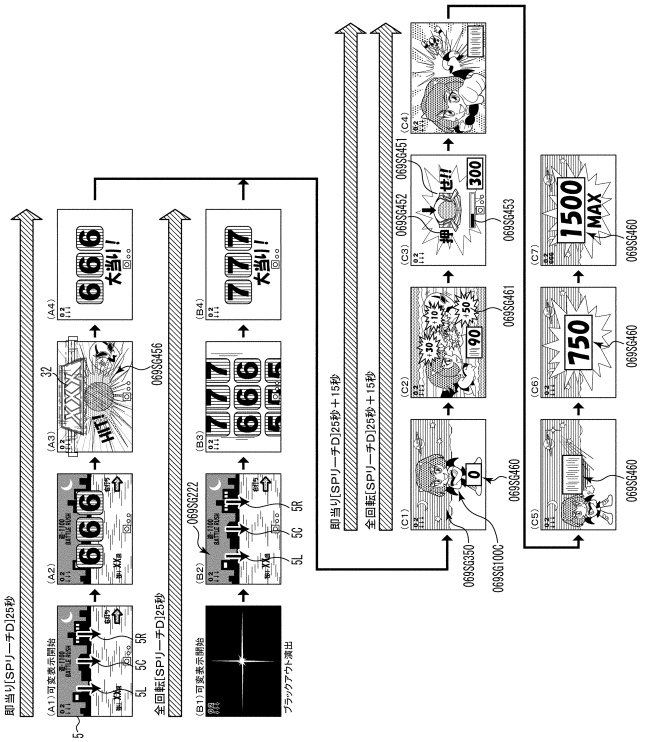
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC（10R）	大当りA、B（6R）
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

（数値は判定値数）

【図１１－６８】

【図１１－６８】



【図１１－６９】

【図１１－６９】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B（1100回）	確変状態（110回）	時短状態A（110回）
D1	リーチ態様を経由しない大当り変動パターンの決定割合	高（90%）	低（5%）	低（5%）
D2	「当否ボタン演出」なく「可動体演出」を実行するSPリーチD（即当り・全回転）大当り変動パターンの実行割合	高（90%）	低（0%）	低（0%）
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの決定割合	高（100%）	低（0%）	低（0%）
D4	大当りC（10R）の場合における「全回転演出」の実行割合	高（100%）	低（0%）	低（0%）

【図１２－１】

【図１２－１】

（A）

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	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	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B）表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口（Vフタ：ショート開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１２－２】

【図１２－２】

（Ａ）普通図柄当り判定テーブル（通常状態）

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4～13

（Ｂ）普通図柄当り判定テーブル（時短状態Ａ・時短状態Ｂ・確変状態共通）

判定結果	MR2
当り	3～12
はずれ	13

（Ｃ）普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態Ａ・時短状態Ｂ・確変状態	0．1秒

（Ｄ）普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0．1秒
時短状態Ａ・時短状態Ｂ・確変状態	3秒

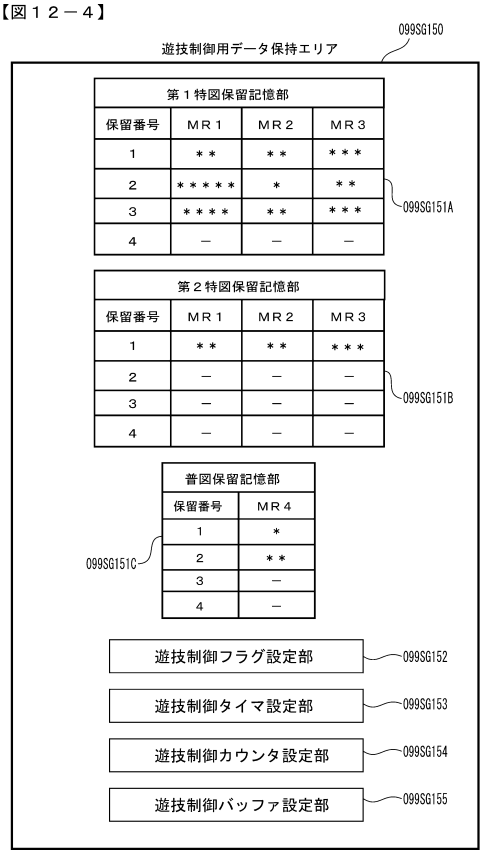
【図１２－３】

【図１２－３】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA（ボーリングSP）	45000
	SPリーチB（バトルSP）	80000
	SPリーチC（バトルSP）	40000
	SPリーチD（ショートバトルSP）	25000
	SPリーチE（バトルSP）	50000
大当り	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA（ボーリングSP）	45000+15000
	SPリーチB（バトルSP）	80000+15000
	SPリーチC（バトルSP）	40000+15000
	SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000
	SPリーチE（バトルSP）	50000+15000

【図１２－４】

【図１２－４】



【図１２－５】

【図１２－５】

通常状態

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA（ボーリングSP）	45000	2
SPリーチB（バトルSP）	80000	1

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA（ボーリングSP）	45000+15000	40
SPリーチB（バトルSP）	80000+15000	50

【図１２－６】

【図１２－６】

確変状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC（バトルSP）	40000	2
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	3

【図１２－７】

【図１２－７】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC（バトルSP）	40000+15000	80
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000+15000	15

【図１２－８】

【図１２－８】

時短状態A

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000	5

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD（ショートバトルSP）	25000	5

【図１２－９】

【図１２－９】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	95

【図１２－１０】

【図１２－１０】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

【図１２－１１】

【図１２－１１】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【図１２－１２】

【図１２－１２】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5．5%
第2始動入賞口	—

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への
入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【図１２－１３】

【図１２－１３】

（A）

期間値α＝Ａ×ａ＋Ｂ×ｂ＋Ｃ×ｃ＋Ｄ×ｄ

（B）

期間値β＝Ｅ×ｅ＋Ｆ×ｆ＋Ｇ×ｇ＋Ｈ×ｈ

（C）

期間値γ＝Ｉ×ｉ＋Ｊ×ｊ＋Ｋ×ｋ＋Ｌ×ｌ

（A）～（C）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

α＞β　且つ　γ＞β

α：時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間

β：時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間

γ：確変状態における１変動の平均変動時間

【図１２－１４】

【図１２－１４】

（Ａ）

$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$

（Ｂ）

$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$

（Ｃ）

$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha' > \beta'$　且つ　$\gamma' > \beta'$

α'：時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間

β'：時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間

γ'：確変状態における１変動の平均変動時間

【図１２－１５】

【図１２－１５】

（Ａ）

期間値δ＝Ｄ×１１０

（Ｂ）

期間値ε＝Ｈ×１１０

（Ｃ）

期間値ζ＝Ｌ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta > \varepsilon$　且つ　$\zeta > \varepsilon$

δ：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１６】

【図１２－１６】

（Ａ）

期間値δ'＝Ｄ×１１００

（Ｂ）

期間値ε'＝Ｈ×１１００

（Ｃ）

期間値ζ'＝Ｌ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta' > \varepsilon'$　且つ　$\zeta' > \varepsilon'$

δ'：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε'：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ'：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１７】

【図１２－１７】

（Ａ）

期間値η＝Ｃ×１１０

（Ｂ）

期間値θ＝Ｇ×１１０

（Ｃ）

期間値ι＝Ｋ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\eta > \theta$　且つ　$\iota > \theta$

η：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１８】

【図１２－１８】

（Ａ）

期間値η’＝Ｃ×１１００

（Ｂ）

期間値θ’＝Ｇ×１１００

（Ｃ）

期間値ι’＝Ｋ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

η’＞θ’　且つ　ι’＞θ’

η’：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ’：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι’：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－１９】

【図１２－１９】

（Ａ）

期間値κ＝Ｂ×１１０

（Ｂ）

期間値λ＝Ｆ×１１０

（Ｃ）

期間値μ＝Ｊ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

κ＞λ　且つ　μ＞λ

κ：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２０】

【図１２－２０】

（Ａ）

期間値κ’＝Ｂ×１１００

（Ｂ）

期間値λ’＝Ｆ×１１００

（Ｃ）

期間値μ’＝Ｊ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

κ’＞λ’　且つ　μ’＞λ’

κ’：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ’：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ’：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２１】

【図１２－２１】

（Ａ）

期間値ν＝Ａ×１１０

（Ｂ）

期間値ξ＝Ｅ×１１０

（Ｃ）

期間値π＝Ｉ×１１０

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

ν＞ξ　且つ　π＞ξ

ν：時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ：時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

π：確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２２】

【図１２－２２】

（Ａ）

期間値ν'＝Ａ×１１００

（Ｂ）

期間値ξ'＝Ｅ×１１００

（Ｃ）

期間値π'＝Ｉ×１１００

（Ａ）～（Ｃ）より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu' > \xi'$　且つ　$\pi' > \xi'$

ν'：時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ'：時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

π'：確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図１２－２３】

【図１２－２３】

代数	説明
A	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第２特図保留記憶数が０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第２特図保留記憶数が１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第２特図保留記憶数が２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第２特図保留記憶数が３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
b	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
c	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
d	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ａ１１０回の変動表示に占める割合
e	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
f	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
g	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
h	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ｂ１１０回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第２特図保留記憶数が０の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第２特図保留記憶数が１の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第２特図保留記憶数が２の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第２特図保留記憶数が３の変動表示が該確変状態１１０回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ａ１１００回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が１の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３の変動表示が該時短状態Ｂ１１００回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第２特図保留記憶数が０の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第２特図保留記憶数が１の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第２特図保留記憶数が２の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第２特図保留記憶数が３の変動表示が該確変状態１１００回の変動表示に占める割合

【図１２－２４】

【図１２－２４】

（Ａ）パチンコ遊技機の１０時間分の実射値　※１

	通常状態※２	時短状態Ａ※３	時短状態Ｂ※３	確変状態※３
試射試験時間	３４６．０８分	７７．００分	１４．９６分	１１６．００分
発射遊技球数	３４５８０個	７６７６個	１４９４個	１１５１５個
特図１始動口入賞回数	１９３９回	０回	０回	０回
特図２始動口入賞回数	０回	４３７１回	８２１回	６５５６回
特図１変動表示回数	１８８３回	０回	０回	０回
特図２変動表示回数	０回	６５８回	５９４回	９８７回
特図１変動時間（合計）	２３８４０秒	０秒	０秒	０秒
特図２変動時間（合計）	０秒	３５４８秒	９５４秒	４３８７秒

※１：試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※２：ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※３：ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

（Ｂ）パチンコ遊技機の設計値

	通常状態	時短状態Ａ	時短状態Ｂ	確変状態
１分あたりの発射遊技球数	９９．９個／分			
特図１入賞率	５．６個／分	０	０	０
特図２入賞率	０	５６．７個／分	５４．８個／分	５６．７個／分
特図１変動時間（平均）	１２．６６１秒	０	０	０
特図２変動時間（平均）	０	５．３９３秒	１．６０７秒	４．４４５秒

【図１２－２５】

【図１２－２５】

通常状態における平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第１特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間

12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間

12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間

12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第１特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間

5000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=6550(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	割合
0	１０%
1	４０%
2	４０%
3	１０%

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した通常状態における平均変動時間

13340(ms)*10/100+13340(ms)*40/100+13340(ms)*40/100+6550(ms)*10/100=12661(ms)

【図１２－２６】

【図１２－２６】

時短状態Ａにおける平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ａ
7000(ms)*95/100+50000(ms)*5/100=9150(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｂ
3000(ms)*85/100+7000(ms)*10/100+50000(ms)*5/100=5750(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｃ
3000(ms)*90/100+7000(ms)*5/100+50000(ms)*5/100=5550(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｄ
3000(ms)*95/100+50000(ms)*5/100=5350(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ａ、ａ’	０．９０９０９０％
１	ｂ、ｂ’	０．９０９０９０％
２	ｃ、ｃ’	２．７２７２７０％
３	ｄ、ｄ’	９５．４５４５４５％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した時短状態Ａにおける平均変動時間α、α’

9150(ms)*0.9090909/100+5750(ms)*0.9090909/100+5550(ms)*2.7272727/100+5350(ms)*95.4545455/100
=5393.636(ms)

【図１２－２７】

【図１２－２７】

時短状態Ｂにおける平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｅ
5000(ms)*97/100+25000(ms)*3/100=5600(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｆ
1500(ms)*97/100+25000(ms)*3/100=2205(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｇ
1500(ms)*99/100+25000(ms)*1/100=1735(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｈ
1500(ms)*100/100=1500(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ｅ、ｅ’	０．９０９０９０％
１	ｆ、ｆ’	１．８１８１８１８％
２	ｇ、ｇ’	２４．５４５４５５％
３	ｈ、ｈ’	７２．７２７２７０％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した時短状態Ｂにおける平均変動時間β、β’

5600(ms)*0.9090909/100+2205(ms)*1.8181818/100+1735(ms)*24.5454545/100+1500(ms)*72.7272727/100
=1607.773(ms)

【図１２－２８】

【図１２－２８】

確変状態における平均変動時間

（Ａ）各保留記憶数における平均変動時間

・第２特図保留記憶数０の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｉ
7000(ms)*95/100+40000(ms)*2/100+25000*3/100=8200(ms)

・第２特図保留記憶数１の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｊ
3000(ms)*80/100+7000(ms)*15/100+40000*2/100+25000*3/100=5000(ms)

・第２特図保留記憶数２の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｋ
3000(ms)*90/100+7000(ms)*5/100+40000*2/100+25000*3/100=4600(ms)

・第２特図保留記憶数３の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Ｌ
3000(ms)*95/100+40000*2/100+25000*3/100=4400(ms)

（Ｂ）各保留記憶数での変動表示実行割合（実射時に実行された変動から算出）

保留記憶数	代数	１１０回・１１００回の変動における割合
０	ｉ、ｉ’	０．９０９０９０％
１	ｊ、ｊ’	０．９０９０９０％
２	ｋ、ｋ’	２．７２７２７０％
３	ｌ、ｌ’	９５．４５４５５５％

（Ｃ）（Ａ）と（Ｂ）より算出した確変状態における平均変動時間γ、γ’

8200(ms)*0.9090909/100+5000(ms)0.9090909/100+4600(ms)*2.7272727/100+4400(ms)*95.4545455/100
=4445.455(ms)

【図１２－２９】

【図１２－２９】

時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態Ａ	α、α’	５３９３．６３６ｍｓ
時短状態Ｂ	β、β’	１６０７．７７３ｍｓ
確変状態	γ、γ’	４４４５．４５５ｍｓ

【図１２－３０】

【図１２－３０】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の
１１０回の変動表示を実行した場合の平均変動時間（合計）

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	$\chi=\alpha$（またはα'）×１１０＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１０	５９３２９９．６３ｍｓ
時短状態Ｂ	$\psi=\beta$（またはβ'）×１１０＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１０	１７６８５５．０３ｍｓ
確変状態	$\omega=\gamma$（またはγ'）×１１０＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１０	４８９０００．０５ｍｓ

上記から$\chi>\psi$且つ$\omega>\psi$

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において第２特図の
１１００回の変動表示を実行した場合の平均変動時間（合計）

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	$\chi'=\alpha$（またはα'）×１１００＝５３９３．６３３（ｍｓ）×１１００	５９３２９９６．３ｍｓ
時短状態Ｂ	$\psi'=\beta$（またはβ'）×１１００＝１６０７．７７３（ｍｓ）×１１００	１７６８５５０．３ｍｓ
確変状態	$\omega'=\gamma$（またはγ'）×１１００＝４４４５．４５５（ｍｓ）×１１００	４８９０００．５ｍｓ

上記から$\chi'>\psi'$且つ$\omega'>\psi'$

【図１２－３１】

【図１２－３１】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	δ＝Ｄ×１１０＝５３５０（ｍｓ）×１１０	５８８５００ｍｓ
時短状態Ｂ	ε＝Ｈ×１１０＝１５００（ｍｓ）×１１０	１６５０００ｍｓ
確変状態	ζ＝Ｌ×１１０＝４４００（ｍｓ）×１１０	４８４０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	δ'＝Ｄ×１１００＝５３５０（ｍｓ）×１１００	５８８５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	ε'＝Ｈ×１１００＝１５００（ｍｓ）×１１００	１６５０００ｍｓ
確変状態	ζ'＝Ｌ×１１００＝４４００（ｍｓ）×１１００	４８４０００ｍｓ

【図１２－３２】

【図１２－３２】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	η＝Ｃ×１１０＝５５５０（ｍｓ）×１１０	６１０５００ｍｓ
時短状態Ｂ	θ＝Ｇ×１１０＝１７３５（ｍｓ）×１１０	１９０８５０ｍｓ
確変状態	ι＝Ｋ×１１０＝４６００（ｍｓ）×１１０	５０６０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	η'＝Ｃ×１１００＝５５５０（ｍｓ）×１１００	６１０５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	θ'＝Ｇ×１１００＝１７３５（ｍｓ）×１１００	１９０８５００ｍｓ
確変状態	ι'＝Ｋ×１１００＝４６００（ｍｓ）×１１００	５０６０００ｍｓ

【図１２－３３】

【図１２－３３】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	κ＝Ｂ×１１０＝５７５０（ｍｓ）×１１０	６３２５００ｍｓ
時短状態Ｂ	λ＝Ｆ×１１０＝２２０５（ｍｓ）×１１０	２４２５５０ｍｓ
確変状態	μ＝Ｊ×１１０＝５０００（ｍｓ）×１１０	５５００００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態おいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留
記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	κ'＝Ｂ×１１００＝５７５０（ｍｓ）×１１００	６３２５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	λ'＝Ｆ×１１００＝２２０５（ｍｓ）×１１００	２４２５５００ｍｓ
確変状態	μ'＝Ｊ×１１００＝５０００（ｍｓ）×１１００	５５００００ｍｓ

【図１２－３４】

【図１２－３４】

（Ａ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	ν＝Ａ×１１０＝９１５０（ｍｓ）×１１０	１００６５００ｍｓ
時短状態Ｂ	ξ＝Ｅ×１１０＝５６００（ｍｓ）×１１０	６１６０００ｍｓ
確変状態	π＝Ｉ×１１０＝８２００（ｍｓ）×１１０	９０２０００ｍｓ

（Ｂ）時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態おいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態Ａ	ν'＝Ａ×１１００＝９１５０（ｍｓ）×１１００	１００６５０００ｍｓ
時短状態Ｂ	ξ'＝Ｅ×１１００＝５６００（ｍｓ）×１１００	６１６００００ｍｓ
確変状態	π'＝Ｉ×１１００＝８２００（ｍｓ）×１１００	９０２００００ｍｓ

【図１２－３５】

【図１２－３５】

代数	説明	計算値
α	時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間	５３９３．６３６ｍｓ
β	時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間	１６０７．７７３ｍｓ
γ	確変状態における１変動の平均変動時間	４４４５．４５５ｍｓ
δ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	５８８５００ｍｓ
ε	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	１６５０００ｍｓ
ζ	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	４８４０００ｍｓ
η	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１０５００ｍｓ
θ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	１９０８５０ｍｓ
ι	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	５０６０００ｍｓ
κ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	６３２５００ｍｓ
λ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	２４２５５０ｍｓ
μ	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	５５００００ｍｓ
ν	時短状態Ａにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	１００６５００ｍｓ
ξ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１６０００ｍｓ
π	確変状態において１１０回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	９０２０００ｍｓ
χ	時短状態Ａにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	５９３２９９．６３ｍｓ
ψ	時短状態Ｂにおいて１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	１７６８５５．０３ｍｓ
ω	確変状態において１１０回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	４８９０００．０５ｍｓ

【図１２－３６】

【図１２－３６】

代数	説明	計算値
α'	時短状態Ａにおける１変動の平均変動時間	５３９３．６３６ｍｓ
β'	時短状態Ｂにおける１変動の平均変動時間	１６０７．７７３ｍｓ
γ'	確変状態における１変動の平均変動時間	４４４５．４５５ｍｓ
δ'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	５８８５０００ｍｓ
ε'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	１６５００００ｍｓ
ζ'	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間	４８４００００ｍｓ
η'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１０５０００ｍｓ
θ'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	１９０８５００ｍｓ
ι'	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が２個である状態で実行させたときの平均変動時間	５０６００００ｍｓ
κ'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	６３２５０００ｍｓ
λ'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	２４２５５０００ｍｓ
μ'	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が１個である状態で実行させたときの平均変動時間	５５０００００ｍｓ
ν'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	１００６５０００ｍｓ
ξ'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	６１６００００ｍｓ
π'	確変状態において１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が０個である状態で実行させたときの平均変動時間	９０２００００ｍｓ
χ'	時短状態Ａにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	５９３２９９６．３ｍｓ
ψ'	時短状態Ｂにおいて１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	１７６８５５０．３ｍｓ
ω'	確変状態において１１００回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	４８９０００．５ｍｓ

【図１３－１】

【図１３－１】　　特徴部０１８ＳＧ

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチα(低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチβ(低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチγ(高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチα(低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチβ(低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチγ(高ベース大当り)

【図１３－２】

【図１３－２】

（A）通常状態（低ベース）用

可変表示結果	大当り	はずれ（保留数2以下）	はずれ（保留数3）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	600	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮１)	－	－	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮２)	－	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	－	－
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	300	200
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	－	90	90
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	－	7	7
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	－	－	－
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	－	－
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	600	－	－
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	300	－	－
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	－	－	－

（数値は判定値数）

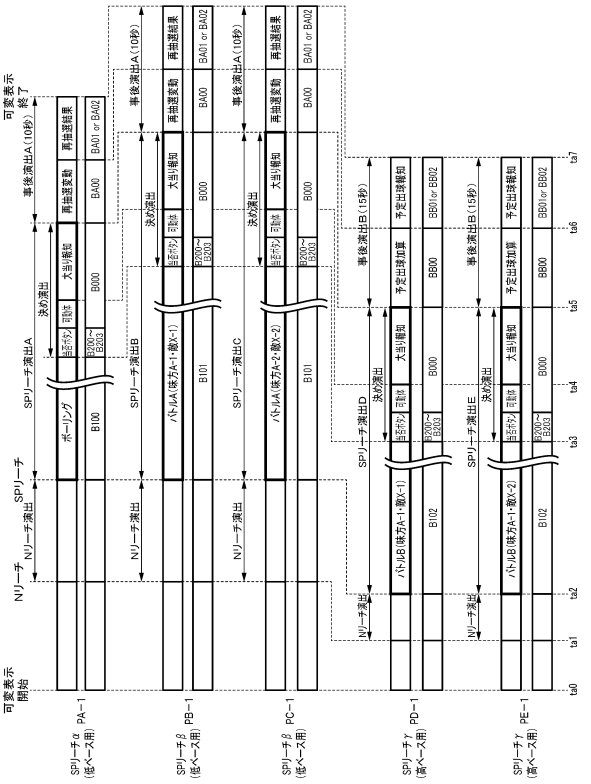
（B）時短状態Ａ、確変状態、時短状態Ｂ（高ベース）用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮１)	－	－
PA1-3(非リーチはずれ短縮２)	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	100
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	－	－
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	－	－
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	－	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	－
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	－	－
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	－	－
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	800	－

（数値は判定値数）

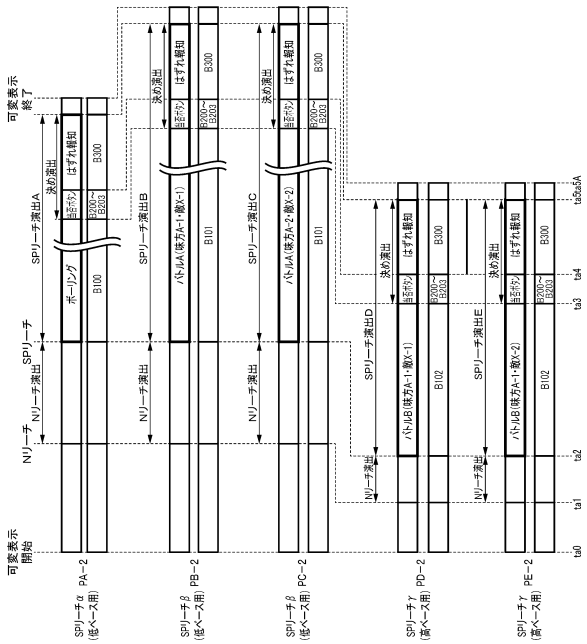
【図１３－３】

【図１３－３】



【図１３－４】

【図１３－４】



【図１３－５】

【図１３－５】

（A)演出種別

演出種別		内容	キャラクタ	説明
SPリーチα（低ベース用）	SPリーチ演出A（PA-1～2）	ボーリング	表示なし	ボーリングにより大当りになるか否かを報知。 ピンを全て倒せば大当り。全て倒せなければはずれ。
SPリーチβ（低ベース用）	SPリーチ演出B（PB-1～2）	バトルA（街）	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	SPリーチ演出C（PC-1～2）		味方A-2 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPリーチγ（高ベース用）	SPリーチ演出D（PD-1～2）	バトルB（荒野）	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	SPリーチ演出E（PE-1～2）		味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
決め演出	当否ボタン演出	操作促進表示	表示なし	プッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。
	可動体演出	可動体の落下	バトルしていた敵（PA-1～2は無）	大当りの場合に実行、はずれの場合は非実行。 可動体の落下に応じてエフェクト画像の表示、LED点灯、音出力、振動。
事後演出A（低ベース用）（PA-1,PB-1,PC-1）		図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。
				図柄再可変表示の表示結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当りの確定を報知。
事後演出B（高ベース用）（PD-1,PE-1）		大当り種別の報知	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。
			味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、 大当り時の予定出球数を報知。

（B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2
			

【図１３－６】

【図１３－６】

(A)キャラクタ表示

SPリーチ演出及び事後演出における動作態様

演出種別	SPリーチ演出				事後演出	
	ボーリング／バトル	当否ボタン演出	次の演出 可動体演出	結果報知	再抽選結果／予定出球加算	再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A(PA－1)	－	－	－	－	－	－
SPリーチ演出B(PB－1)	味方A－1、敵X－1	－	敵X－1	味方A－1、敵X－1	－	－
SPリーチ演出C(PC－1)	味方A－1、敵X－2	－	敵X－2	味方A－2、敵X－2	－	－
SPリーチ演出D(PD－1)	味方A－1、敵X－1	－	敵X－1	味方A－1、敵X－2	味方A－1、敵X－1	味方A－1、敵X－1
SPリーチ演出E(PE－1)	味方A－1、敵X－2	－	敵X－2	味方A－1、敵X－2	味方A－1、敵X－2	味方A－1、敵X－2

(B)LEDの発光パターン

SPリーチ演出種別	SPリーチ演出			事後演出	
	ボーリング／バトル	当否ボタン演出	次の演出 可動体演出	結果報知	再抽選結果／予定出球加算	再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A(PA－1)	発光パターンLP1－1 (B100)	発光パターンLP1－2 (B101) ～ 発光パターンLP2－4 (B200～B203)	［大当り］ 発光パターンLP3－2 (B000) ［はずれ］ 発光パターンLP3－1 (B300)	発光パターンLP4－1 (BA00)	発光パターンLP4－1 (BA00)	発光パターン LP4－2(BA01) or LP4－3(BA02)
SPリーチ演出B(PB－1)						
SPリーチ演出C(PC－1)						
SPリーチ演出D(PD－1)	発光パターンLP1－3 (B102)			発光パターンLP4－4 (BB00)	発光パターンLP4－4 (BB00)	発光パターン LP4－5(BB01) or LP4－6(BB02)
SPリーチ演出E(PE－1)						

※括弧内の数字は拡張コマンド

(C)BGMや効果音のパターン

SPリーチ演出種別	SPリーチ演出			事後演出	
	ボーリング／バトル	当否ボタン演出	次の演出 可動体演出	結果報知	再抽選結果／予定出球加算	再抽選結果／予定出球報知
SPリーチ演出A(PA－1)	音パターンBP1－1	音パターンBP1－2 ～ 音パターンBP2－4	［大当り］ 音パターンBP0－1～3 ［はずれ］ 音パターンBP3－1～3	音パターンBP4－1	音パターンBP4－1	音パターン BP4－2 or BP4－3
SPリーチ演出B(PB－1)	音パターンBP1－2					
SPリーチ演出C(PC－1)	音パターンBP1－3					
SPリーチ演出D(PD－1)	音パターンBP1－4			音パターンBP4－4	音パターンBP4－4	音パターン BP4－5 or BP4－6
SPリーチ演出E(PE－1)	音パターンBP1－5					

【図１３－７】

【図１３－７】

(A)発光パターンの説明

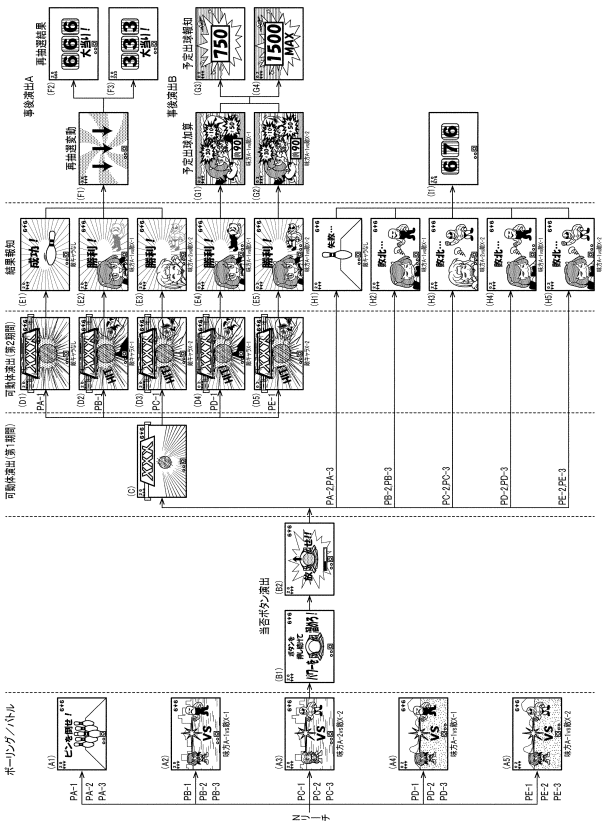
発光期間	パターン	拡張コマンド	内容	対応図面
ボーリング／バトル	発光パターンLP1－1	B100	タイトル導入、ボーリング対決の開始時に各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－10
	発光パターンLP1－2	B101	タイトル導入、各対戦の開始ムービングと共に各ナビLED及び可動体LEDが発光。ただし味方A－1～味方A－3のアクション演出終了時にLED及び可動体LEDは消灯する。	図13－11(A2)、(A3)
	発光パターンLP1－3	B102	タイトル導入、各対戦の開始ムービングと共に各ナビLED及び可動体LEDが発光。ただし味方A－1～敵X－1のアクション演出終了時にLED及び可動体LEDは消灯する。	図13－12(A4)、(A5)
	発光パターンLP2－1	B200	［ボタン太鼓］ナビでパワーを溜めるフェイズ中に各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－13
当否ボタン演出	発光パターンLP2－2	B201	ボタン連打時（パーフェクト以前）は、黄色で各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－13
	発光パターンLP2－3	B202	ボタン連打時（パーフェクト以降）は、赤色で各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－13
	発光パターンLP2－4	B203	ボタン連打時（パーフェクト以降）は、赤色で各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－13
はずれ報知	発光パターンLP3－1	B300	結果報知でハズれが告知されると共に、確定の当たりLEDを消灯LED及び可動体LEDが発光。演出表示が通常背景に戻ってから次変動の開始までを示す。	図13－16
可動体演出＆大当り報知	発光パターンLP3－2	B000	結果報知で大当りが告知されると共に、可動体演出（前期）において可動体演出の内容に基づいて各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－14、15
再抽選表動／予定出球加算	発光パターンLP4－1	BA00	＋1ランクの表示に合わせて各LED及び可動体LEDが発光。入賞や抽選時において各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－17(F1)
	発光パターンLP4－4	BB00	青基調の点滅表示（くるくる）に合わせて各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－18
	発光パターンLP4－2	BA01	残数回数の減算させ表示は、666などが停止表示されたときに、各ナビLED及び可動体LEDが発光。	図13－17(F2)
再抽選結果／予定出球報知	発光パターンLP4－3	BA02	各数回数の減算させ表示は、333などが停止表示されたときに、各パターンLP4－2よりも頻度高め可動体LEDが発光。	図13－17(F3)
	発光パターンLP4－5	BB01	予定出球報知「750」用、「750」の表示に合わせて各ナビLED及び可動体LEDが発光。「750」が表示されてはずれ「1500」に変動の場合特殊データ分用いられる。	図13－19(G1－3)～(G3)
	発光パターンLP4－6	BB02	予定出球報知「1500」用、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるよりも頻度高め、期間限定特定の可動体LEDが発光。	図13－19(G1－4)～(G4)

(B)音パターンの説明

発光期間	パターン	内容	対応図面
ボーリング／バトル	音パターンBP1－1	SPリーチ各前のタイトル導入時ボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、SPリーチAのBGM。	図13－10
	音パターンBP1－2	SPリーチ各前のタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」のボイス、SPリーチBのBGM、バトル効果音。	図13－11(A2)
	音パターンBP1－3	SPリーチ各前のタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」のボイス、SPリーチCのBGM、バトル効果音。	図13－11(A3)
	音パターンBP1－4	SPリーチ各前のタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」のボイス、SPリーチDのBGM、バトル効果音。	図13－12(A4)
	音パターンBP1－5	SPリーチ各前のタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」のボイス、SPリーチEのBGM、バトル効果音。	図13－12(A5)
当否ボタン演出	音パターンBP2－1	「ボタン太鼓」鳴らしてパワーを溜める際のボイス、パワーレベル0の効果音。	図13－13
	音パターンBP2－2	パワーレベル20の効果音。	
	音パターンBP2－3	パワーレベル50の効果音。	
	音パターンBP2－4	パワーレベル100（MAX）のボイス、パワーレベル3（MAX）の効果音。	
はずれ報知	音パターンBP3－1	失敗の効果音。	図13－16(H1)
	音パターンBP3－2	味方A－1の敗北（落念）ボイス、バトル終了のBGM。	図13－16(H2,H4,H5)
	音パターンBP3－3	味方A－2の敗北（落念）ボイス、バトル終了のBGM。	図13－16(H3)
可動体演出＆大当り報知	音パターンBP0－1	可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGM。	図13－15(E1)
	音パターンBP0－2	可動体演出の効果音、味方A－2の勝利ボイス、バトル終了のBGM。	図13－15(E2,E4,E5)
	音パターンBP0－3	可動体演出の効果音、味方A－2の勝利ボイス、バトル終了のBGM。	図13－15(E3)
再抽選表動／予定出球加算	音パターンBP4－1	再抽選表動のBGM。	図13－17(F1)
	音パターンBP4－4	予定出球加算の効果音、予定出球加算の効果音（改変）、味方A－1の予定出球加算用ボイス、「神セ！」のボイス。	図13－18
再抽選結果／予定出球報知	音パターンBP4－2	残数回数報知の効果音、再抽選結果のBGM。	図13－17(F2)
	音パターンBP4－3	各数回数報知の効果音、再抽選結果のBGM。	図13－17(F3)
	音パターンBP4－5	予定出球報知の効果音、750の効果音。	図13－19(G1－3)～(G3)
	音パターンBP4－6	予定出球報知の効果音、1500の効果音、MAXのボイス。	図13－19(G1－4)～(G4)

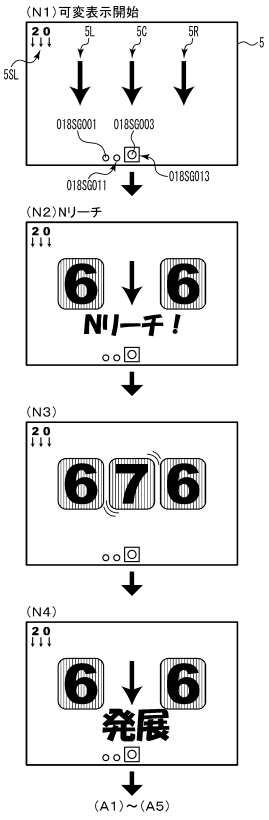
【図１３－８】

【図１３－８】

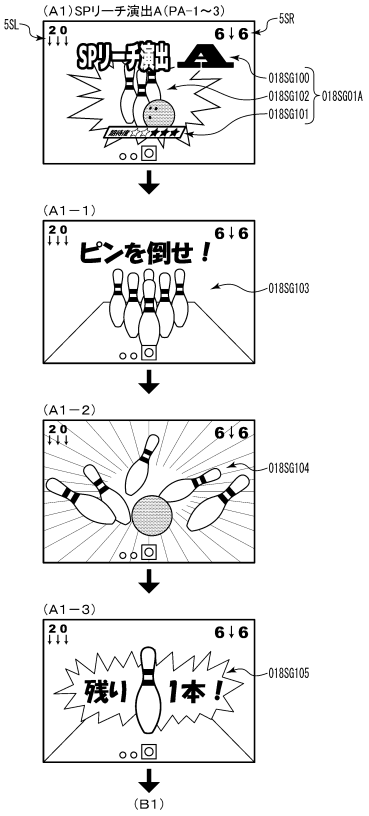


【図１３－９】

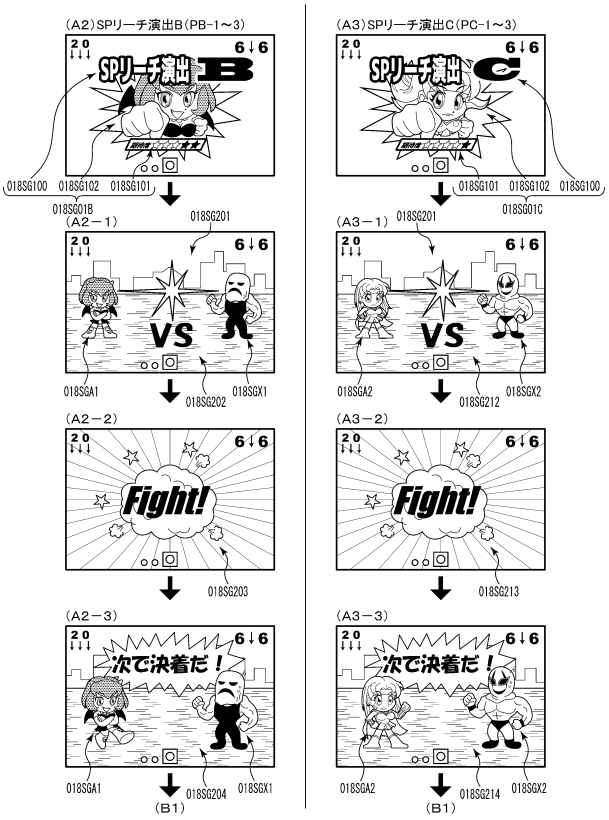
【図１３－９】 ＳＰリーチα，β，γの演出動作例



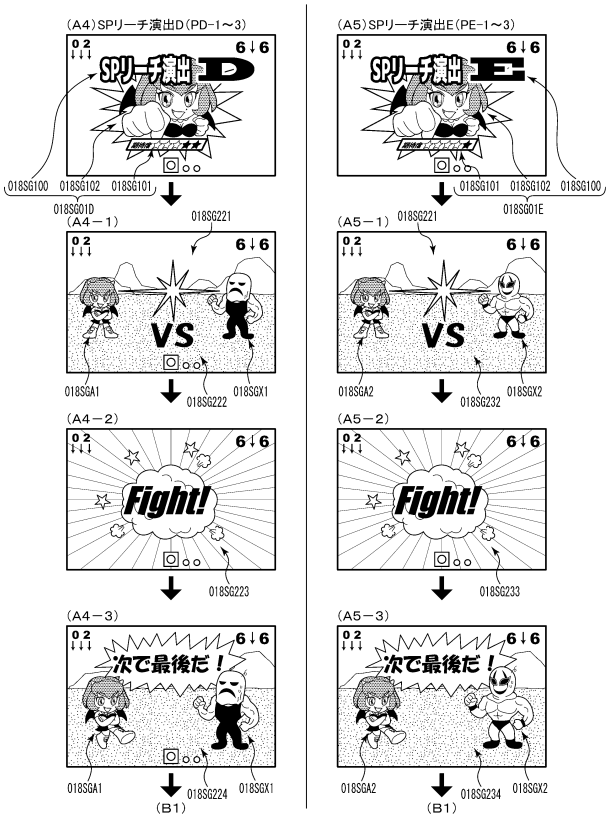
【図１３－１０】
【図１３－１０】　ＳＰリーチの演出動作例



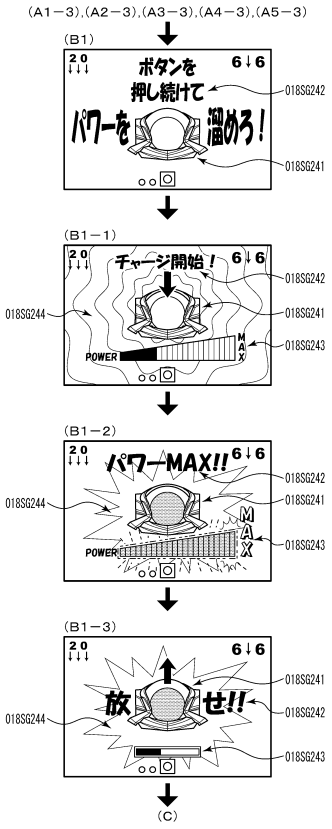
【図１３－１１】
【図１３－１１】　ＳＰリーチの演出動作例



【図１３－１２】
【図１３－１２】　ＳＰリーチの演出動作例

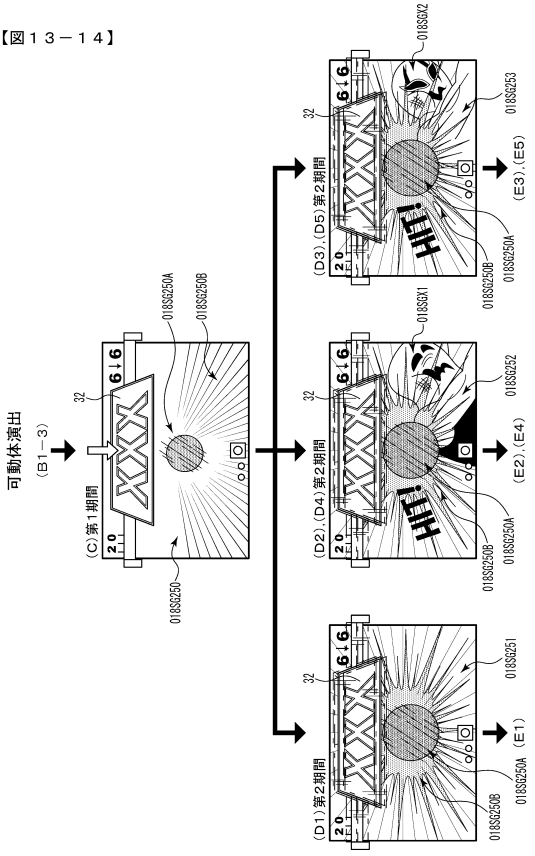


【図１３－１３】
【図１３－１３】　当否ボタン演出



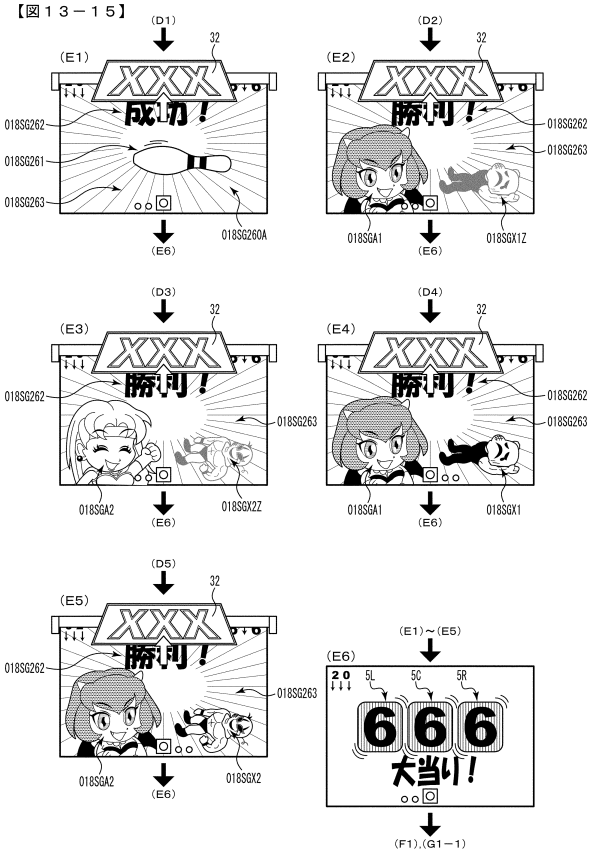
【図１３－１４】

【図１３－１４】



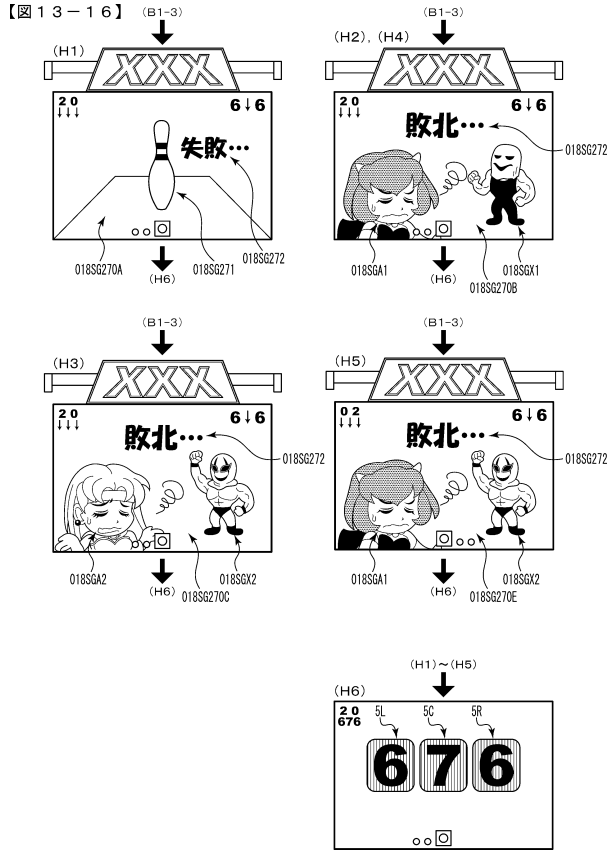
【図１３－１５】

【図１３－１５】



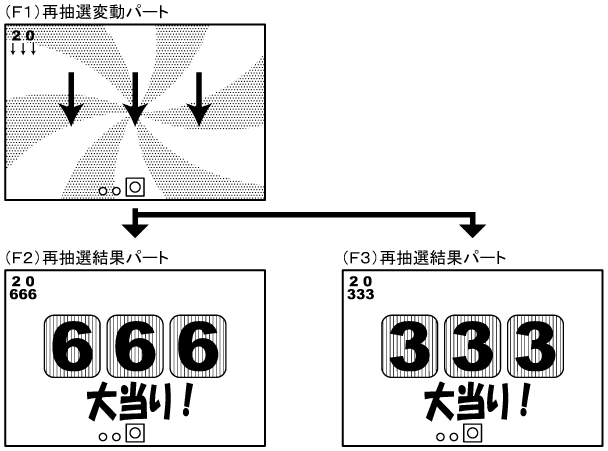
【図１３－１６】

【図１３－１６】



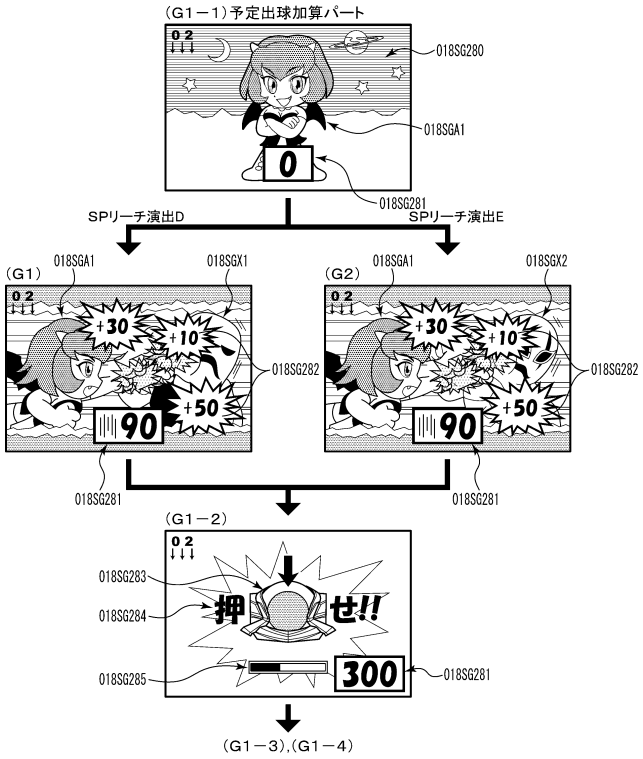
【図１３－１７】

【図１３－１７】　事後演出Ａ



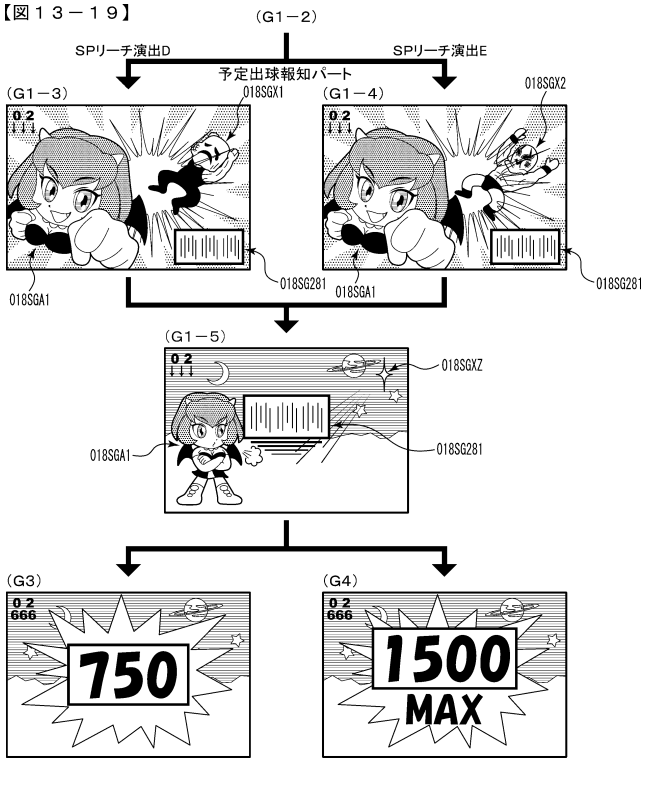
【図１３－１８】

【図１３－１８】　事後演出Ｂ



【図１３－１９】

【図１３－１９】



【図１３－２０】

【図１３－２０】

(A)SPリーチ演出種別決定テーブルA(SPリーチα用)

演出種別	大当りC(10R)	大当りB(6R)	大当りA(6R)	はずれ
PA-1	－	100	100	－
PA-2	－	－	－	100
PA-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

(B)SPリーチ演出種別決定テーブルB(SPリーチβ用)

演出種別	大当りC(10R)	大当りB(6R)	大当りA(6R)	はずれ
PB-1	－	30	70	－
PC-1	－	70	30	－
PB-2	－	－	－	70
PC-2	－	－	－	30
PB-3	－	－	－	－
PC-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

(C)SPリーチ演出種別決定テーブルC(SPリーチγ用)

演出種別	大当りC(10R)	大当りB(6R)	大当りA(6R)	はずれ
PD-1	40	60	－	－
PE-1	60	40	－	－
PD-2	－	－	－	60
PE-2	－	－	－	40
PD-3	－	－	－	－
PE-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

【図１３－２１】

【図１３－２１】

なめらかレインボー発光

※枠右ランプの輝度データは枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
40	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
40	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
40	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0
40	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90
40	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70
40	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50
40	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
40	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02
40	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06
40	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08
40	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
40	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
40	0x4F04F0	0x8F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F
40	0x6F06F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F
40	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
40	0xCF0CF0	0xFD0F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F
40	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
40	0xFD0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
40	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
40	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
40	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
40	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
40	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
40	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD
40	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
40	0xF0AF0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9
40	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7
40	0xF0FF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5
40	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
40	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0
40	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
40	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0
40	0x10F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
40	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0
40	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0

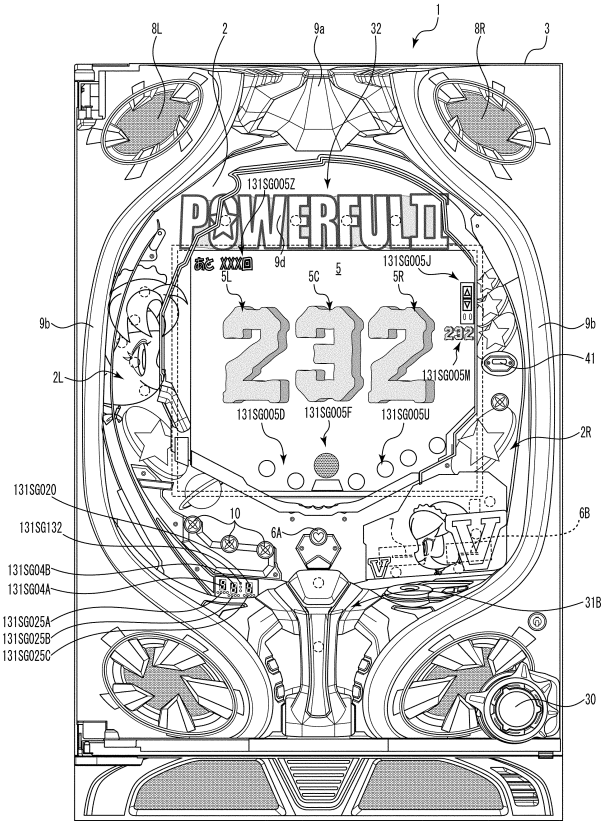
【図１３－２２】

【図１３－２２】レインボーフラッシュ発光

時間[msec]	枠及ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30	0x04F0FF	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F30F1	0x2F90F0	0x4F0FF0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x09F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F80F9	0x0F12F0	0x8F0AF0	0xFF0FB0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0FB0FF	0x0F50F1	0x2F90F0	0x4F30FF0	0x8F80F10	0xFF0FB0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0FB0F9	0x0F50F1	0x2F90F0	0x4F30FF0	0x8F80F10	0xFF0FB0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xFF90F50	0xF10F02
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x0F0AF0	0x1F0FD0	0xFF70F30	0xF00FD4
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x0F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0FB0F3	0x0F70F3	0x0F04F0	0x0F0CF0	0xFD0F90	0xF50F10
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F30F3	0x0F04F0	0x0F0CF0	0x0F30F00	0xF50F10	0xFD0F06
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F10F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	0xF30F70	0xF30F00	0xF04F08
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0xFD0F06
30	0x0F00F0	0x04F08F0	0xCF0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x2F02F0	0x0F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x4F04F0	0x0F0CF0	0xF50F80	0xF30F00	0xF10F02	0xF06F0A
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F00F0	0xF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F0CF0	0xF00F90	0xF70F30	0xF00F04	0xF04F0F	0xB0F10F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF00FF0	0xFB0F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF70F70	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x30F10F	0xE2F08F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF02F02	0xF08F0F	0x70F30F	0x04F08F	0xE0F90F	0x30F00F
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF04F04	0xF09F0C	0x50F10F	0xC2F06F	0x04F0FF	0x00F0FF
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF06F06	0xF0AF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF3F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF08F08	0xF0CD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x0EF0AF	0x0FF0FB
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF0AF0A	0xF0F90F	0x70F30F	0x00F04F	0x80F0FF	0x0FD0F9
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xF0CF0C	0x0D0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x04F0FF	0x0FB0F7
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0F0FF0F	0x80F70F	0x30F00F	0x04F06F	0x0CF0FD	0x0F90F5
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x0DF0DF	0x80F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xB0F80F	0x70F30F	0x00F04F	0x00F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF	0x0F90F7	0x0F30F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x30F30F	0x90F04F	0x08F0CF	0x0F00F9	0x0F50F1	0x2F09F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x10F10F	0x00F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0
20	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

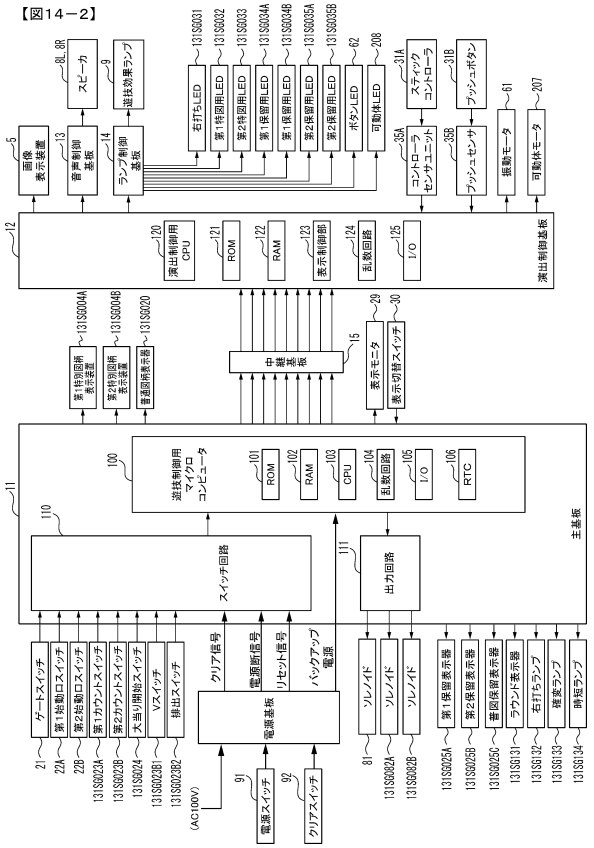
【図１４－１】

【図14－1】　特徴部１３１ＳＧ



【図１４－２】

【図14－2】



【図１４－３】

【図14－3】

（A）

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B）表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショートロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１４－４】

【図14－4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動（救済時短）	1100回

【図１４－５】

【図14－5】

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）
低ベース強スーパーリーチB	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）
	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）
低ベース強スーパーリーチC	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）
	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）
低ベース最強スーパーリーチ	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）
	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１４－６】

【図14－6】

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）

【図１４－７】

【図14－7】

（A）はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

（B）はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
［時短状態A及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

（C）はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
［時短状態B］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

（D）大当り用変動パターン種別判定テーブルA
［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～1298
低ベース弱スーパーリーチA、B	-
低ベース強スーパーリーチA	1299～1934
低ベース強スーパーリーチB	1935～2676
低ベース強スーパーリーチC	2677～3706
低ベース最強スーパーリーチ	3707～4095

（E）大当り用変動パターン種別判定テーブルB
［時短状態A及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～25
高ベーススーパーリーチA	26～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

（F）大当り用変動パターン種別判定テーブルC
［時短状態B］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

【図１４－８】

【図14－8】

（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１４－９】

【図14－9】

（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１４－１０】

【図14－10】

（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１４－１１】

【図14－11】

（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）

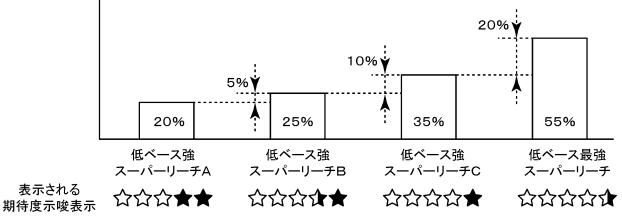
（C） 確変状態におけるリーチ演出

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）

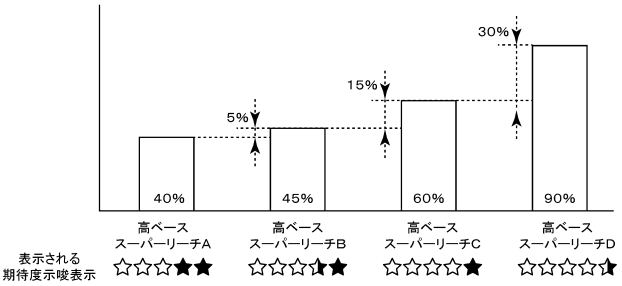
【図１４－１２】

【図14－12】

（Ａ）通常状態における期待度



（Ｂ）確変状態における期待度



【図１４－１３】

【図14－13】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	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始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定
D1	00	大当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	客待ちデモンストレ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）

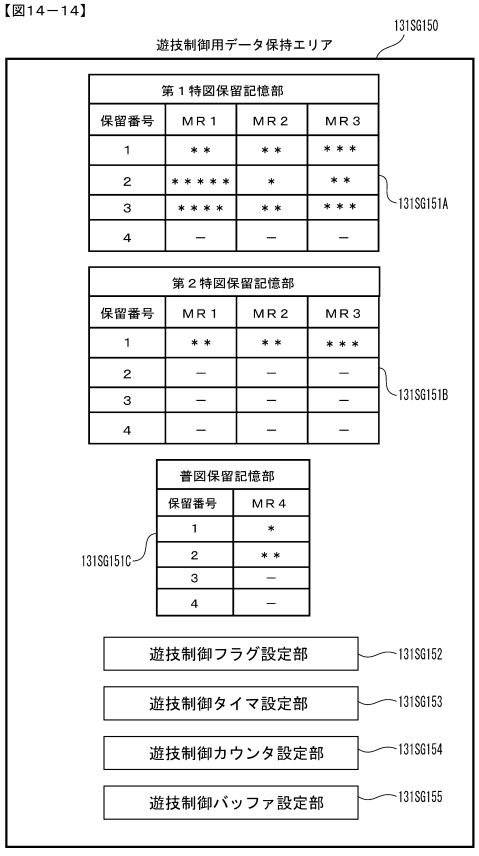
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

（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１４－１４】

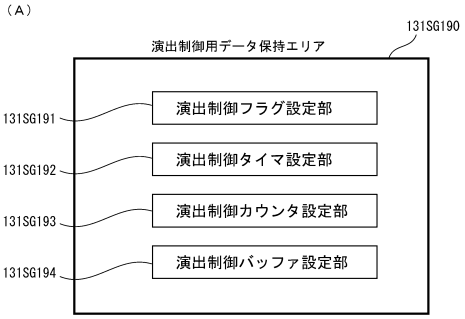
【図14－14】



【図１４－１５】

【図14－15】

（Ａ）



（Ｂ）

131SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	—
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
第２特図保留記憶	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—

（Ｃ）

131SG194B

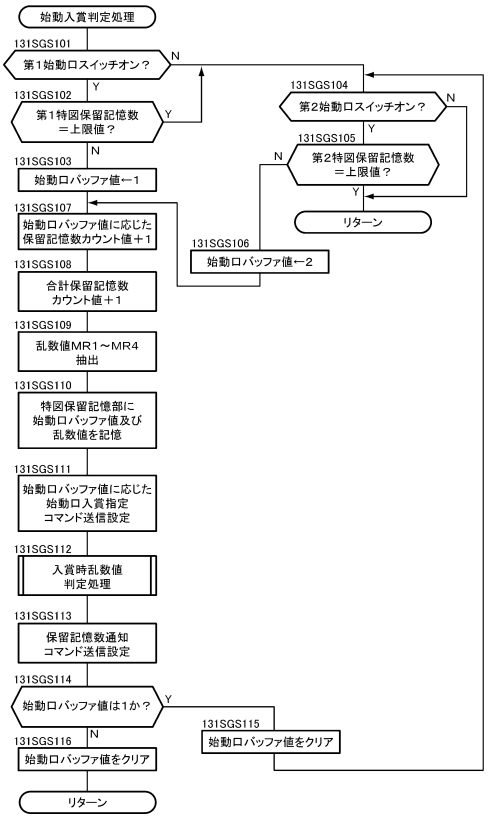
アクティブ表示バッファ

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0

保留表示フラグ“0”→ ○ （先読み予告非実行）
保留表示フラグ“1”→ ◇ （先読み予告を演出パターンαにて実行）
保留表示フラグ“2”→ ☆ （先読み予告を演出パターンβにて実行）

【図１４－１６】

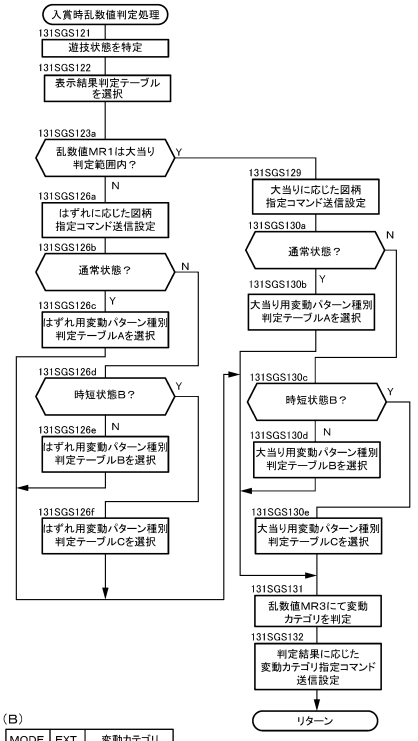
【図14－16】



【図１４－１７】

【図14－17】

（A）

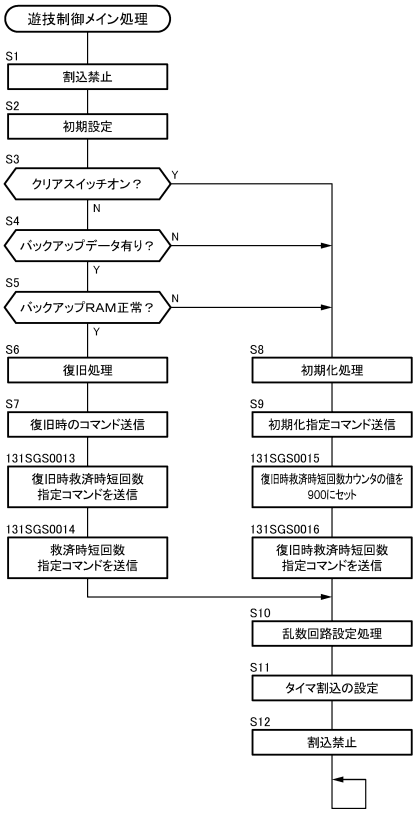


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

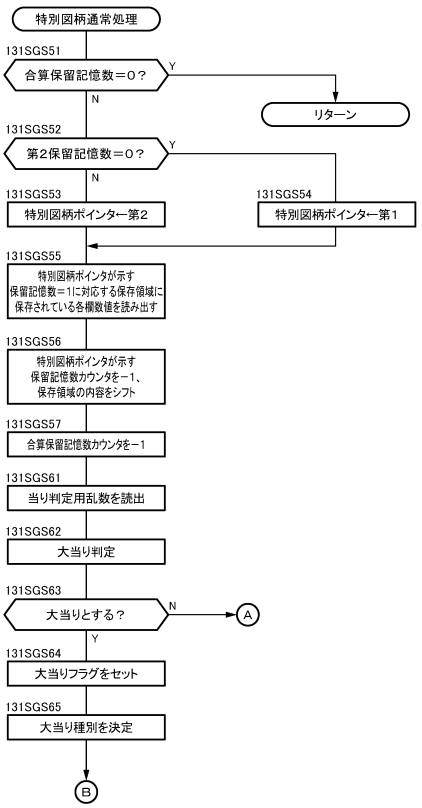
【図１４－１８】

【図14－18】



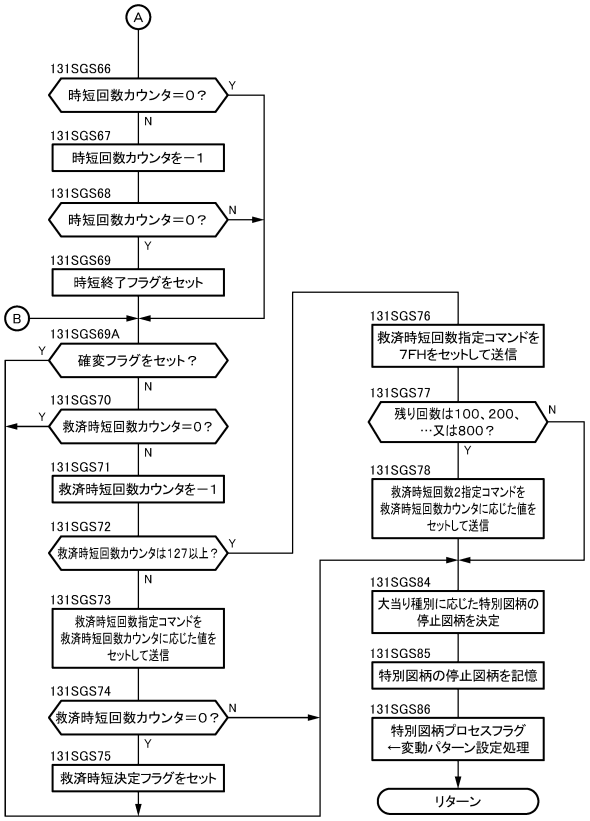
【図１４－１９】

【図14－19】



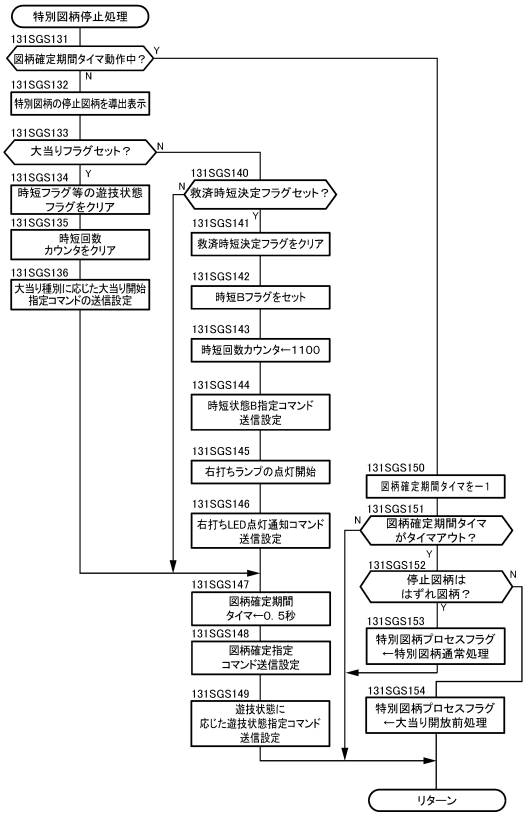
【図１４－２０】

【図14－20】



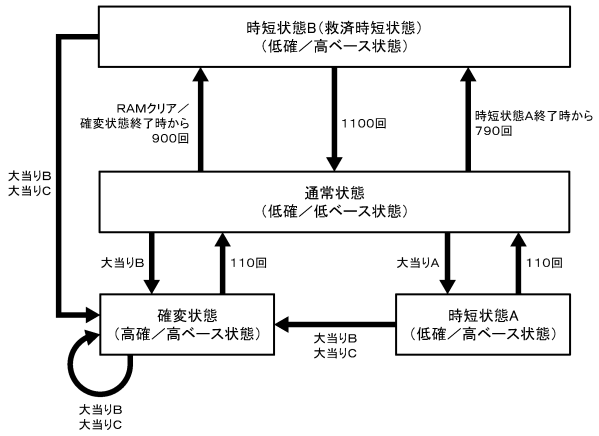
【図１４－２１】

【図14－21】



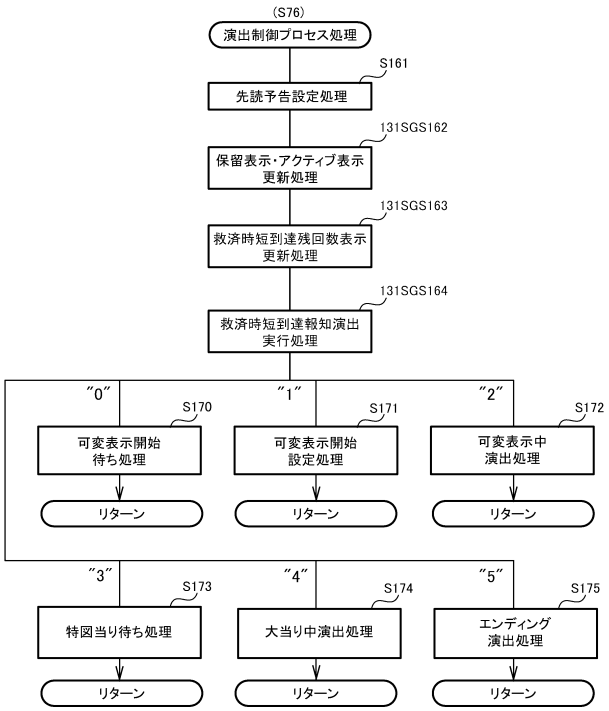
【図１４－２２】

【図14－22】



【図１４－２３】

【図14－23】



【図１４－２４】

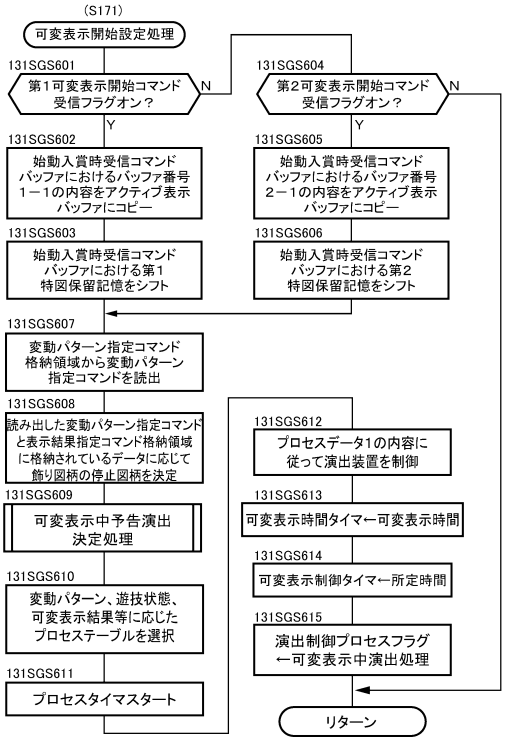
【図14－24】

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％

【図１４－２５】

【図14－25】



【図１４－２６】

【図14－26】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様　※	「７」リーチ態様
はずれ（非リーチ）	１００％	—	—	—
はずれ（ノーマルリーチ）	—	９５％	５％	—
はずれ（スーパーリーチ）	—	８０％	１９％	１％
大当り	—	２０％	５０％	３０％

※：「７」を除く

【図１４－２７】

【図14－27】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

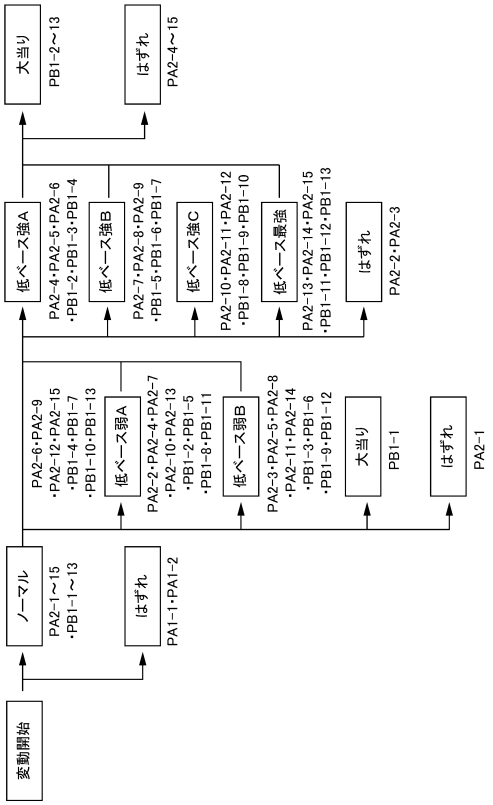
【図１４－２８】

【図14－28】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当り
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当り
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当り
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当り
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当り
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当り
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当り
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当り
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当り
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当り
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当り
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当り
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当り
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当り
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当り
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当り
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当り
PB1-18	非リーチ→大当り

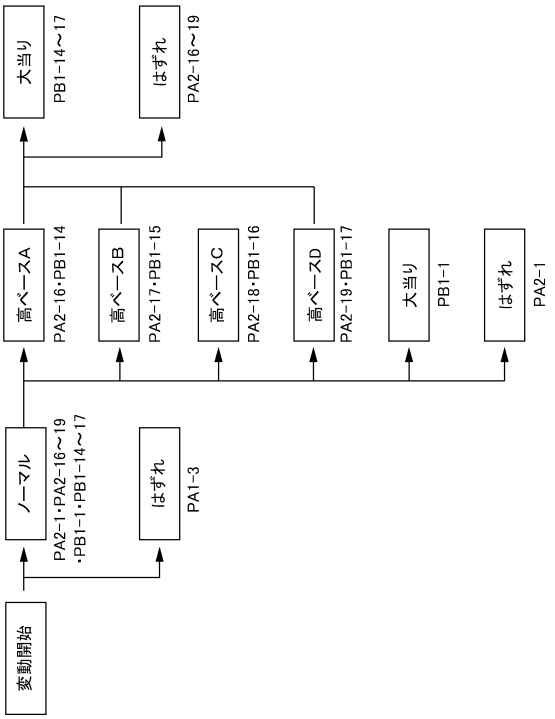
【図１４－２９】

【図14－29】



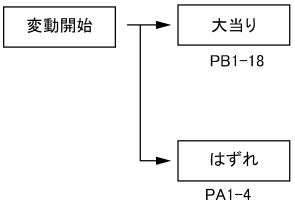
【図１４－３０】

【図14－30】



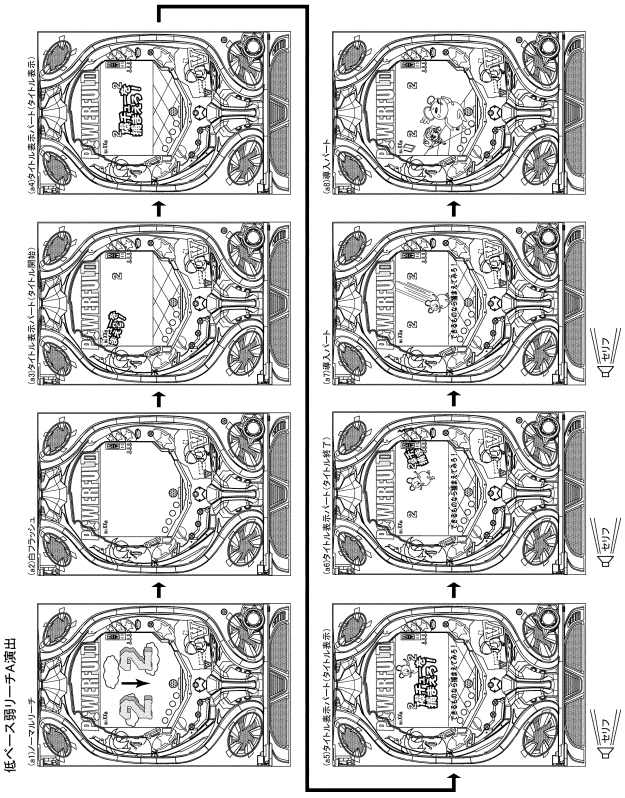
【図１４－３１】

【図14－31】



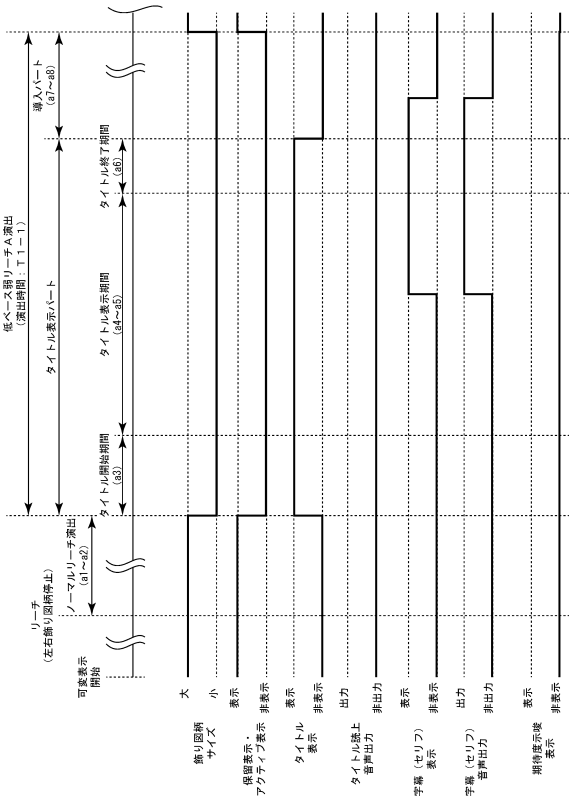
【図１４－３２】

【図14－32】



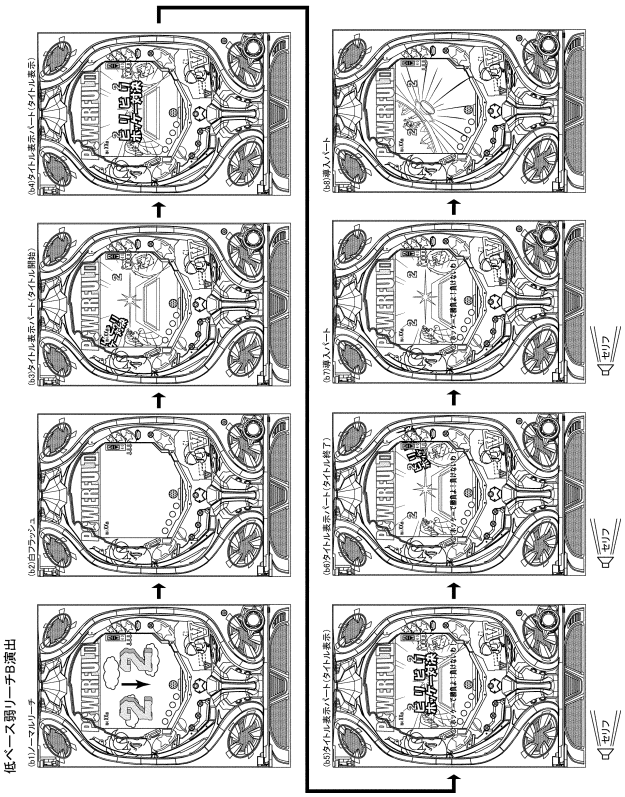
【図１４－３３】

【図14－33】



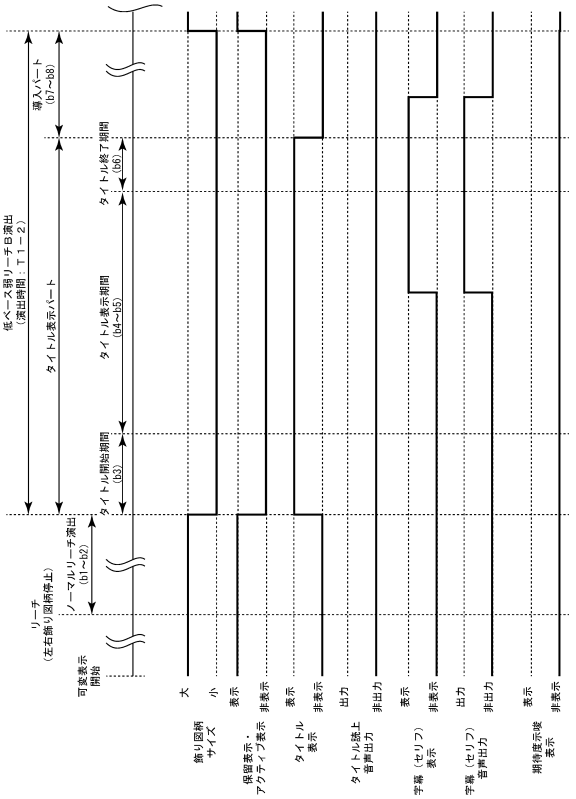
【図１４－３４】

【図14－34】

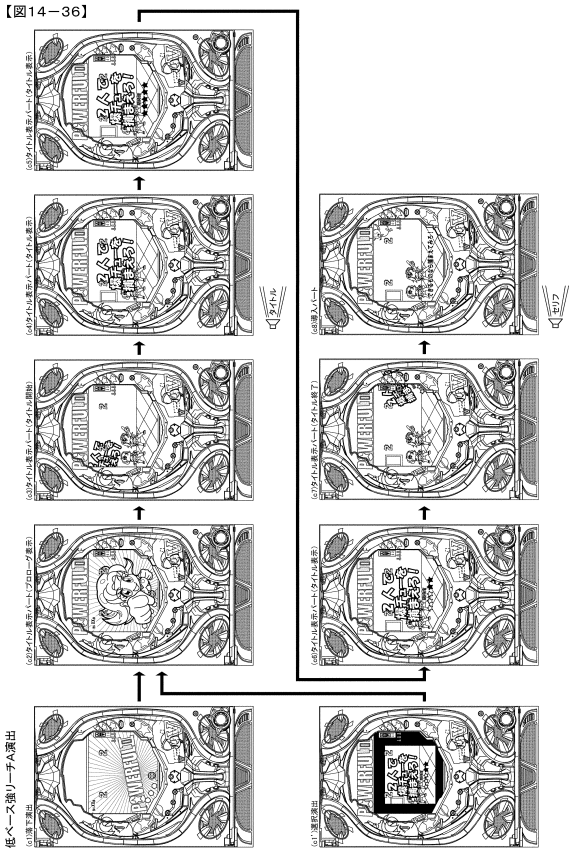


【図１４－３５】

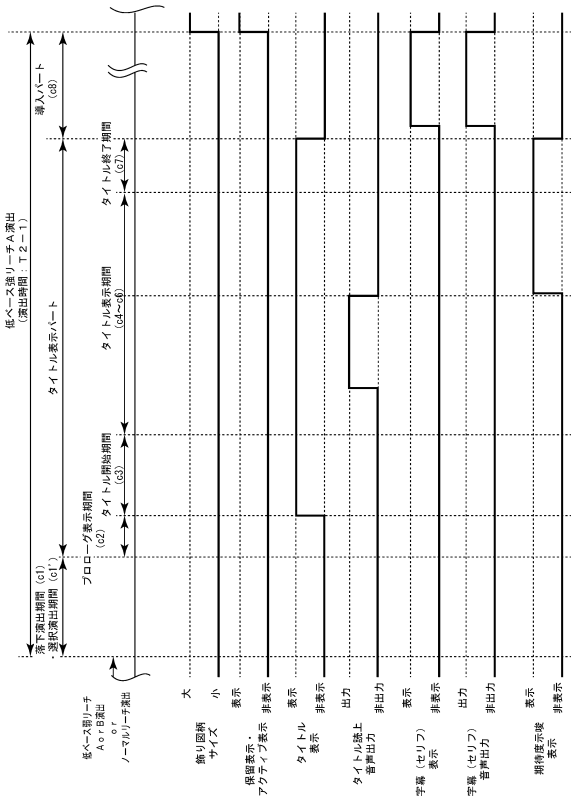
【図14－35】



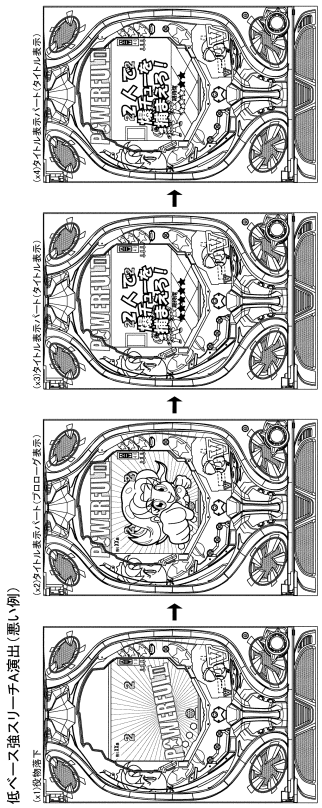
【図１４－３６】



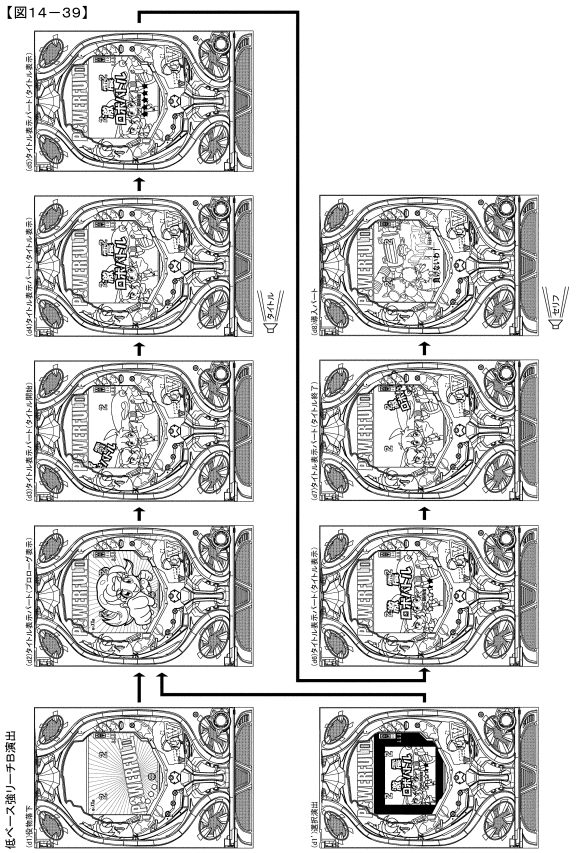
【図１４－３７】



【図１４－３８】

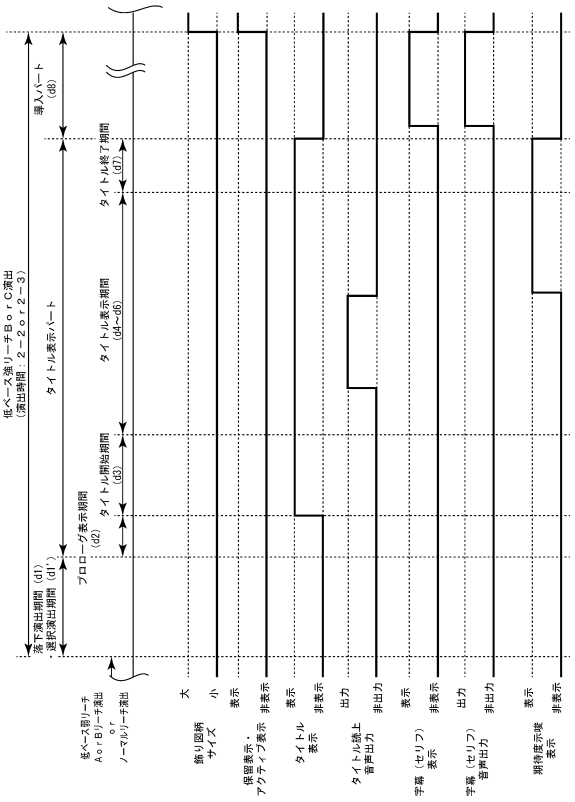


【図１４－３９】



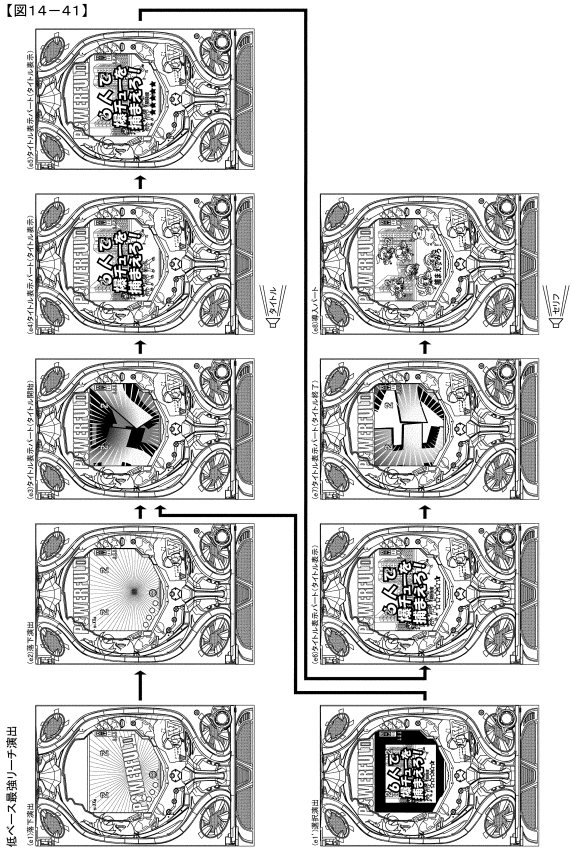
【図１４－４０】

【図14－40】



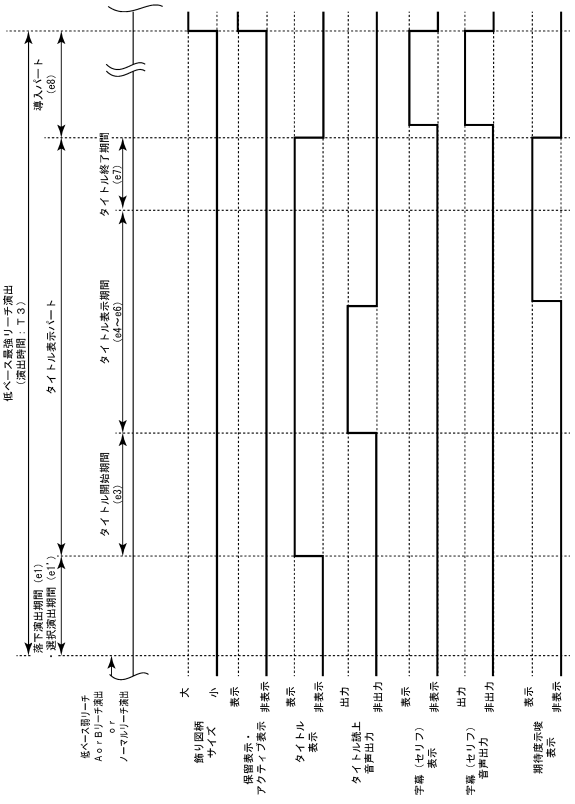
【図１４－４１】

【図14－41】



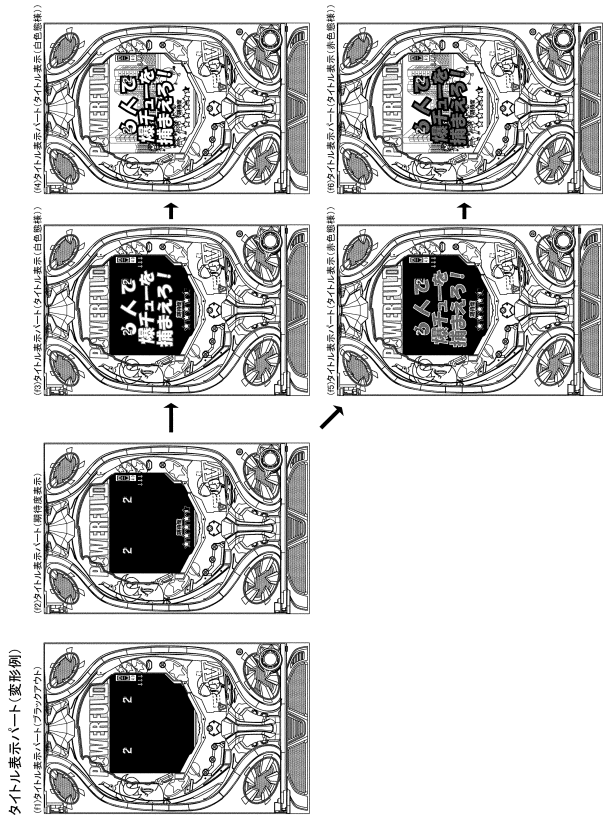
【図１４－４２】

【図14－42】



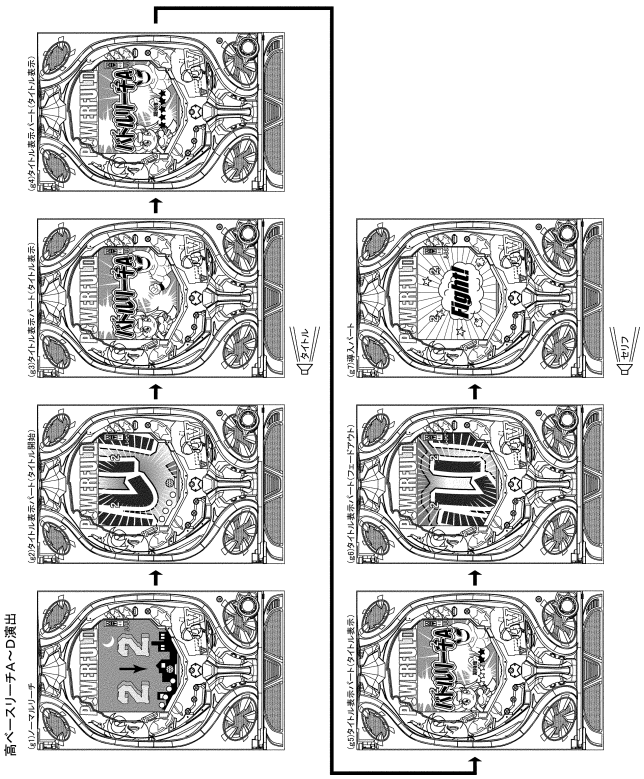
【図１４－４３】

【図14－43】



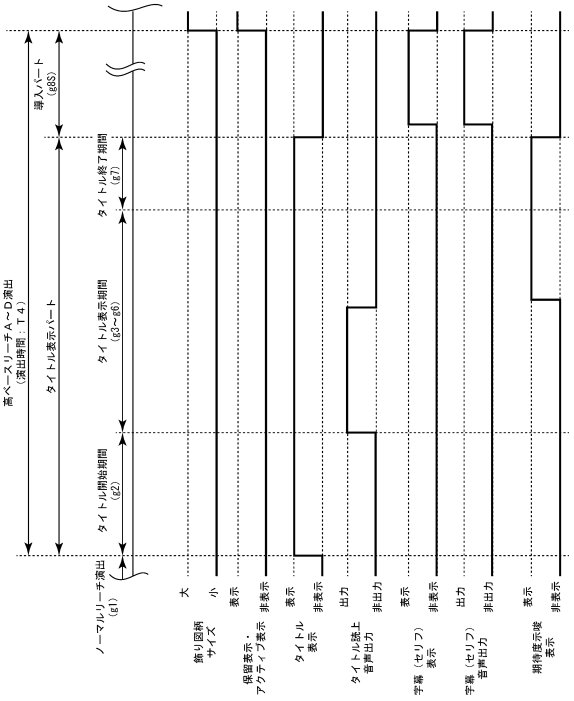
【図１４－４４】

【図14－44】



【図１４－４５】

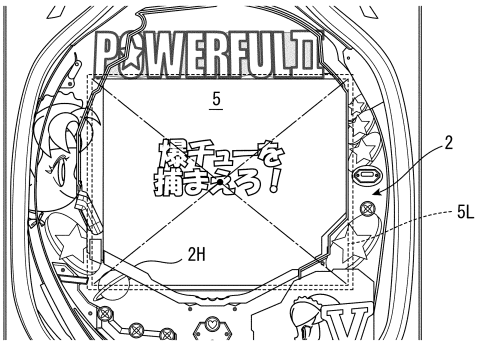
【図14－45】



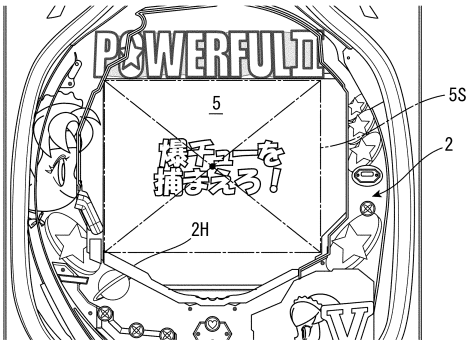
【図１４－４６】

【図14－46】

（Ａ）



（Ｂ）



【図１４－４７】

【図14－47】

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１４－４８】

【図14－48】

（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　（Ｎ＝１～４）

（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

【図１４－４９】

【図14－49】

（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

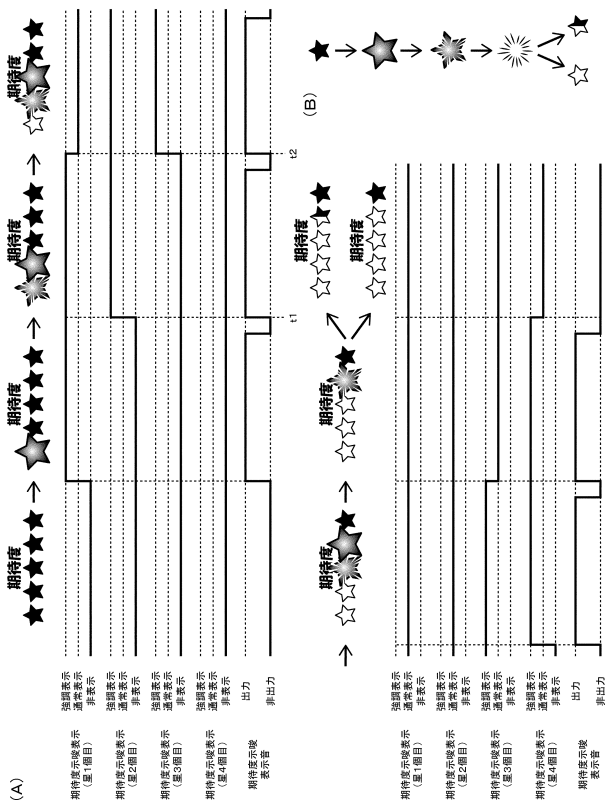
スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域サイズ
低ベース 弱リーチＡ演出	爆チューを捕まえろ！	１０	ＦＪ	ＥＪＡ
低ベース 弱リーチＢ演出	ビリビリホッケー対決	１０	ＦＪ	ＥＪＢ
低ベース 強リーチＡ演出	２人で爆チューを捕まえろ！	１３	ＦＫ	ＥＫＡ
低ベース 強リーチＢ演出	激震ロボバトル	７	ＦＫ	ＥＫＢ
低ベース 強リーチＣ演出	大激震ロボバトル	８	ＦＫ	ＥＫＣ
低ベース 最強リーチ演出	６人で爆チューを捕まえろ！	１３	ＦＳＫ	ＥＳＫ
飾り図柄（大）	－	－	ＫＤ	－
飾り図柄（小）	－	－	ＫＳ	－

（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

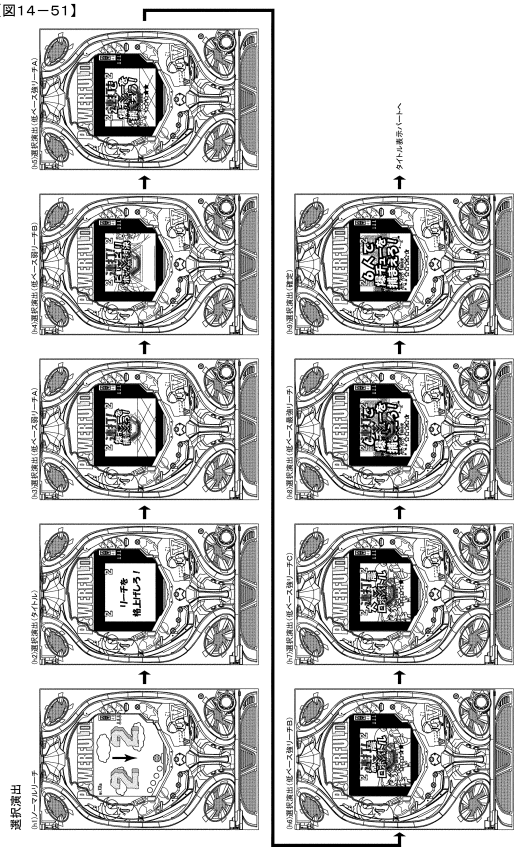
【図１４－５０】

【図14－50】



【図１４－５１】

【図14－51】



【図１４－５２】

【図14－52】

表示されるスパーリーチ演出 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％

【図１４－５３】

【図14－53】

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 のプロローグ表示期間	「驚き！」、「桃の木」、「大ラッキー！」 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報知
操作促進演出Ｂ	低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の リ導入パート終盤	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 強リーチ演出への発展するか否かを報知
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 大当りか否かの演出結果を表示

【図１４－５４】

【図14－54】

（Ａ）説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	８０％	２０％
大当り	２０％	８０％

（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	８０％	２０％	０％
発展	２０％	７５％	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	５０％	５０％
発展	０％	１００％

（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	９０％	１０％
発展	１０％	９０％

（Ｅ）操作促進演出Ｃの実行の有無の決定割合

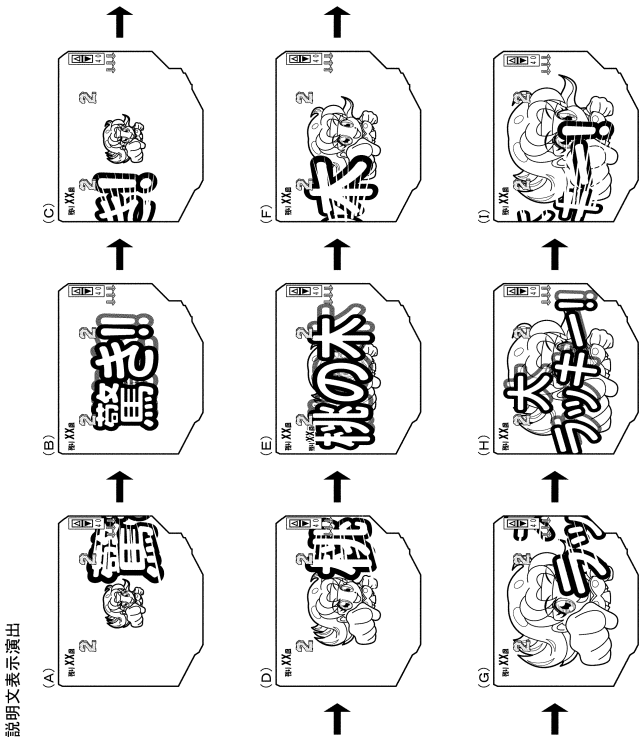
変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像Ａ表示	カットイン画像Ｂ表示
はずれ	５０％	３０％	２０％
大当り	５％	３０％	６５％

（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	９０％	１０％
大当り	１０％	９０％

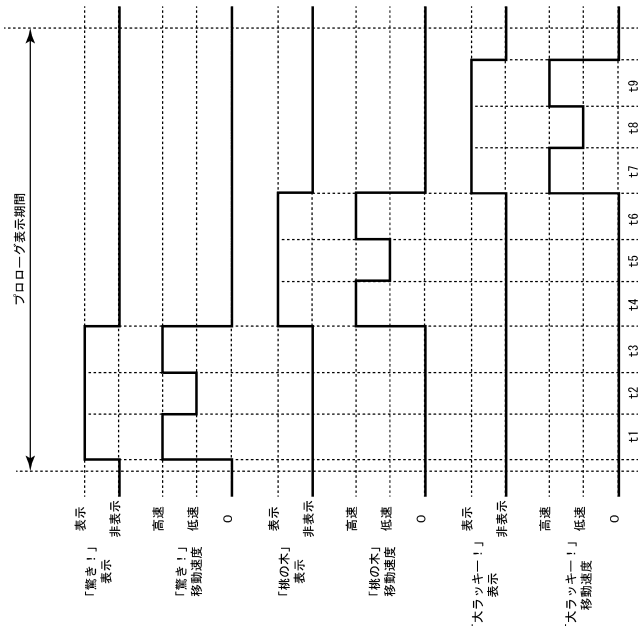
【図１４－５５】

【図14－55】



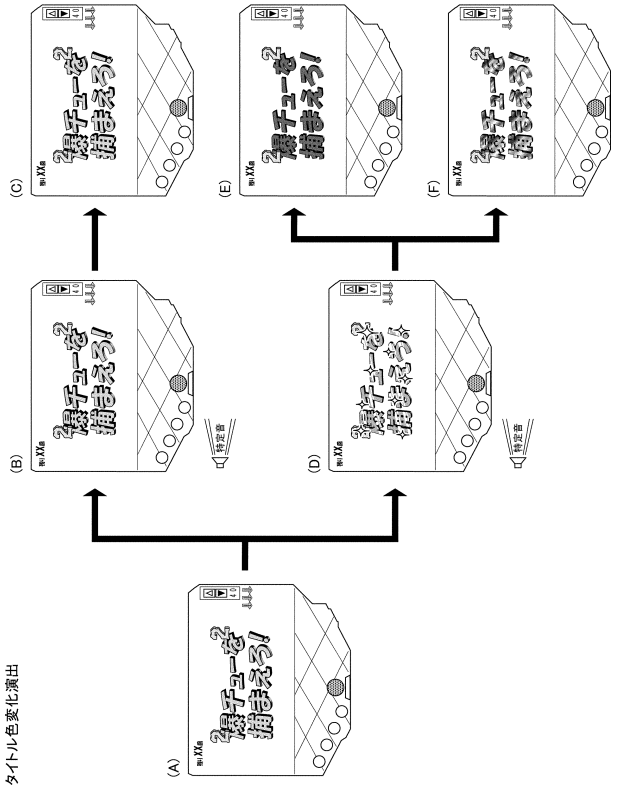
【図１４－５６】

【図14－56】



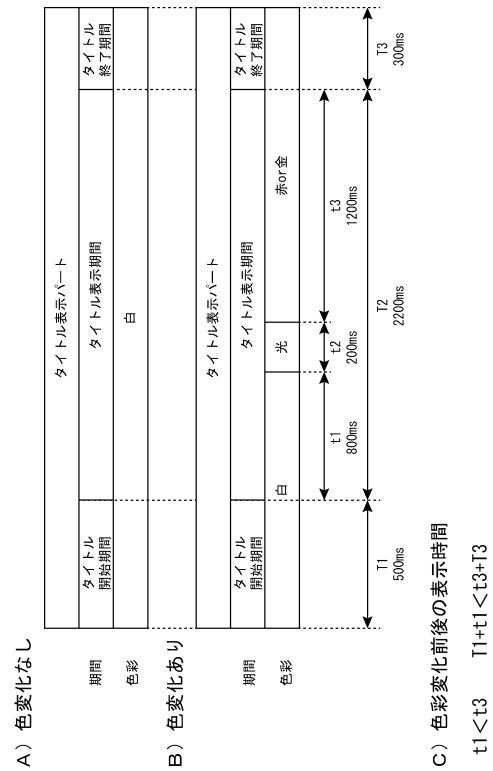
【図１４－５７】

【図14－57】



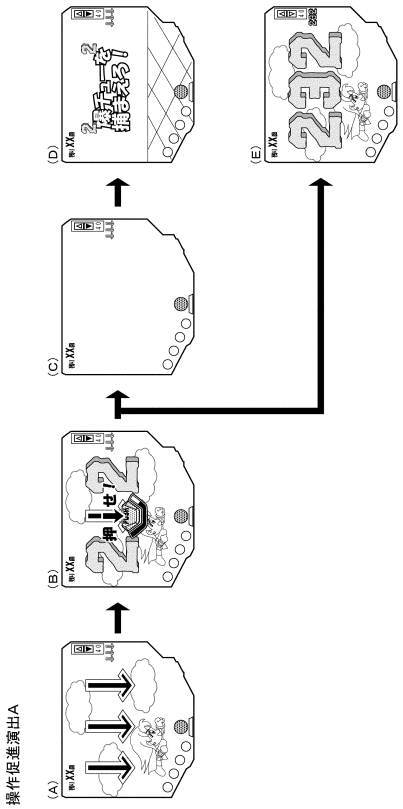
【図１４－５８】

【図14－58】



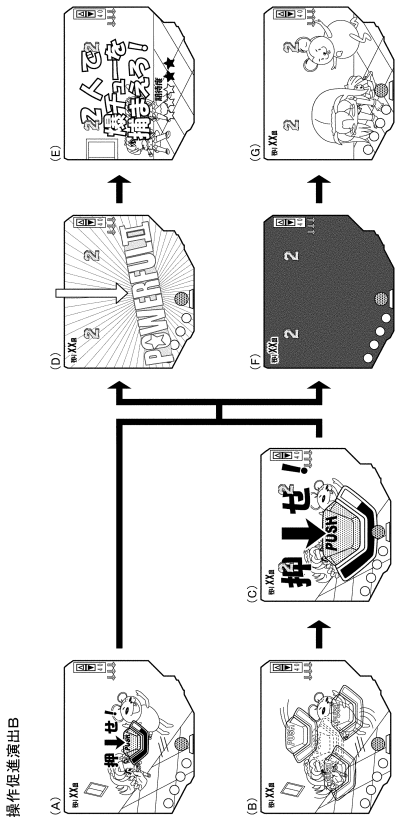
【図１４－５９】

【図14－59】



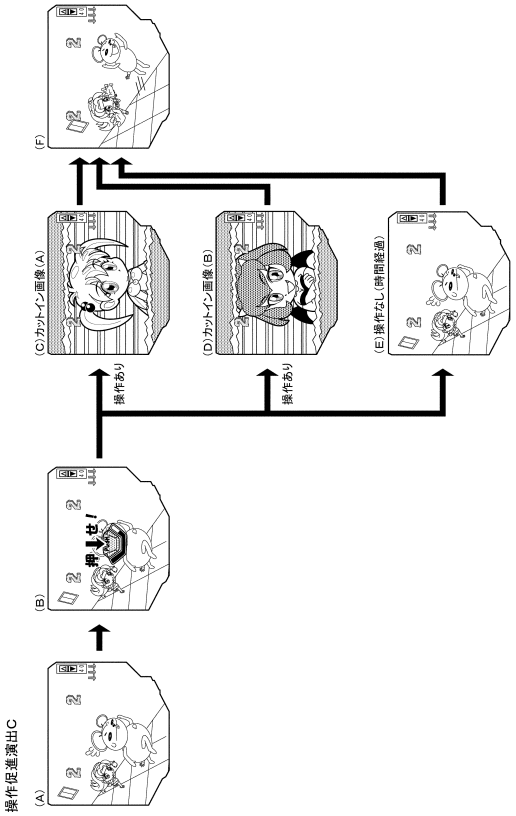
【図１４－６０】

【図14－60】



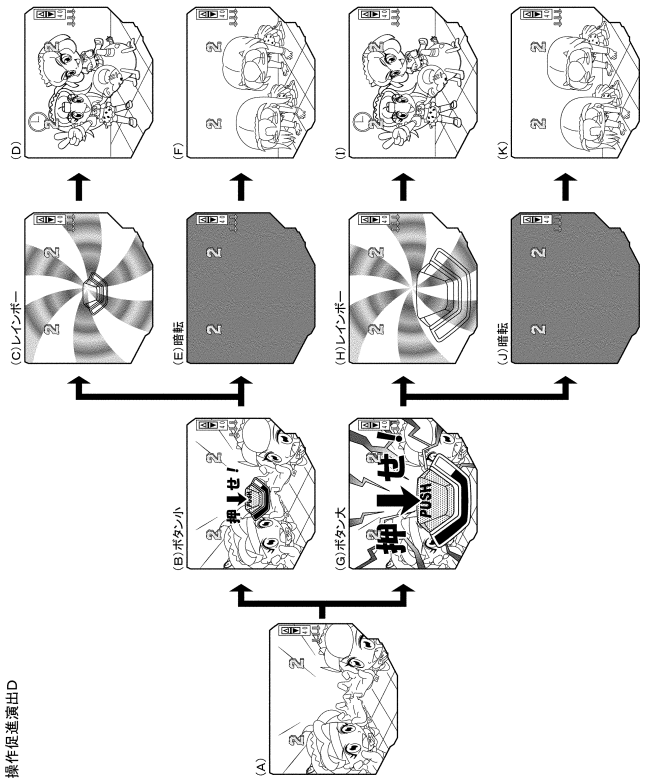
【図１４－６１】

【図14－61】



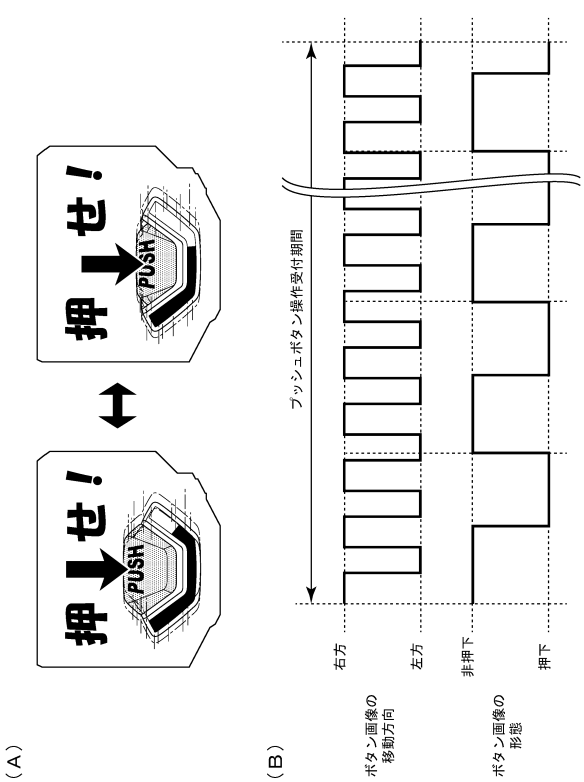
【図１４－６２】

【図14－62】



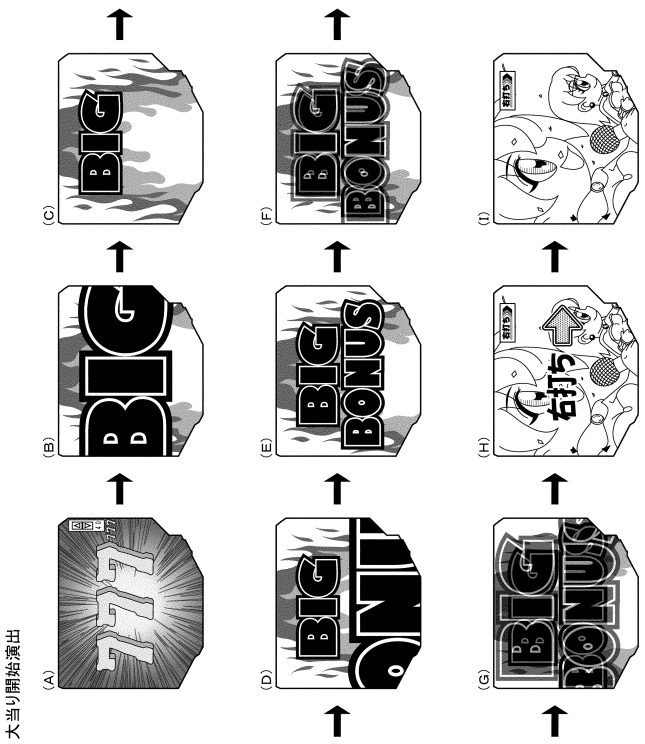
【図１４－６３】

【図14－63】



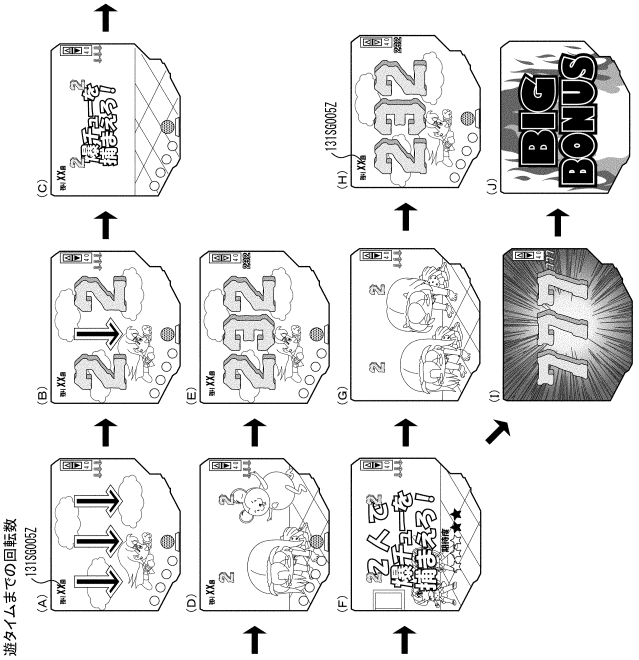
【図１４－６４】

【図14－64】



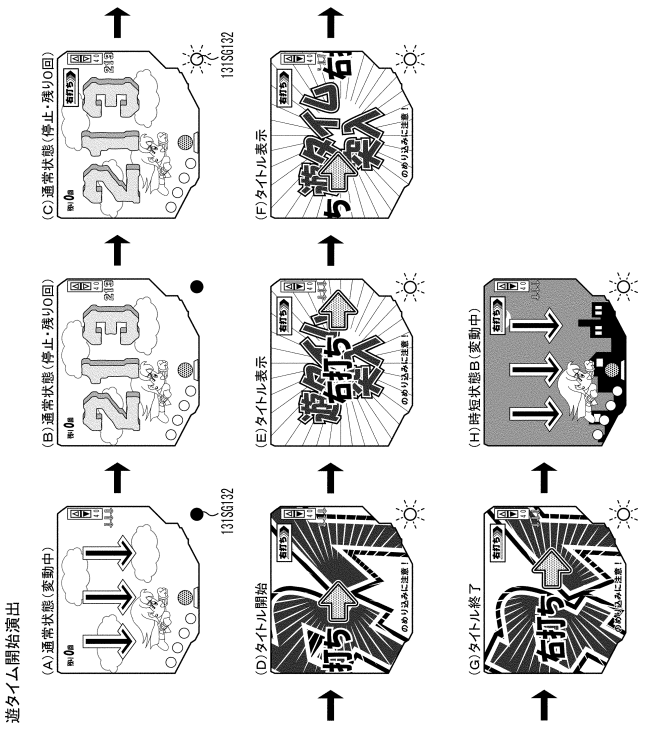
【図１４－６５】

【図14－65】



【図１４－６６】

【図14－66】



【図１４－６７】

【図14－67】

（Ａ）スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
リーチ演出のタイトル	静止	静止or動作	７～１３	ＬＲ	ＦＲ	ＥＲ
説明文字	動作	動作	３～６	ＬＳ	ＦＳ	ＥＳ
大当り開始演出のタイトル	動作	動作	８	ＬＢ	ＦＢ	ＥＢ
操作促進文字（小）	動作	動作	３	Ｌ１Ｐ	Ｆ１Ｐ	Ｅ１Ｐ
操作促進文字（大）	動作	動作	３	Ｌ２Ｐ	Ｆ２Ｐ	Ｅ２Ｐ

（Ｂ）表示時間の比較

ＬＢ＞ＬＲ＞Ｌ１Ｐ・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１４－６８】

【図14－68】

（Ａ）スーパーリーチ演出のタイトル、大当り開始演出のタイトル、
操作促進文字、遊タイム開始演出のタイトル、遊タイムまでの残回数

	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
スーパーリーチ演出のタイトル文字	ＬＲ	ＦＲ	ＥＲ
大当り開始演出のタイトル文字	ＬＢ	ＦＢ	ＥＢ
第１操作促進文字	Ｌ１Ｐ	Ｆ１Ｐ	Ｅ１Ｐ
第２操作促進文字	Ｌ２Ｐ	Ｆ２Ｐ	Ｅ２Ｐ
遊タイム開始演出のタイトル文字	ＬＹ	ＦＹ	ＥＹ
遊タイムまでの残回数文字	―	ＦＺ	ＥＺ

（Ｂ）フォントサイズの比較

Ｆ２Ｐ＞ＦＢ＞ＦＹ＞ＦＲ＞Ｆ１Ｐ＞ＦＺ

（Ｃ）表示領域サイズの比較

Ｅ２Ｐ＞ＥＢ＞ＥＹ＞ＥＲ＞Ｅ１Ｐ＞ＥＺ

（Ｄ）表示時間の比較

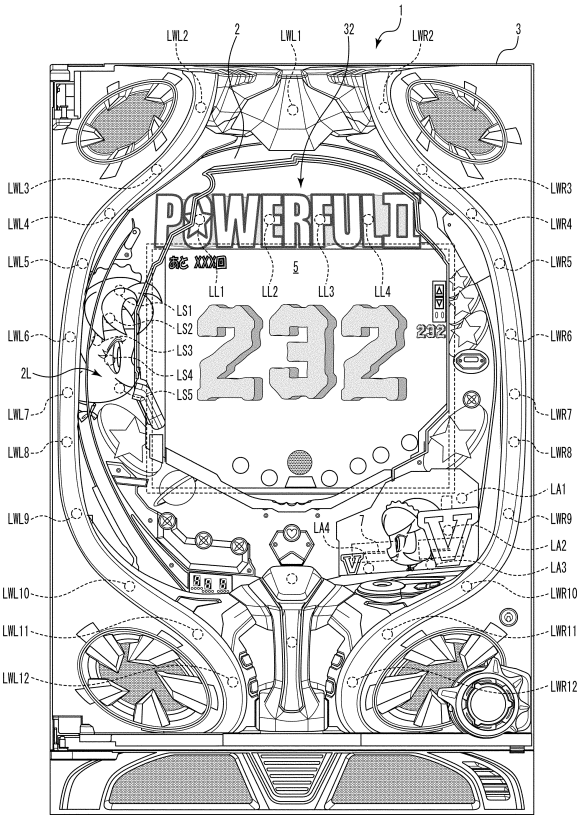
ＬＹ＞ＬＲ

（Ｅ）スーパーリーチ演出と遊タイム開始演出のタイトル表示態様

	表示態様
低ベース 弱リーチＡ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 弱リーチＢ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチＡ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチＢ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチＣ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 最強リーチ演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去
遊タイム開始演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去

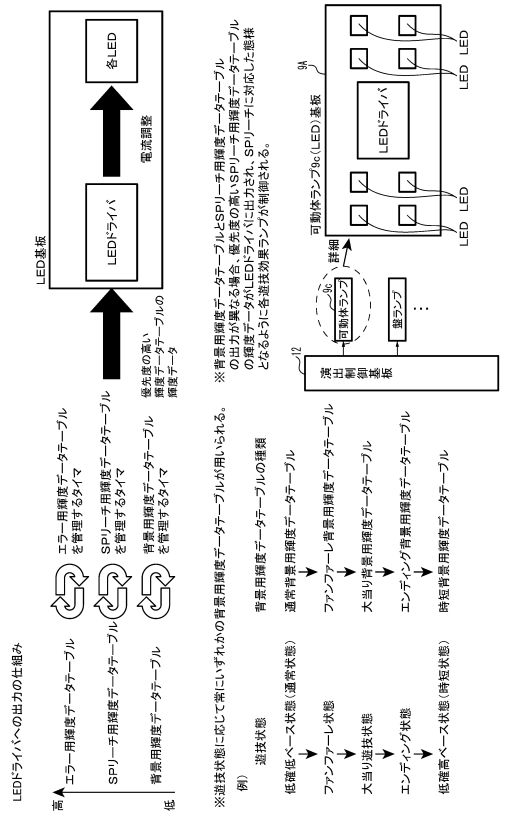
【図１４－６９】

【図14－69】



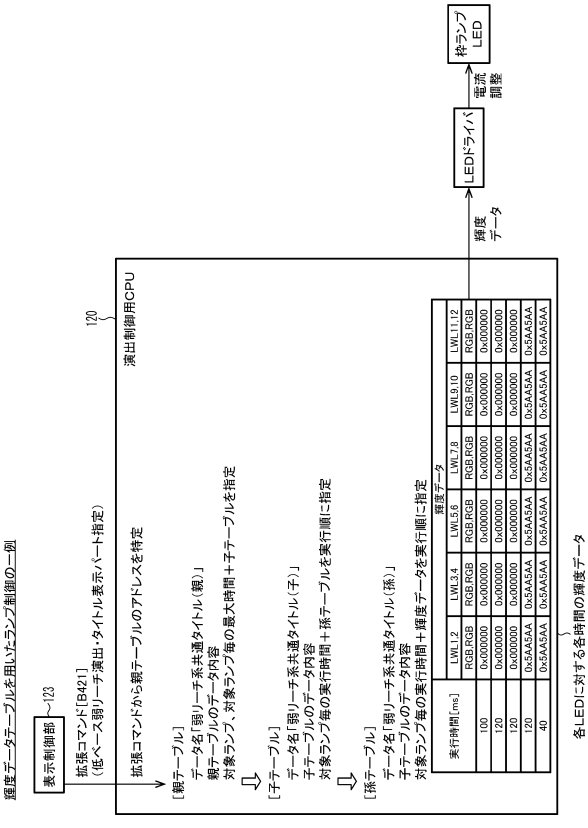
【図１４－７０】

【図14－70】



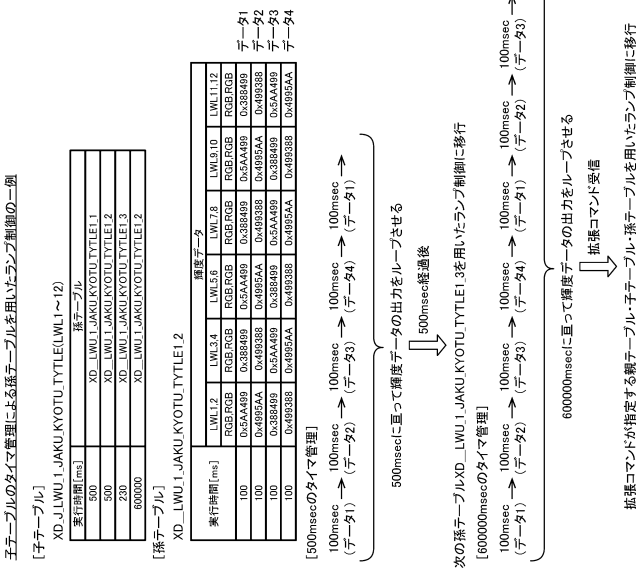
【図１４－７１】

【図14－71】



【図１４－７２】

【図14－72】



【図１４－７３】

【図14－73】

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１４－７４】

【図14－74】　弱リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B421[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B421[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B421[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B421[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－７５】

【図14－75】　弱リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,             &XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]}, ・・・・（1）
            {   500/10,             &XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（2）
            {   230/10,             &XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]}, ・・・・（3）
            {600000/10,             &XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,             &XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]}, ・・・・（1）
            {   500/10,             &XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（2）
            {   230/10,             &XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]}, ・・・・（3）
            {600000/10,             &XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,             &XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]}, ・・・・（1）
            {   500/10,             &XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（2）
            {   230/10,             &XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]}, ・・・・（3）
            {600000/10,             &XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,             &XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]}, ・・・・（1）
            {   500/10,             &XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（2）
            {   230/10,             &XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]}, ・・・・（3）
            {600000/10,             &XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
```

【図１４－７６】

【図14－76】　弱リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   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_TYTLE1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {   100/10, F_OF + 0x00000 },
        {   120/10, F_ON + 0x00000 },
        {   120/10, F_ON + 0x66666 },
        {   120/10, F_ON + 0x66666 },
        {    40/10, F_OF + 0x66666 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
        {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        [END_CODE]
};
```

【図１４－７７】

【図14－77】　弱リーチ系共通タイトル（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499 },
        {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 },
        {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499 },
        {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              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_KYOTU_TYTLE1_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_TYTLE1_2[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x499388 },
        {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x5AA499 },
        {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x4995AA },
        {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x388499 },
        [END_CODE]
};
```

【図１４－７８】

【図14－78】　弱リーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA5AA },
        {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA5AA },
        {   30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000 },
        {   20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122 },
        {   30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000 },
        {   20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
        {   20/10, F_OF + 0xAAAA },
        {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
        {   20/10, F_OF + 0xAAAA },
        {   30/10, F_OF + 0x0AA0 },
        {   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___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {   30/10, F_OF + 0x66666 },
        {   20/10, F_OF + 0x66666 },
        {   30/10, F_OF + 0x00066 },
        {   20/10, F_OF + 0x11106 },
        {   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_TYTLE1_3[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 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, 0x5AA5AA },
        {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
        [END_CODE]
};
```

【図１４－７９】

【図14－79】　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,                   &XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[0],
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B511[] = {
        {  600000/10,                   &XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[0],
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B511[] = {
        {  600000/10,                   &XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[0],
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B511[] = {
        {  600000/10,                   &XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[0],
        [END_CODE]
};
```

【図１４－８０】

【図14－80】　　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_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
```

【図１４－８１】

【図14－81】　　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）１

```
const struct S_LAMP     &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//04
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                - ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                ----RGB    RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//04
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   200/10,  F_OFF + 0x0000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___ LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    40/10,  F_OFF + 0x00000 },//00
            {    40/10,  F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {    40/10,  F_OFF + 0x00000 },//02
            {    40/10,  F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {    40/10,  F_OFF + 0x00000 },//04
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                  1  2      3  4
//                                RGBRGB     RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0xC00000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000 },//04
          [END_CODE]
};
```

【図１４－８２】

【図14－82】　　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x800C00,  0x00C00,  0x00C00,  0x00C00,  0x00C00,  0x00C00 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x300800,  0x00C00,  0x00C00,  0x80800,  0x80C00,  0x00000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000300,  0x800800,  0x800800,  0x300300,  0x300000,  0x00000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x300300,  0x300300,  0x00000,  0x00000,  0x00000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                - ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                ----RGB    RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00 },//01
            {    30/10, F_ON + 0x00C00,  0x00C00,  0x00C00,  0x00C00,  0x00C00,  0x00C00 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x00800,  0x80C00,  0x80C00,  0x80C00,  0x80C00,  0x80C00 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x000C00,  0x300000,  0x00000,  0x00000,  0x00000,  0x00000 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x00000,  0x00000,  0x00000,  0x00000,  0x00000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000000,  0x00000,  0x00000,  0x00000,  0x00000,  0x00000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x00000,  0x00000,  0x00000,  0x00000,  0x00000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    30/10,  F_ON + 0xAAAA },//00
            {    40/10,  F_ON + 0xAAAA },//01
            {    30/10,  F_ON + 0xAAAA },//02
            {    40/10,  F_ON + 0xAA88 },//03
            {    30/10,  F_ON + 0x8833 },//04
            {    40/10,  F_ON + 0x3300 },//05
            {    30/10,  F_ON + 0x0000 },//06
            {    40/10,  F_ON + 0x0000 },//00
          [600000/10,  F_OF + 0x0000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    30/10, F_ON + 0x66666 },//00
            {    40/10, F_ON + 0x66666 },//01
            {    30/10, F_ON + 0x66666 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x66666 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x66644 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x44422 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x22200 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x00000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                  1  2      3  4
//                                RGBRGB     RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0x666C00 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0x444800 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xC00800,  0x222300 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x800300,  0x000300 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x300000,  0x000000 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
```

【図１４－８３】

【図14－83】　　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000300,  0x300600,  0x600900,  0x900900,  0x900600,  0x600300 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x000600,  0x600900,  0x900300,  0x300000,  0x000300,  0x600900 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x600300,  0x000000,  0x000000,  0x300300,  0x300600,  0x900900 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x900600,  0x300300,  0x300300,  0x600600,  0x600900,  0x000000 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000900,  0x600600,  0x600600,  0x900900,  0x900000,  0x900900 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x900000,  0x900900,  0x900900,  0x000300,  0x600900,  0x600600 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x600900,  0x000300,  0x000300,  0x900900,  0x900600,  0x300300 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x300600,  0x900900,  0x900900,  0x600600,  0x600300,  0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                - ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                ----RGB    RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000300,  0x300600,  0x600900,  0x900900,  0x900600,  0x600600 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x600600,  0x600900,  0x900300,  0x300000,  0x000300,  0x600900 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x900900,  0x900300,  0x000900,  0x900900,  0x900300,  0x300600 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x000C00,  0x0C0900,  0x900600,  0x600600,  0x600900,  0x900900 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x900900,  0x900600,  0x600300,  0x300000,  0x300600,  0x600600 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x600600,  0x600300,  0x300000,  0x000300,  0x000300,  0x300300 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x000300,  0x300000,  0x000300,  0x300300,  0x300000,  0x000000 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000000,  0x000300,  0x300600,  0x600600,  0x600300,  0x300300 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    20/10,  F_OF + 0x0022 },//00
            {    20/10,  F_OF + 0x2244 },//01
            {    20/10,  F_OF + 0x4477 },//02
            {    20/10,  F_OF + 0x77AA },//03
            {    20/10,  F_OF + 0xAA77 },//04
            {    20/10,  F_OF + 0x7744 },//05
            {    20/10,  F_OF + 0x4422 },//06
            {    20/10,  F_OF + 0x2200 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    20/10, F_OF + 0x22200 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x00022 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x22244 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x44466 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x66688 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x88866 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x66644 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x44422 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                  1  2      3  4
//                                RGBRGB     RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00800 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xC00800,  0x800300 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x800300,  0x800300 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x800300,  0xC00800 },//04
            {    40/10, F_ON + 0xC00800,  0xC00C00 },//05
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00 },//06
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00 },//00
          [600000/10, F_OF + 0xC00C00,  0xC00C00 },//00
          [END_CODE]
};
```

【図１４－８４】

【図14−84】　タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B512[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LWU_1_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B512[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LLOGO_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B512[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LSLMP_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B512[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LATAK_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－８５】

【図14−85】　タイトル共通チャンスアップ金（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
```

【図１４－８６】

【図14−86】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                               1234
//                               RRRR
            {    200/10,  F_ON + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                               12345
//                               WWWWW
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                               1  2     3  4
//                               RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
```

【図１４－８７】

【図14−87】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xA91A91 },//03
            {    30/10, F_ON + 0xA91FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1A91,  0x330330 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x330A91,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xA91A91,  0xA91330,  0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000330,  0xA91A91,  0xA91A91,  0x330330,  0x330000,  0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x330330,  0x330330,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1FC1 },//00
            {    40/10, F_ON + 0x000FC1,  0xFC1FC1,  0xFC1A91,  0xA91A91,  0xA91FC1,  0xFC1FC1 },//01
            {    30/10, F_ON + 0x000FC1,  0xFC1A91,  0xA91330,  0x330330,  0x330A91,  0xA91A91 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x000A91,  0xA91330,  0x330000,  0x000000,  0x000330,  0x330330 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x000330,  0x330000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                               1234
//                               RRRR
            {    30/10, F_ON + 0xFFFF },//00
            {    40/10, F_ON + 0xFFFF },//01
            {    30/10, F_ON + 0xFFFF },//02
            {    40/10, F_ON + 0xFFAA },//03
            {    30/10, F_ON + 0xAA33 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x3300 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x0000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                               12345
//                               WWWWW
            {    30/10, F_ON + 0xAAAAA },//00
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAA },//01
            {    30/10, F_ON + 0xAAAAA },//02
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAA },//03
            {    30/10, F_ON + 0xAAA66 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x66633 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x33300 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x00000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                               1  2     3  4
//                               RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1,  0xFC1FC1 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1,  0xFC1A91 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xFC1A91,  0xA91330 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xA91330,  0x330000 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x330000,  0x000000 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
```

【図１４－８８】

【図14－88】　　タイトル共通チャンスアップ金（孫）３

```
const struct S_LAMP    XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x660660, 0x660660, 0x330330, 0x330000, 0x330330 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x330000, 0x330330, 0x330330, 0x000000, 0x000330, 0x660660 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x660330, 0x000000, 0x000000, 0x330330, 0x330660, 0xA91A91 },//02
            {    20/10, F_OF + 0xA91660, 0x330330, 0x330330, 0x660660, 0x660A91, 0xFC2FC2 },//03
            {    20/10, F_OF + 0xFC2A91, 0x660660, 0x660660, 0xA91A91, 0xA91FC2, 0xA91A91 },//04
            {    20/10, F_OF + 0xA91FC2, 0xA91A91, 0xA91A91, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0x660660 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x660A91, 0xFC2FC2, 0xFC2FC2, 0xA91A91, 0xA91660, 0x330330 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x330660, 0xA91A91, 0xA91A91, 0x660660, 0x660330, 0x000000 },//00
           [END_CODE]
};
const struct S_LAMP    XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[] = {
//                               -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              ---RGB    RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x330660, 0x660A91, 0xA91A91, 0xA91660, 0x660660 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x000660, 0x660A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x000FC2, 0xFC2A91, 0xA91660, 0x660660, 0x660A91, 0xA91A91 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91660, 0x660330, 0x330330, 0x330660, 0x660660 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x000660, 0x660330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x330000, 0x000330, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000330, 0x330660, 0x660660, 0x660330, 0x330330 },//00
           [END_CODE]
};
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[] = {
//                               1234
//                               RRRR
            {    20/10, F_OF + 0x0033 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x3366 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x66AA },//02
            {    20/10, F_OF + 0xAAFF },//03
            {    20/10, F_OF + 0xFFAA },//04
            {    20/10, F_OF + 0xAA66 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x6633 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x3300 },//00
           [END_CODE]
};
const struct S_LAMP    XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[] = {
//                               12345
//                               WWWWW
            {    20/10, F_OF + 0x33300 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x00033 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x33366 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x66688 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x88AAA },//04
            {    20/10, F_OF + 0xAAA88 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x88866 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x66633 },//00
           [END_CODE]
};
const struct S_LAMP    XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[] = {
//                               1  2      123 3
//                               RGBRGB    RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x330660, 0x660A91 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x660A91, 0xA91FC2 },//01
            {    20/10, F_OF + 0xA91FC2, 0xFC2A91 },//02
            {    20/10, F_OF + 0xFC2A91, 0xA91660 },//03
            {    20/10, F_OF + 0xA91660, 0x660330 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x660330, 0x330000 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x330000, 0x000330 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0xA91660 },//00
           [END_CODE]
```

【図１４－８９】

【図14－89】　　弱リーチ系弱リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B400[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B400[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B400[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B400[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－９０】

【図14－90】　　弱リーチ系弱リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
            {  1270/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0],&XD___LWU_2_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
            {  1500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
            {  1730/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
            {   500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
            {  1270/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
            {  1500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
            {  1730/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
            {   500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
            {  1270/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
            {  1500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
            {  1730/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
            {   500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
            {  1270/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
            {  1500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
            {  1730/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
            {   500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
                ⋮
```

【図１４－９１】

【図14－91】　　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                 RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   150/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
           [600000/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
           [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    10/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   150/10, F_ON + 0x5555 },
           [600000/10, F_OF + 0x5555 },
           [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    10/10, F_OF + 0x66666 },
            {   150/10, F_ON + 0x33333 },
           [600000/10, F_OF + 0x33333 },
           [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x6695AA },
            {   150/10, F_ON + 0x505505, 0x333505 },
           [600000/10, F_OF + 0x505505, 0x333505 },
           [END_CODE]
};
```

【図１４－９２】

【図14－92】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x000000 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x000505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {600000/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                  -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                    --RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x000000, 0x000000 },
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x000000, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x505000, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x000505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x505000, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x000000, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {   110/10, F_ON + 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {600000/10, F_OF + 0x000505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                    1234
//                                    RRRR
            {   110/10, F_ON + 0x5555 },
            {   110/10, F_ON + 0x5555 },
            {   110/10, F_ON + 0x5555 },
            {   110/10, F_ON + 0x5555 },
            {   110/10, F_ON + 0x5555 },
            {   110/10, F_ON + 0x5550 },
            {   110/10, F_ON + 0x0055 },
            {   110/10, F_ON + 0x5555 },
            {   110/10, F_ON + 0x5555 },
            {   110/10, F_ON + 0x5555 },
            {600000/10, F_OF + 0x5555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                    12345
//                                    WWWWW
            {   110/10, F_ON + 0x33333 },
            {   110/10, F_ON + 0x33333 },
            {   110/10, F_ON + 0x33333 },
            {   110/10, F_ON + 0x33300 },
            {   110/10, F_ON + 0x33033 },
            {   110/10, F_ON + 0x00333 },
            {   110/10, F_ON + 0x33333 },
            {   110/10, F_ON + 0x33333 },
            {   110/10, F_ON + 0x33333 },
            {   110/10, F_ON + 0x33333 },
            {600000/10, F_OF + 0x33333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                      1  2      123  3
//                                    RGBRGB   RGBRGB
            {   110/10, F_ON + 0x505505, 0x333505 },
            {   110/10, F_ON + 0x505000, 0x330000 },
            {   110/10, F_ON + 0x005510, 0x005510 },
            {   110/10, F_ON + 0x510510, 0x332510 },
            {   110/10, F_ON + 0x510510, 0x332510 },
            {   110/10, F_ON + 0x510510, 0x332510 },
            {   110/10, F_ON + 0x510510, 0x332510 },
            {   110/10, F_ON + 0x510510, 0x332510 },
            {   110/10, F_ON + 0x510510, 0x332510 },
            {600000/10, F_OF + 0x510510, 0x332510 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－９３】

【図14－93】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090 },
            {   150/10, F_ON + 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080 },
            {   150/10, F_ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090 },
            {   150/10, F_ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_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_DONYU_3[] = {
//                                    12345
//                                    WWWWW
            {   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___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                      1  2      3  4
//                                    RGBRGB   RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x0A0090, 0x660080 },
            {   150/10, F_ON + 0x0900A0, 0x555090 },
            {   150/10, F_ON + 0x080090, 0x4440A0 },
            {   150/10, F_ON + 0x090080, 0x666090 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－９４】

【図14－94】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090 },
            {   100/10, F_ON + 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080 },
            {   100/10, F_ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090 },
            {   100/10, F_ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_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_DONYU_4[] = {
//                                    12345
//                                    WWWWW
            {   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_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                      1  2      3  4
//                                    RGBRGB   RGBRGB
            {   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１４－９５】

【図14－95】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
            {    50/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 },
            {    40/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
            {    50/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
            {    40/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
            {    50/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
            {    40/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
            {    50/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                                    1234
//                                    RRRR
            {    50/10, F_OF + 0x0000 },
            {    40/10, F_OF + 0x1111 },
            {    50/10, F_OF + 0x2222 },
            {    40/10, F_OF + 0x3333 },
            {    50/10, F_OF + 0x4444 },
            {    40/10, F_OF + 0x5555 },
            {    50/10, F_OF + 0x6666 },
            {    40/10, F_OF + 0x7777 },
            {    50/10, F_OF + 0x8888 },
            {    40/10, F_OF + 0x8888 },
            {    50/10, F_OF + 0x8888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                                    12345
//                                    WWWWW
            {    50/10, F_OF + 0x00000 },
            {    40/10, F_OF + 0x00000 },
            {    50/10, F_OF + 0x11111 },
            {    40/10, F_OF + 0x22222 },
            {    50/10, F_OF + 0x33333 },
            {    40/10, F_OF + 0x44444 },
            {    50/10, F_OF + 0x55555 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {    50/10, F_OF + 0x66666 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {    50/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                                      1  2      3  4
//                                    RGBRGB   RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x000000, 0x111000 },
            {    50/10, F_OF + 0x111111, 0x222111 },
            {    40/10, F_OF + 0x222222, 0x333222 },
            {    50/10, F_OF + 0x333333, 0x444333 },
            {    40/10, F_OF + 0x444444, 0x555444 },
            {    50/10, F_OF + 0x555555, 0x666555 },
            {    40/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
            {    50/10, F_OF + 0x777777, 0x666777 },
            {    40/10, F_OF + 0x888888, 0x666888 },
            {    50/10, F_OF + 0x888888, 0x666888 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－９６】

【図14－96】　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_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LBRGU_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LBRGU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LHENG_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LHENG_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSHOU_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSHOU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－９７】

【図14－97】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[] = {
            {   360/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_1[0],//
            {   400/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_2[0], &XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_2[0],//
            {   620/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_3[0],//
            {   580/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_4[0], &XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_4[0],//
            {   270/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_5[0],//
            {   770/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_6[0], &XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_6[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[] = {//
            {   360/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_1[0],//
            {   400/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_2[0],//
            {   620/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_3[0],//
            {   580/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_4[0],//
            {   270/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_5[0],//
            {   770/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_6[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[] = {//
            {   360/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_1[0],//
            {   400/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_2[0],//
            {   620/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_3[0],//
            {   580/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_4[0],//
            {   270/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_5[0],//
            {   770/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_6[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKUB_DONYU[] = {
            {   360/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_1[0],//
            {   400/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_2[0],//
            {   620/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_3[0],//
            {   580/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_4[0],//
            {   270/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_5[0],//
            {   770/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_6[0],//
                :
```

【図１４－９８】

【図14－98】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   10/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   10/10,  F_OF + 0x7777 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   10/10,  F_OF + 0x44444 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB     RGBRGB
            {   10/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//07
            {END_CODE}
};
```

【図１４－９９】

【図14－99】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x201201,  0x402402 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402,  0x402402,  0x402402 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201,  0x201201,  0x201201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x201402,  0x201206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x402402,  0x201206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x201201,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {100000/10, F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x402402,  0x201206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x402402,  0x402402,  0x201201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {100000/10, F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x2277 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x4422 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x2244 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7722 },//
            {100000/10, F_OF + 0x7777 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x41111 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x12222 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x21111 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x14444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {100000/10, F_OF + 0x44444 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB     RGBRGB
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x201206,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x402201,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x201402,  0x111201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206201,  0x222402 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x111201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {100000/10, F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１００】

【図14－100】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x0040030,  0x004105,  0x206105,  0x0040030,  0x004105,  0x206105 },//07
            {   100/10, F_ON + 0x0030004,  0x105206,  0x105004,  0x0030004,  0x105206,  0x105004 },//08
            {   100/10, F_ON + 0x004105,  0x206105,  0x0040030,  0x004105,  0x206105,  0x0040030 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x105206,  0x105004,  0x0030004,  0x105206,  0x105004,  0x0030004 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x206105,  0x0040030,  0x004105,  0x206105,  0x0040030,  0x004105 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x105004,  0x0030004,  0x105206,  0x105004,  0x0030004,  0x105206 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_ON + 0x5434 },
            {   100/10, F_ON + 0x6543 },
            {   100/10, F_ON + 0x5654 },
            {   100/10, F_ON + 0x4565 },
            {   100/10, F_ON + 0x3456 },
            {   100/10, F_ON + 0x4345 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_ON + 0x32345 },
            {   100/10, F_ON + 0x23454 },
            {   100/10, F_ON + 0x34543 },
            {   100/10, F_ON + 0x45432 },
            {   100/10, F_ON + 0x54323 },
            {   100/10, F_ON + 0x43234 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x105003,  0x543004 },
            {   100/10, F_ON + 0x206004,  0x454003 },
            {   100/10, F_ON + 0x105105,  0x345004 },
            {   100/10, F_ON + 0x004206,  0x234105 },
            {   100/10, F_ON + 0x003105,  0x323206 },
            {   100/10, F_ON + 0x004004,  0x432105 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０１】

【図14－101】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   90/10, F_OF + 0x0330040,  0x0560060,  0x0770070,  0x0770070,  0x0660050,  0x0440040 },//01
            {   90/10, F_OF + 0x0220030,  0x0440050,  0x0660060,  0x0660060,  0x0550040,  0x0330030 },//10
            {   90/10, F_OF + 0x0330020,  0x0330040,  0x0560050,  0x0550050,  0x0540030,  0x0220020 },//09
            {   90/10, F_OF + 0x0440030,  0x0220030,  0x0440040,  0x0440040,  0x0330020,  0x0330030 },//08
            {   90/10, F_OF + 0x0550040,  0x0330020,  0x0330030,  0x0330030,  0x0220020,  0x0440040 },//07
            {   90/10, F_OF + 0x0660050,  0x0440030,  0x0220020,  0x0220020,  0x0330040,  0x0550050 },//06
            {   90/10, F_OF + 0x0770060,  0x0550040,  0x0330030,  0x0330030,  0x0440050,  0x0660060 },//05
            {   90/10, F_OF + 0x0660070,  0x0660050,  0x0440040,  0x0440040,  0x0550060,  0x0770070 },//04
            {   90/10, F_OF + 0x0550060,  0x0770060,  0x0550050,  0x0550050,  0x0660070,  0x0660060 },//03
            {   90/10, F_OF + 0x0440050,  0x0660070,  0x0660060,  0x0660060,  0x0770060,  0x0550050 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LNU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                   RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   90/10, F_OF + 0x0000220,  0x0330040,  0x0550050,  0x0550050,  0x0540030,  0x0220020 },//01
            {   90/10, F_OF + 0x0000330,  0x0440050,  0x0660060,  0x0660060,  0x0550040,  0x0330030 },//10
            {   90/10, F_OF + 0x0000440,  0x0550060,  0x0770070,  0x0770070,  0x0660050,  0x0440040 },//09
            {   90/10, F_OF + 0x0000550,  0x0660070,  0x0660065,  0x0660065,  0x0770060,  0x0550050 },//08
            {   90/10, F_OF + 0x0000660,  0x0770060,  0x0550050,  0x0550050,  0x0660070,  0x0660060 },//07
            {   90/10, F_OF + 0x0000770,  0x0660050,  0x0440040,  0x0440040,  0x0550060,  0x0770070 },//06
            {   90/10, F_OF + 0x0000660,  0x0550040,  0x0330030,  0x0330030,  0x0440050,  0x0660060 },//05
            {   90/10, F_OF + 0x0000550,  0x0440030,  0x0220020,  0x0220020,  0x0330040,  0x0550050 },//04
            {   90/10, F_OF + 0x0000440,  0x0330020,  0x0220020,  0x0220020,  0x0220030,  0x0440040 },//03
            {   90/10, F_OF + 0x0000330,  0x0220030,  0x0440040,  0x0440040,  0x0330020,  0x0330030 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   90/10, F_OF + 0x3332 },
            {   90/10, F_OF + 0x3223 },
            {   90/10, F_OF + 0x2333 },
            {   90/10, F_OF + 0x3334 },
            {   90/10, F_OF + 0x3444 },
            {   90/10, F_OF + 0x4445 },
            {   90/10, F_OF + 0x4454 },
            {   90/10, F_OF + 0x5444 },
            {   90/10, F_OF + 0x4443 },
            {   90/10, F_OF + 0x4333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   90/10, F_OF + 0x44443 },
            {   90/10, F_OF + 0x44432 },
            {   90/10, F_OF + 0x43332 },
            {   90/10, F_OF + 0x33323 },
            {   90/10, F_OF + 0x22233 },
            {   90/10, F_OF + 0x33334 },
            {   90/10, F_OF + 0x33344 },
            {   90/10, F_OF + 0x44445 },
            {   90/10, F_OF + 0x44454 },
            {   90/10, F_OF + 0x55544 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   90/10, F_OF + 0x0330030,  0x3330040 },
            {   90/10, F_OF + 0x0220040,  0x3340050 },
            {   90/10, F_OF + 0x0330050,  0x4440060 },
            {   90/10, F_OF + 0x0440060,  0x4450070 },
            {   90/10, F_OF + 0x0550070,  0x5540060 },
            {   90/10, F_OF + 0x0660060,  0x4440050 },
            {   90/10, F_OF + 0x0770050,  0x4430040 },
            {   90/10, F_OF + 0x0660040,  0x3330030 },
            {   90/10, F_OF + 0x0550030,  0x3320020 },
            {   90/10, F_OF + 0x0440020,  0x2230030 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０２】

【図14－102】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    50/10, F_ON + 0x0B0080,  0x0B0080,  0x0B0080,  0x0B0080,  0x0B0080,  0x0B0080 },//07
            {    60/10, F_ON + 0x0505050,  0x0505050,  0x0505050,  0x0505050,  0x0505050,  0x0505050 },//08
            {    50/10, F_ON + 0x0101010,  0x0101010,  0x0101010,  0x0101010,  0x0101010,  0x0101010 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x0000000,  0x0000000,  0x0000000,  0x0000000,  0x0000000,  0x0000000 },//09
            {    50/10, F_ON + 0x0000000,  0x0000000,  0x0000000,  0x0000000,  0x0000000,  0x0000000 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    50/10, F_ON + 0x0000 },
            {    60/10, F_ON + 0x7777 },
            {    50/10, F_ON + 0x4444 },
            {    60/10, F_ON + 0x2222 },
            {    50/10, F_ON + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    50/10, F_ON + 0x00000 },
            {    60/10, F_ON + 0x77777 },
            {    50/10, F_ON + 0x44444 },
            {    60/10, F_ON + 0x22222 },
            {    50/10, F_ON + 0x00000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_ON + 0x0000000,  0x0000000 },
            {    60/10, F_ON + 0x0B0080,  0x0000B0 },
            {    50/10, F_ON + 0x0505050,  0x777050 },
            {    60/10, F_ON + 0x0101010,  0x444010 },
            {    50/10, F_ON + 0x0000000,  0x222000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０３】

【図14－103】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   70/10, F_OF + 0x0330040,  0x0560070,  0x0990090,  0x0990090,  0x0770050,  0x0440040 },//01
            {   70/10, F_OF + 0x0110020,  0x0440050,  0x0770070,  0x0770070,  0x0550040,  0x0330030 },//10
            {   70/10, F_OF + 0x0330010,  0x0330040,  0x0560050,  0x0550050,  0x0540030,  0x0110010 },//09
            {   70/10, F_OF + 0x0440020,  0x0110030,  0x0440040,  0x0440040,  0x0330020,  0x0330030 },//08
            {   70/10, F_OF + 0x0550040,  0x0330010,  0x0330030,  0x0330030,  0x0110030,  0x0440040 },//07
            {   70/10, F_OF + 0x0770050,  0x0440030,  0x0110010,  0x0110010,  0x0330040,  0x0550050 },//06
            {   70/10, F_OF + 0x0990070,  0x0550040,  0x0330030,  0x0330030,  0x0440050,  0x0770070 },//05
            {   70/10, F_OF + 0x0770090,  0x0770050,  0x0440040,  0x0440040,  0x0550070,  0x0990090 },//04
            {   70/10, F_OF + 0x0550070,  0x0990070,  0x0550050,  0x0550050,  0x0770090,  0x0770070 },//03
            {   70/10, F_OF + 0x0440050,  0x0770090,  0x0770070,  0x0770070,  0x0990070,  0x0550050 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LNU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                   RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   70/10, F_OF + 0x0000110,  0x0330040,  0x0550050,  0x0550050,  0x0540030,  0x0110010 },//01
            {   70/10, F_OF + 0x0000330,  0x0440050,  0x0770070,  0x0770070,  0x0550040,  0x0330030 },//10
            {   70/10, F_OF + 0x0000440,  0x0550070,  0x0990090,  0x0990090,  0x0770050,  0x0440040 },//09
            {   70/10, F_OF + 0x0000550,  0x0770090,  0x0770070,  0x0770070,  0x0990070,  0x0550050 },//08
            {   70/10, F_OF + 0x0000570,  0x0990070,  0x0550050,  0x0550050,  0x0770090,  0x0770070 },//07
            {   70/10, F_OF + 0x0000590,  0x0770050,  0x0440040,  0x0440040,  0x0550070,  0x0990090 },//06
            {   70/10, F_OF + 0x0000670,  0x0550040,  0x0330030,  0x0330030,  0x0440050,  0x0770070 },//05
            {   70/10, F_OF + 0x0000550,  0x0440030,  0x0110010,  0x0110010,  0x0330040,  0x0550050 },//04
            {   70/10, F_OF + 0x0000440,  0x0330020,  0x0110030,  0x0330030,  0x0110030,  0x0440040 },//03
            {   70/10, F_OF + 0x0000330,  0x0110030,  0x0440040,  0x0440040,  0x0330010,  0x0330030 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   70/10, F_OF + 0x3332 },
            {   70/10, F_OF + 0x3223 },
            {   70/10, F_OF + 0x2333 },
            {   70/10, F_OF + 0x3334 },
            {   70/10, F_OF + 0x3444 },
            {   70/10, F_OF + 0x4446 },
            {   70/10, F_OF + 0x4664 },
            {   70/10, F_OF + 0x6444 },
            {   70/10, F_OF + 0x4443 },
            {   70/10, F_OF + 0x4333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   70/10, F_OF + 0x44443 },
            {   70/10, F_OF + 0x44432 },
            {   70/10, F_OF + 0x43332 },
            {   70/10, F_OF + 0x33323 },
            {   70/10, F_OF + 0x22233 },
            {   70/10, F_OF + 0x33334 },
            {   70/10, F_OF + 0x33344 },
            {   70/10, F_OF + 0x44446 },
            {   70/10, F_OF + 0x44464 },
            {   70/10, F_OF + 0x66644 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   70/10, F_OF + 0x0330030,  0x3330040 },
            {   70/10, F_OF + 0x0110040,  0x3340050 },
            {   70/10, F_OF + 0x0330050,  0x4440070 },
            {   70/10, F_OF + 0x0440070,  0x4460090 },
            {   70/10, F_OF + 0x0550090,  0x6640070 },
            {   70/10, F_OF + 0x0770070,  0x4440050 },
            {   70/10, F_OF + 0x0990050,  0x4430040 },
            {   70/10, F_OF + 0x0770040,  0x3330030 },
            {   70/10, F_OF + 0x0550030,  0x3320010 },
            {   70/10, F_OF + 0x0440010,  0x2230030 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０４】

【図14－104】　　強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BS17[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BS17[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BS17[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BS17[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０５】

【図14－105】　　強リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,             &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]},//
            {  3120/10,             &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0], &XD___LWU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]},//
            {600000/10,             &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,             &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]},//
            {  3120/10,             &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]},//
            {600000/10,             &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,             &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]},//
            {  3120/10,             &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]},//
            {600000/10,             &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,             &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]},//
            {  3120/10,             &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]},//
            {600000/10,             &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０６】

【図14－106】　　強リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                              S①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪  ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCCC,  0xCCCCCC,  0xCCCCCC,  0xCCCCCC,  0xCCCCCC,  0xCCCCCC },//10
            {   220/10, F_ON + 0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003 },//10
            {100000/10, F_OF + 0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCC },
            {   220/10, F_ON + 0x11111 },
            {100000/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   230/10, F_ON + 0x1111 },
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCCC,  0xCCCCCC },
            {   220/10, F_ON + 0x003003,  0x111003 },
            {100000/10, F_OF + 0x003003,  0x111003 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０７】

【図14－107】　　強リーチ系共通タイトル（孫）２－１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                              S①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪  ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {  240/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//
            {  240/10, F_ON + 0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001 },//
            {  240/10, F_ON + 0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004 },//
            {  240/10, F_ON + 0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007 },//
            {  240/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//
            {  240/10, F_ON + 0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001 },//
            {  240/10, F_ON + 0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004 },//
            {  240/10, F_ON + 0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007 },//1920
            {  240/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//2160
            {  240/10, F_ON + 0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001 },//2400
            {  240/10, F_ON + 0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004 },//2640
            {   20/10, F_ON + 0x006005,  0x002005,  0x00CCCC,  0x02CCCC,  0x006005,  0x002005 },//1
            {   20/10, F_ON + 0x006005,  0x002005,  0x4ABAAB,  0x4ABAAB,  0x006005,  0x002005 },//2
            {   20/10, F_ON + 0x006005,  0x02CCCC,  0x669669,  0x669669,  0x02C005,  0x002005 },//3
            {   20/10, F_ON + 0x006005,  0x002AAB,  0x335335,  0x335335,  0x4AB005,  0x002005 },//3
            {   20/10, F_ON + 0x005006,  0x00C999,  0x113113,  0x113113,  0x669CCC,  0x003006 },//4
            {   20/10, F_ON + 0x005006,  0x4AB335,  0x005006,  0x00C006,  0x335AAB,  0x003006 },//4
            {   20/10, F_ON + 0x005CCC,  0x669113,  0x005006,  0x00C006,  0x113669,  0x00CCCC },//5
            {   20/10, F_ON + 0x005AAB,  0x335006,  0x005006,  0x003006,  0x005335,  0x4AB4AB },//5
            {   20/10, F_ON + 0x00C669,  0x113007,  0x004007,  0x004007,  0x004113,  0x669669 },//6
            {   20/10, F_ON + 0x4AB335,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x335335 },//6
            {   20/10, F_ON + 0x669113,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x113113 },//7
            {   20/10, F_ON + 0x335007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007 },//7
            {   20/10, F_ON + 0x113006,  0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006 },//8
            {   20/10, F_ON + 0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006 },//8
            {   20/10, F_ON + 0x003008,  0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006 },//9
            {   20/10, F_ON + 0x003008,  0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006 },//9
            {   20/10, F_ON + 0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005 },//11
            {   20/10, F_ON + 0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005 },//11
            {   20/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//12
            {   20/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//12
            {   20/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//13
            {   20/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//13
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                -  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪  ⑫
//                                  --RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {  240/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//10
            {  240/10, F_ON + 0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001 },//10
            {  240/10, F_ON + 0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004 },//10
            {  240/10, F_ON + 0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007 },//10
            {  240/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//10
            {  240/10, F_ON + 0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001 },//10
            {  240/10, F_ON + 0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004 },//10
            {  240/10, F_ON + 0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007 },//10
            {  240/10, F_ON + 0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001,  0x004001 },//2400 ms
            {  240/10, F_ON + 0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005,  0x006005,  0x002005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006,  0x005006,  0x003006 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x004022,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x00CCCC },//10
            {   20/10, F_ON + 0x004AAB,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x004007,  0x4ABAAB },//10
            {   20/10, F_ON + 0x003669,  0x002206,  0x003006,  0x005006,  0x002C22,  0x669669 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x003335,  0x4AB006,  0x003006,  0x005006,  0x003AAB,  0x335335 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x003113,  0x66902C,  0x003006,  0x005006,  0x002669,  0x113113 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x003006,  0x335AAB,  0x003006,  0x005006,  0x4AB335,  0x005006 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x002005,  0x113669,  0x002202,  0x002CCC,  0x659113,  0x006005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x002005,  0x006335,  0x4ABAAB,  0x4ABAAB,  0x335005,  0x006005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x002005,  0x006113,  0x669669,  0x669669,  0x113005,  0x006005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x002003,  0x006005,  0x335335,  0x335335,  0x002005,  0x006005 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x113113,  0x113113,  0x001004,  0x007004 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//10
            {   20/10, F_ON + 0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004,  0x001004,  0x007004 },//10
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０８】

【図14－108】　強リーチ系共通タイトル（孫）２－２

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {  2640/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0xCCC11 },
            {    20/10, F_OF + 0xAAA11 },
            {    20/10, F_OF + 0x666C1 },
            {    20/10, F_OF + 0x333A1 },
            {    20/10, F_OF + 0x1116C },
            {    20/10, F_OF + 0x1113A },
            {    20/10, F_OF + 0x11116 },
            {    20/10, F_OF + 0x11113 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {  2640/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0xC111 },
            {    20/10, F_OF + 0xA111 },
            {    20/10, F_OF + 0x6C11 },
            {    20/10, F_OF + 0x3AC1 },
            {    20/10, F_OF + 0x16AC },
            {    20/10, F_OF + 0x136A },
            {    20/10, F_OF + 0x1136 },
            {    20/10, F_OF + 0x1113 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x111007 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x111007 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x111005 },//
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x111005 },
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x111005 },//
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x111005 },
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x111006 },//
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x111006 },
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x111006 },//
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x111006 },
            {    20/10, F_ON + 0xCCC007, 0x111007 },//
            {    20/10, F_ON + 0xAAB007, 0x111007 },
            {    20/10, F_ON + 0x669007, 0x111007 },//
            {    20/10, F_ON + 0x335007, 0x111007 },
            {    20/10, F_ON + 0x113CCC, 0xCCC006 },//
            {    20/10, F_ON + 0x003AAB, 0xAAA006 },
            {    20/10, F_ON + 0x003669, 0x666CCC },//
            {    20/10, F_ON + 0x003335, 0x333AAB },
            {    20/10, F_ON + 0x002113, 0x111669 },
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x111335 },
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x111113 },
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x111005 },
            {    20/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {    20/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {    20/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {    20/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１０９】

【図14－109】　強リーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                 RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                 12345
//                                 WWWWW
            {100000/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                 1234
//                                 RRRR
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                 1  2      123 3
//                                 RGBRGB    RGBRGB
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x111007 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {END_CODE}
```

【図１４－１１０】

【図14－110】　強リーチ系強リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B500[] = {
            {600000/10,                  &XD_J_LWU_1_KYO_KYOA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B500[] = {
            {600000/10,                  &XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B500[] = {
            {600000/10,                  &XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B500[] = {
            {600000/10,                  &XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１１１】

【図14－111】　強リーチ系強リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                  &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[0]},//
            {   970/10,                  &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[0]},//
            {  1500/10,                  &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
            {  2000/10,                  &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[0]},//
            {   500/10,                  &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[0]},//
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1070/10,                  &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[0]},//
            {   460/10,                  &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[0]},//
            {   970/10,                  &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_4[0]},//
            {  3500/10,                  &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
            {  2660/10,                  &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1070/10,                  &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[0]},//
            {   460/10,                  &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[0]},//
            {   970/10,                  &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_4[0]},//
            {  3500/10,                  &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
            {  2660/10,                  &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                  &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_3[0]},//
            {   970/10,                  &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_4[0]},//
            {  1500/10,                  &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
            {  2000/10,                  &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[0]},//
            {   500/10,                  &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[0]},//
                  ⋮
```

【図１４－１１２】

【図14－112】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[] = {
//                              S:① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   400/10, F_ON + 0xFFFFF },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   400/10, F_ON + 0xFFFF },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_3[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x00900C, 0xFFF00C },
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0xCCC009 },
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x99900C },
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0xCCC00F },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１１３】

【図14－113】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {   30/10, F_OF + 0x11111 },
            {   30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {   30/10, F_OF + 0x33333 },
            {   30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {   30/10, F_OF + 0x55555 },
            {   30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   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１４－１１４】

【図14－114】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                              S:① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//07
            {   50/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100 },//07
            {   50/10, F_OF + 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300 },//08
            {   50/10, F_OF + 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510 },//09
            {   50/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700 },//09
            {   50/10, F_OF + 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920 },//09
            {   50/10, F_OF + 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10 },//09
            {   50/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {   50/10, F_OF + 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20 },//09
            {   50/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {   50/10, F_OF + 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40 },//09
            {   60/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            [100060/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   50/10, F_OF + 0xFFFF },
            {   50/10, F_OF + 0x0000 },
            {   50/10, F_OF + 0x1111 },
            {   50/10, F_OF + 0x3333 },
            {   50/10, F_OF + 0x5555 },
            {   50/10, F_OF + 0x7777 },
            {   50/10, F_OF + 0x9999 },
            {   50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   60/10, F_OF + 0xAAAA },
            [100060/10, F_OF + 0xAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   50/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {   50/10, F_OF + 0x00000 },
            {   50/10, F_OF + 0x11111 },
            {   50/10, F_OF + 0x33333 },
            {   50/10, F_OF + 0x55555 },
            {   50/10, F_OF + 0x77777 },
            {   50/10, F_OF + 0x99999 },
            {   50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {   50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {   50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {   50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {   60/10, F_OF + 0xAAAAA },
            [100060/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   50/10, F_OF + 0x00F00F, 0xFFF00F },
            {   50/10, F_OF + 0x00F00F, 0xFFF00F },
            {   50/10, F_OF + 0x000000, 0xFFF000 },
            {   50/10, F_OF + 0x100100, 0xFFF100 },
            {   50/10, F_OF + 0x300300, 0x000300 },
            {   50/10, F_OF + 0x510510, 0x111510 },
            {   50/10, F_OF + 0x720720, 0x333720 },
            {   50/10, F_OF + 0x930930, 0x555930 },
            {   50/10, F_OF + 0xA20A20, 0x777A20 },
            {   50/10, F_OF + 0xA50A50, 0x999A50 },
            {   50/10, F_OF + 0xA40A40, 0xAAAA40 },
            {   60/10, F_OF + 0xA50A50, 0xAAAA50 },
            [100060/10, F_OF + 0xA50A50, 0xAAAA50 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１１５】

【図14－115】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                              S:① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            [100060/10, F_OF + 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            [100060/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            [100060/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            [100060/10, F_OF + 0x051051, 0x111051 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１１６】

【図14－116】　　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP    XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                          S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//                           RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
          {   200/10, F_ON + 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021 },//09
          {   200/10, F_ON + 0x082051, 0x021051, 0x082051, 0x082051, 0x082051, 0x082051 },//09
          {   200/10, F_ON + 0x0A3082, 0x051082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082 },//09
          {   200/10, F_ON + 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3 },//09
          {   200/10, F_ON + 0x051082, 0x0A3082, 0x051082, 0x051082, 0x051082, 0x051082 },//09
          {   200/10, F_ON + 0x021051, 0x082051, 0x021051, 0x021051, 0x021051, 0x021051 },//09
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                            1  2     123 3
//                           RGBRGB   RGBRGB
          {   200/10, F_ON + 0x051051, 0x111021 },
          {   200/10, F_ON + 0x082082, 0x111051 },
          {   200/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x111082 },
          {   200/10, F_ON + 0x082082, 0x1110A3 },
          {   200/10, F_ON + 0x051051, 0x111082 },
          {   200/10, F_ON + 0x021021, 0x111051 },
          {END_CODE}
};
```

【図１４－１１７】

【図14－117】　　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）６

```
const struct S_LAMP    XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[] = {
//                          S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//                           RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
          {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
          {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
          {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
          {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//200
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//100
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//200
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[] = {
//                            1  2     123 3
//                           RGBRGB   RGBRGB
          {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
          {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
          {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
          {END_CODE}
};
```

【図１４－１１８】

【図14－118】　　強リーチ系強リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BS04[] = {
          {600000/10,              &XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[0]},
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BS04[] = {
          {600000/10,              &XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[0]},
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BS04[] = {
          {600000/10,              &XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[0]},
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BS04[] = {
          {600000/10,              &XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[0]},
          {END_CODE}
};
```

【図１４－１１９】

【図14－119】　　強リーチ系強リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[] = {
          {   200/10,              &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},//
          {  1560/10,              &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},//
          {   250/10,              &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0],&XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},//
          {  1120/10,              &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0],&XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},//
          {  1880/10,              &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},//
             ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[] = {
          {   200/10,              &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
          {  1560/10,              &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
          {   250/10,              &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
          {  1120/10,              &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
          {  1880/10,              &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
             ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[] = {
          {   200/10,              &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
          {  1560/10,              &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
          {   250/10,              &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
          {  1120/10,              &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
          {  1880/10,              &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
             ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[] = {
          {   200/10,              &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
          {  1560/10,              &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
          {   250/10,              &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
          {  1120/10,              &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
          {  1880/10,              &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
             ⋮
```

【図１４－１２０】

【図14－120】　　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   200/10, F_ON + 0x1111 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   200/10, F_ON + 0x11111 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x206206, 0x444206 },//10
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１２１】

【図14－121】　　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   180/10, F_ON + 0x24242 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x42424 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x64646 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x46464 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x102104, 0x444104 },
            {   180/10, F_ON + 0x104102, 0x222102 },
            {   180/10, F_ON + 0x206104, 0x111104 },
            {   180/10, F_ON + 0x104206, 0x222206 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１２２】

【図14－122】　　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0x00A00A, 0x00A00A },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0x000AAA, 0xAAAAAA, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA0000A, 0x00A00A },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   250/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   250/10, F_ON + 0xAA111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１２３】

【図14－123】　　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0xAAA777, 0x444777, 0xAAA777, 0x444777, 0x00A00A, 0x00A00A },
            {   150/10, F_ON + 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x00A00A, 0x00A00A },
            {   150/10, F_ON + 0x444777, 0xAAA777, 0x444777, 0xAAA777, 0x00A00A, 0x00A00A },
            {   150/10, F_ON + 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x00A00A, 0x00A00A },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x000777, 0x444777, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA0000A, 0x00A00A },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000AAA, 0x777444, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA0000A, 0x00A00A },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000777, 0xAAA777, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA0000A, 0x00A00A },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000444, 0x777AAA, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA0000A, 0x00A00A },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   150/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   150/10, F_ON + 0xA7111 },
            {   150/10, F_ON + 0x7A111 },
            {   150/10, F_ON + 0x47111 },
            {   150/10, F_ON + 0x74111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１２４】

【図14－124】　　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    20/10, F_ON + 0x111111, 0x111222, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },//01
        {    20/10, F_ON + 0x333333, 0x444333, 0x333222, 0x111222, 0x333333, 0x444444 },//02
        {    30/10, F_ON + 0x555666, 0x555444, 0x333222, 0x333444, 0x555666, 0x555555 },//03
        {    30/10, F_ON + 0x999888, 0x666444, 0x333444, 0x666888, 0x999888, 0x666666 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 },//05
        {    40/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//07
        {    50/10, F_ON + 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 },//08
        {    50/10, F_ON + 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBBBBB },//10
        {    60/10, F_ON + 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999999 },//11
        {    70/10, F_ON + 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777777 },//12
        {    70/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//13
        {    80/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//14
        {    90/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//15
        {   100/10, F_ON + 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 },//16
        {   120/10, F_ON + 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 },//17
        {   130/10, F_ON + 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBBBBB },//18
        {   150/10, F_ON + 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999999 },//19
        {   180/10, F_ON + 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777777 },//20
        {   200/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//21
        {   250/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//22
        {   250/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//15
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
        {    20/10, F_ON + 0x1111 },//01
        {    20/10, F_ON + 0x3333 },//02
        {    30/10, F_ON + 0x6556 },//03
        {    30/10, F_ON + 0x8998 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x7997 },//05
        {    40/10, F_ON + 0x5775 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x3553 },//07
        {    50/10, F_ON + 0x5335 },//08
        {    50/10, F_ON + 0x7557 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x9779 },//10
        {    60/10, F_ON + 0xB99B },//11
        {    70/10, F_ON + 0x9B99 },//01
        {    70/10, F_ON + 0x7997 },//02
        {    80/10, F_ON + 0x5775 },//03
        {    90/10, F_ON + 0x3553 },//04
        {   100/10, F_ON + 0x5335 },//05
        {   120/10, F_ON + 0x7557 },//06
        {   130/10, F_ON + 0x9779 },//07
        {   150/10, F_ON + 0xB99B },//08
        {   180/10, F_ON + 0x9B99 },//09
        {   200/10, F_ON + 0x7997 },//10
        {   250/10, F_ON + 0x5775 },//11
        {   250/10, F_ON + 0x3553 },//04
        [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
        {    20/10, F_ON + 0x11111 },//01
        {    20/10, F_ON + 0x21233 },//02
        {    30/10, F_ON + 0x23456 },//03
        {    30/10, F_ON + 0x46896 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x79897 },//05
        {    40/10, F_ON + 0x9B975 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x89753 },//07
        {    50/10, F_ON + 0x97535 },//08
        {    50/10, F_ON + 0x75357 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x53579 },//10
        {    60/10, F_ON + 0x35795 },//11
        {    70/10, F_ON + 0x57BB9 },//01
        {    70/10, F_ON + 0x7B997 },//02
        {    80/10, F_ON + 0x9B975 },//03
        {    90/10, F_ON + 0x89753 },//04
        {   100/10, F_ON + 0x97535 },//05
        {   120/10, F_ON + 0x75357 },//06
        {   130/10, F_ON + 0x53579 },//07
        {   150/10, F_ON + 0x35795 },//08
        {   180/10, F_ON + 0x57BB9 },//09
        {   200/10, F_ON + 0x7B997 },//10
        {   250/10, F_ON + 0x9B975 },//11
        {   250/10, F_ON + 0x89753 },//04
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                1  2     123 3
//                                RGBRGB   RGBRGB
        {    20/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },//01
        {    20/10, F_ON + 0x444333, 0x222222 },//02
        {    30/10, F_ON + 0x555555, 0x444444 },//03
        {    30/10, F_ON + 0x666999, 0x888888 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//05
        {    40/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//07
        {    50/10, F_ON + 0x777333, 0x555555 },//08
        {    50/10, F_ON + 0x999555, 0x333333 },//09
        {    60/10, F_ON + 0xBBB777, 0x555555 },//10
        {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 },//11
        {    70/10, F_ON + 0x777BBB, 0x999999 },//01
        {    70/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//02
        {    80/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//03
        {    90/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//04
        {   100/10, F_ON + 0x777333, 0x555555 },//05
        {   120/10, F_ON + 0x999555, 0x333333 },//06
        {   130/10, F_ON + 0xBBB777, 0x555555 },//07
        {   150/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 },//08
        {   180/10, F_ON + 0x777BBB, 0x999999 },//09
        {   200/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//10
        {   250/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//11
        {   250/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//04
        [END_CODE]
};
```

【図１４－１２５】

【図14－125】　　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B600[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_SAIKYO_DONYU[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B600[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONYU[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B600[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONYU[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B600[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONYU[0]},
        [END_CODE]
};
```

【図１４－１２６】

【図14－126】　　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_SAIKYO_DONYU[] = {
        {   270/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
        {   160/10,                 &XD___LWU_1_OFF[0]},//
        {   770/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
        {  2610/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
        {  1370/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
        {  3460/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
        {  1330/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
        {  2760/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[0],&XD___LWU_2_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
        {  2160/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
        {   960/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
            ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONYU[] ={//
        {   270/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
        {   160/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
        {   770/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
        {  2610/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
        {  1370/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
        {  3460/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
        {  1330/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
        {  2760/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
        {  2160/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
        {   960/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
            ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONYU[] ={//
        {   270/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
        {   160/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
        {   770/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
        {  2610/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
        {  1370/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
        {  3460/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
        {  1330/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
        {  2760/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
        {  2160/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
        {   960/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
            ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_SAIKYO_DONYU[] = {
        {   270/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
        {   160/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
        {   770/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
        {  2610/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
        {  1370/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
        {  3460/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
        {  1330/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
        {  2760/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
        {  2160/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
        {   960/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
            ⋮
```

【図１４－１２７】

【図14－127】　　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
        {   260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
        {    10/10, F_OF + 0x8888 },
        {   260/10, F_ON + 0x4444 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
        {    10/10, F_OF + 0x88888 },
        {   260/10, F_ON + 0x44444 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                                1  2     123 3
//                                RGBRGB   RGBRGB
        {    10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
        {   260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 },
        [END_CODE]
};
```

【図１４－１２８】

【図14－128】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）２

```
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_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_DONYU_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
          {    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_DONYU_2[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
          {    40/10, F_ON + 0x810810, 0x444B10 },
          {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x444000 },
          {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
          {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
          {END_CODE}
};
```

【図１４－１２９】

【図14－129】　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_DONYU_3[] = {
//                              S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
          {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0x450A50 },//09
          {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x450A40, 0x440A40 },//08
          {    70/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0x430A30 },//07
          {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x450A40, 0x430A20, 0x420A20 },//06
          {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x410A10 },//05
          {    70/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x450A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x400A00 },//04
          {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x400A10, 0x410A10 },//03
          {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x450A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x410A20, 0x420A20 },//02
          {    70/10, F_ON + 0x450A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x400A10, 0x420A20, 0x430A30 },//01
          {    80/10, F_ON + 0x440A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x410A20, 0x430A40, 0x440A40 },//10
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
          {    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_DONYU_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
          {    80/10, F_ON + 0x00000 },
          {    80/10, F_ON + 0x00000 },
          {    70/10, F_ON + 0x00055 },
          {    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 + 0x11011 },
          {    80/10, F_ON + 0x00122 },
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
          {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
          {    80/10, F_ON + 0x450A50, 0x000000 },
          {    70/10, F_ON + 0x440A40, 0x555A50 },
          {    80/10, F_ON + 0x430A30, 0x444A40 },
          {    80/10, F_ON + 0x420A20, 0x333A30 },
          {    70/10, F_ON + 0x410A10, 0x222A20 },
          {    80/10, F_ON + 0x400A00, 0x111A10 },
          {    80/10, F_ON + 0x410A10, 0x000A00 },
          {    70/10, F_ON + 0x420A20, 0x111A10 },
          {    80/10, F_ON + 0x430A30, 0x222A20 },
          {END_CODE}
};
```

【図１４－１３０】

【図14－130】　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_DONYU_4[] = {
//                              S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
          {    80/10, F_ON + 0x430A30, 0x420A10, 0x400A10, 0x420A30, 0x440A50, 0x450A50 },//09
          {    80/10, F_ON + 0x420A20, 0x410A00, 0x410A20, 0x430A40, 0x450A40, 0x440A40 },//08
          {    80/10, F_ON + 0x410A10, 0x400A10, 0x420A30, 0x440A50, 0x440A30, 0x430A30 },//07
          {    80/10, F_ON + 0x400A00, 0x410A20, 0x430A40, 0x450A40, 0x430A20, 0x420A20 },//06
          {    80/10, F_ON + 0x410A10, 0x420A30, 0x440A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x410A10 },//05
          {    80/10, F_ON + 0x420A20, 0x430A40, 0x450A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x400A00 },//04
          {    80/10, F_ON + 0x430A30, 0x440A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x400A10, 0x410A10 },//03
          {    80/10, F_ON + 0x440A40, 0x450A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x410A20, 0x420A20 },//02
          {    80/10, F_ON + 0x450A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x400A10, 0x420A30, 0x430A30 },//01
          {    80/10, F_ON + 0x440A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x410A20, 0x430A40, 0x440A40 },//10
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
          {    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_DONYU_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
          {    60/10, F_ON + 0x32344 },
          {    60/10, F_ON + 0x43455 },
          {    60/10, F_ON + 0x54566 },
          {    60/10, F_ON + 0x65677 },
          {    60/10, F_ON + 0x76766 },
          {    60/10, F_ON + 0x67655 },
          {    60/10, F_ON + 0x56544 },
          {    60/10, F_ON + 0x45433 },
          {    60/10, F_ON + 0x34322 },
          {    60/10, F_ON + 0x23233 },
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
          {    80/10, F_ON + 0x440A40, 0x333A30 },
          {    80/10, F_ON + 0x450A50, 0x444A40 },
          {    80/10, F_ON + 0x440A40, 0x555A50 },
          {    80/10, F_ON + 0x430A30, 0x444A40 },
          {    80/10, F_ON + 0x420A20, 0x333A30 },
          {    80/10, F_ON + 0x410A10, 0x222A20 },
          {    80/10, F_ON + 0x400A00, 0x111A10 },
          {    80/10, F_ON + 0x410A10, 0x111A00 },
          {    80/10, F_ON + 0x420A20, 0x111A10 },
          {    80/10, F_ON + 0x430A30, 0x222A20 },
          {END_CODE}
};
```

【図１４－１３１】

【図14－131】　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_DONYU_5[] = {
//                              S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
          {   150/10, F_ON + 0x420A10, 0x410A40, 0x420A40, 0x420A20, 0x410A50, 0x430A50 },//
          {   150/10, F_ON + 0x430A00, 0x420A50, 0x410A50, 0x430A10, 0x400A40, 0x440A40 },//
          {   150/10, F_ON + 0x440A10, 0x430A40, 0x400A40, 0x440A00, 0x410A30, 0x450A30 },//
          {   150/10, F_ON + 0x450A20, 0x440A30, 0x410A30, 0x450A10, 0x420A20, 0x440A20 },//
          {   150/10, F_ON + 0x440A30, 0x450A20, 0x420A20, 0x440A20, 0x430A10, 0x430A10 },//
          {   150/10, F_ON + 0x430A40, 0x440A10, 0x430A10, 0x430A30, 0x440A00, 0x420A00 },//
          {   150/10, F_ON + 0x420A50, 0x430A00, 0x440A00, 0x420A40, 0x450A10, 0x410A10 },//
          {   150/10, F_ON + 0x410A40, 0x420A10, 0x450A10, 0x410A50, 0x440A20, 0x400A20 },//
          {   150/10, F_ON + 0x400A30, 0x410A20, 0x440A20, 0x400A40, 0x430A30, 0x410A30 },//
          {   150/10, F_ON + 0x410A20, 0x400A30, 0x430A30, 0x410A30, 0x420A40, 0x420A40 },//
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              1234
//                              RRRR
          {   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_DONYU_5[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
          {   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 + 0x76766 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x67655 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x56544 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x45433 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x34322 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x23233 },//09
          {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
          {   150/10, F_ON + 0x420A10, 0x235A50 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x410A20, 0x124A40 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x400A30, 0x113A30 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x410A40, 0x112A20 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x420A50, 0x211A10 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x430A40, 0x321A00 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x440A30, 0x431A10 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x450A20, 0x542A20 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x440A10, 0x453A30 },//09
          {   150/10, F_ON + 0x430A00, 0x344A40 },//09
          {END_CODE}
};
```

【図１４－１３２】

【図14－132】　　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_1_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   90/10, F_ON + 0x620520, 0x620720, 0x620620, 0x620620, 0x720620, 0x520520 },//09
            {  100/10, F_ON + 0x520620, 0x720820, 0x910910, 0x910910, 0x820720, 0x620620 },//10
            {   90/10, F_ON + 0x620720, 0x820910, 0xA10A10, 0xA10A10, 0x910820, 0x720720 },//01
            {   90/10, F_ON + 0x720820, 0x910A10, 0x910910, 0x910910, 0xA10910, 0x820820 },//02
            {   90/10, F_ON + 0x820910, 0xA10910, 0x820820, 0x820820, 0x910A10, 0x910910 },//03
            {  100/10, F_ON + 0x910A10, 0x910820, 0x720720, 0x720720, 0x820910, 0xA10A10 },//04
            {   90/10, F_ON + 0xA10910, 0x820720, 0x620620, 0x620620, 0x720820, 0x910910 },//05
            {   90/10, F_ON + 0x910820, 0x720620, 0x520520, 0x520520, 0x620720, 0x820820 },//06
            {   90/10, F_ON + 0x820720, 0x620520, 0x620620, 0x620620, 0x520620, 0x720720 },//07
            {   90/10, F_ON + 0x720620, 0x520620, 0x720720, 0x720720, 0x620520, 0x620620 },//08
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                - ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                ---RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   90/10, F_ON + 0x000720, 0x820910, 0xA10A10, 0xA10A10, 0x910820, 0x720720 },//09
            {  100/10, F_ON + 0x000620, 0x720820, 0x910910, 0x910910, 0x820720, 0x620620 },//10
            {   90/10, F_ON + 0x000520, 0x620720, 0x820820, 0x820820, 0x720620, 0x520520 },//01
            {   90/10, F_ON + 0x000620, 0x520620, 0x720720, 0x720720, 0x620520, 0x620620 },//02
            {   90/10, F_ON + 0x000720, 0x620520, 0x620620, 0x620620, 0x520620, 0x720720 },//03
            {  100/10, F_ON + 0x000820, 0x720620, 0x520520, 0x520520, 0x620720, 0x820820 },//04
            {   90/10, F_ON + 0x000910, 0x820720, 0x620620, 0x620620, 0x720820, 0x910910 },//05
            {   90/10, F_ON + 0x000A10, 0x910820, 0x720720, 0x720720, 0x820910, 0xA10A10 },//06
            {   90/10, F_ON + 0x000910, 0xA10910, 0x820820, 0x820820, 0x910A10, 0x910910 },//07
            {   90/10, F_ON + 0x000820, 0x910A10, 0x910910, 0x910910, 0xA10910, 0x820820 },//08
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   90/10, F_ON + 0x5667 },
            {  100/10, F_ON + 0x6256 },
            {   90/10, F_ON + 0x7665 },
            {   90/10, F_ON + 0x8776 },
            {   90/10, F_ON + 0x9867 },
            {  100/10, F_ON + 0xA998 },
            {   90/10, F_ON + 0x9AA9 },
            {   90/10, F_ON + 0x89BA },
            {   90/10, F_ON + 0x7889 },
            {   90/10, F_ON + 0x6778 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {   90/10, F_ON + 0x77765 },
            {  100/10, F_ON + 0x88676 },
            {   90/10, F_ON + 0x99987 },
            {   90/10, F_ON + 0xAAA98 },
            {   90/10, F_ON + 0x99A89 },
            {  100/10, F_ON + 0x88B9A },
            {   90/10, F_ON + 0x77789 },
            {   90/10, F_ON + 0x66678 },
            {   90/10, F_ON + 0x52567 },
            {   90/10, F_ON + 0x66666 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {   90/10, F_ON + 0x620620, 0x689910 },
            {  100/10, F_ON + 0x520720, 0x778820 },
            {   90/10, F_ON + 0x620620, 0x667720 },
            {   90/10, F_ON + 0x720520, 0x556620 },
            {   90/10, F_ON + 0x620620, 0x665520 },
            {  100/10, F_ON + 0x910720, 0x776620 },
            {   90/10, F_ON + 0x810820, 0x887720 },
            {   90/10, F_ON + 0x910910, 0x998820 },
            {   90/10, F_ON + 0x820A10, 0xAA9910 },
            {   90/10, F_ON + 0x720910, 0x99AA10 },
            [END_CODE]
};
```

【図１４－１３３】

【図14－133】　　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）７

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x808909, 0x909606, 0x808606, 0x808808, 0x909505, 0x707505 },//
            {   80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x808505, 0x909505, 0x707909, 0x0A0606, 0x606606 },//
            {   80/10, F_ON + 0x606909, 0x707606, 0x0A0A06, 0x606A0A, 0x909707, 0x505707 },//
            {   80/10, F_ON + 0x505808, 0x606707, 0x909707, 0x505909, 0x808808, 0x606808 },//
            {   80/10, F_ON + 0x606707, 0x505808, 0x808808, 0x606808, 0x707909, 0x707909 },//
            {   80/10, F_ON + 0x707606, 0x606909, 0x707909, 0x707707, 0x606A0A, 0x808A0A },//
            {   80/10, F_ON + 0x808505, 0x707A0A, 0x606A0A, 0x808606, 0x505909, 0x909909 },//
            {   80/10, F_ON + 0x909606, 0x808909, 0x505909, 0x909505, 0x606808, 0x0A0808 },//
            {   80/10, F_ON + 0x0A0707, 0x909808, 0x606808, 0x0A0606, 0x707707, 0x909707 },//
            {   80/10, F_ON + 0x909808, 0x0A0A707, 0x707707, 0x909707, 0x808606, 0x808606 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                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_DONYU_6[] = {
//                                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_DONYU_6[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x808909, 0x235505 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x909808, 0x124606 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x0A0707, 0x113707 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x909606, 0x112808 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x808505, 0x211909 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A },//09
            {   80/10, F_ON + 0x606707, 0x431909 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x505808, 0x542808 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x606909, 0x453707 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 },//09
            [END_CODE]
};
```

【図１４－１３４】

【図14－134】　　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_1_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 },//
            {   80/10, F_ON + 0x444222, 0x333666, 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, 0x444444, 0x555222, 0x333222 },//
            {   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_DONYU_7[] = {
//                                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_DONYU_7[] = {
//                                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_DONYU_7[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {   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, 0x321222 },//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１４－１３５】

【図14－135】　　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_1_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x070060, 0x060090, 0x070090, 0x070070, 0x0600A0, 0x0800A0 },//
            {   80/10, F_ON + 0x080050, 0x0700A0, 0x0600A0, 0x080060, 0x050090, 0x090090 },//
            {   80/10, F_ON + 0x090060, 0x080090, 0x050090, 0x090050, 0x060080, 0x0A0080 },//
            {   80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 },//
            {   80/10, F_ON + 0x090080, 0x0A0070, 0x070070, 0x090070, 0x080060, 0x080060 },//
            {   80/10, F_ON + 0x080090, 0x090060, 0x080060, 0x080080, 0x090050, 0x070050 },//
            {   80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x080050, 0x090050, 0x070090, 0x0A0060, 0x060060 },//
            {   80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x0600A0, 0x090070, 0x050070 },//
            {   80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 },//
            {   80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x060080, 0x070090, 0x070090 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                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_DONYU_8[] = {
//                                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_DONYU_8[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x070060, 0x2350A0 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x060070, 0x124090 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x050080, 0x113080 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x060090, 0x112070 },//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 + 0x0A0070, 0x542070 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x090060, 0x453080 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x080050, 0x344090 },//09
            [END_CODE]
};
```

【図１４－１３６】

【図14－136】　高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B605[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B605[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B605[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B605[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１３７】

【図14－137】　高ベースリーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１３８】

【図14－138】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
            {   230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_OF + 0x9999 },
            {   230/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_OF + 0x99999 },
            {   230/10, F_ON + 0x11111 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x999999, 0x666999 },
            {   230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１３９】

【図14－139】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1 },
            {   30/10, F_OF + 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10, F_OF + 0x0000 },
            {   30/10, F_OF + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0x55555 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0xC10C10, 0x0C10C1 },
            {   30/10, F_OF + 0x720720, 0x072072 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１４０】

【図14－140】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A50A5 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A40A4 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A30A3 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A20A2 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A10A1 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A00A0 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A10A1 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A20A2 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A50A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A30A3 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A40A4 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {    80/10, F_ON + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    60/10, F_ON + 0x32344 },
            {    60/10, F_ON + 0x43455 },
            {    60/10, F_ON + 0x54566 },
            {    60/10, F_ON + 0x65677 },
            {    60/10, F_ON + 0x76766 },
            {    60/10, F_ON + 0x67655 },
            {    60/10, F_ON + 0x56544 },
            {    60/10, F_ON + 0x45433 },
            {    60/10, F_ON + 0x34322 },
            {    60/10, F_ON + 0x23233 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              1_2       3_4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A30A3 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A50A5, 0x0A40A4 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A50A5 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A40A4 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A30A3 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A20A2 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0A10A1 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A00A0 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A10A1 },
            {    80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A20A2 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１４１】

【図14－141】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B606[]= {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１４２】

【図14－142】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_U[0]},
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_U[0]},
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_U[0]},
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_U[0]},
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0]},
                ⋮
```

【図１４－１４３】

【図14－143】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x840840, 0x840840 },
            {    20/10, F_OF + 0x840840, 0x8405AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA840, 0x840840 },
            {    20/10, F_OF + 0x840840, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x840840 },
            {    20/10, F_OF + 0x8405AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA5AA },
            {    10/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x000122, 0x000000 },
            {    20/10, F_OF + 0x000122, 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840000, 0x122122 },
            {    20/10, F_OF + 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x000000 },
            {    20/10, F_OF + 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840 },
            {    20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    20/10, F_OF + 0x8888 },
            {    20/10, F_OF + 0x8888 },
            {    20/10, F_OF + 0x8888 },
            {    20/10, F_OF + 0x8888 },
            {    10/10, F_OF + 0x0880 },
            {    20/10, F_OF + 0x1001 },
            {    20/10, F_OF + 0x0110 },
            {    20/10, F_OF + 0x8008 },
            {    20/10, F_OF + 0x8888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    20/10, F_OF + 0x66666 },
            {    20/10, F_OF + 0x66666 },
            {    20/10, F_OF + 0x00066 },
            {    20/10, F_OF + 0x11106 },
            {    10/10, F_OF + 0x00010 },
            {    20/10, F_OF + 0x66601 },
            {    20/10, F_OF + 0x66660 },
            {    20/10, F_OF + 0x66666 },
            {    20/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              1_2       3_4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840 },
            {    20/10, F_OF + 0x840840, 0x5AA5AA },
            {    20/10, F_OF + 0x8405AA, 0x000000 },
            {    20/10, F_OF + 0x840000, 0x122122 },
            {    10/10, F_OF + 0x5AA122, 0x000000 },
            {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x840840 },
            {    20/10, F_OF + 0x122840, 0x840840 },
            {    20/10, F_OF + 0x000840, 0x840840 },
            {    20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840 },
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１４４】

【図14－144】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              S:①  ②       ③  ④       ⑤  ⑥       ⑦  ⑧       ⑨  ⑩       ⑪  ⑫
//                              RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB
            {     80/10,  F_ON + 0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800 },
            {     80/10,  F_ON + 0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800 },
            {     80/10,  F_ON + 0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600 },
            {     80/10,  F_ON + 0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {     80/10,  F_ON + 0x4444 },
            {     80/10,  F_ON + 0xAAAA },
            {     80/10,  F_ON + 0x8888 },
            {     80/10,  F_ON + 0x6666 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {     80/10,  F_ON + 0x44444 },
            {     80/10,  F_ON + 0x99999 },
            {     80/10,  F_ON + 0x66666 },
            {     80/10,  F_ON + 0x55555 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {     80/10,  F_ON + 0x400400,  0x400400 },
            {     80/10,  F_ON + 0x800800,  0x800800 },
            {     80/10,  F_ON + 0x800800,  0x800800 },
            {     80/10,  F_ON + 0x600600,  0x600600 },
            [END_CODE]
};
```

【図１４－１４５】

【図14－145】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              S:①  ②       ③  ④       ⑤  ⑥       ⑦  ⑧       ⑨  ⑩       ⑪  ⑫
//                              RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB
            {     90/10,  F_ON + 0x800600,  0x800A00,  0xC00A00,  0x800600,  0x800A00,  0xC00A00 },
            {     90/10,  F_ON + 0x600800,  0xA00C00,  0xA00800,  0x600800,  0xA00C00,  0xA00800 },
            {     90/10,  F_ON + 0x800A00,  0xC00A00,  0x800600,  0x800A00,  0xC00A00,  0x800600 },
            {     90/10,  F_ON + 0xA00C00,  0x800800,  0x600800,  0xA00C00,  0x800800,  0x600800 },
            {     90/10,  F_ON + 0xC00A00,  0x800600,  0x800A00,  0xC00A00,  0x800600,  0x800A00 },
            {     90/10,  F_ON + 0xA00800,  0x600800,  0xA00C00,  0xA00800,  0x600800,  0xA00C00 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {     90/10,  F_ON + 0x8646 },
            {     90/10,  F_ON + 0x8A64 },
            {     90/10,  F_ON + 0x8AB6 },
            {     90/10,  F_ON + 0x68A8 },
            {     90/10,  F_ON + 0x468A },
            {     90/10,  F_ON + 0x6468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {     90/10,  F_ON + 0x6468A },
            {     90/10,  F_ON + 0x468A8 },
            {     90/10,  F_ON + 0x68AB6 },
            {     90/10,  F_ON + 0x8AB64 },
            {     90/10,  F_ON + 0xA8646 },
            {     90/10,  F_ON + 0x86468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {     90/10,  F_ON + 0xA00600,  0x800B00 },
            {     90/10,  F_ON + 0xC00B00,  0x600600 },
            {     90/10,  F_ON + 0xA00A00,  0x800B00 },
            {     90/10,  F_ON + 0x800C00,  0xA00A00 },
            {     90/10,  F_ON + 0x600A00,  0xC00C00 },
            {     90/10,  F_ON + 0x800B00,  0xA00A00 },
            [END_CODE]
};
```

【図１４－１４６】

【図14－146】　高ベースリーチ系リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B607[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B607[]= {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B607[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B607[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図１４－１４７】

【図14－147】　高ベースリーチ系リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_W[0]},
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]},
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_W[0]},
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]},
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_W[0]},
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]},
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU_W[0]},
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]},
                :
```

【図１４－１４８】

【図14－148】　高ベースリーチ系リーチＣ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B608[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B608[]= {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B608[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0],
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B608[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１４９】

【図14－149】　高ベースリーチ系リーチＣ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮
```

【図１４－１５０】

【図14－150】　高ベースリーチ系リーチＤ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B609[]= {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
```

【図１４－１５１】

【図14－151】　高ベースリーチ系リーチＤ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮
```

【図１４－１５２】

【図14－152】

