

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7520796号
(P7520796)

(45)発行日 令和6年7月23日(2024.7.23)

(24)登録日 令和6年7月12日(2024.7.12)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 3 3 A
	A 6 3 F 7/02 3 2 0
	A 6 3 F 7/02 3 3 4
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全428頁)

(21)出願番号 特願2021-182995(P2021-182995)	(73)特許権者 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(22)出願日 令和3年11月10日(2021.11.10)	
(65)公開番号 特開2023-70730(P2023-70730A)	(72)発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(43)公開日 令和5年5月22日(2023.5.22)	
審査請求日 令和5年12月25日(2023.12.25)	審査官 上田 正樹
早期審査対象出願	

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、に制御可能であり、
前記有利状態の終了後に、前記特別状態に制御可能であり、
前記通常状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を停止する遊技停止制御を行い、
前記特別状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になる場合、前記遊技停止制御を行い、
前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、該有利状態中に前記遊技停止制御を行わず、該有利状態の終了後に前記特別状態に制御することなく前記遊技停止制御を行い、
前記通常状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になり、前記遊技停止制御が行われる場合、作動値に到達する遊技価値が付与されたことにより遊技の進行を停止している旨を示す所定メッセージ表示を表示し、
前記特別状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になり、前記遊技停止制御が行われる場合、前記所定メッセージ表示を表示し、
前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、該有利状態の終了後

10

20

に前記遊技停止制御が行われる場合、遊技者に注意を促す注意喚起表示を表示した後、前記所定メッセージ表示を表示し、

前記通常状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になり前記遊技停止制御が行われる場合に表示される前記所定メッセージ表示と、前記特別状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になり前記遊技停止制御が行われる場合に表示される前記所定メッセージ表示と、前記有利状態に制御されているときの所定タイミングにおいてカウンタ値が作動値になり該有利状態の終了後に前記遊技停止制御が行われる場合に表示される前記所定メッセージ表示と、は共通の表示であり、
前記遊技停止制御が行われているときに電源断が発生して初期化を伴わない電源投入がされた場合に、該遊技停止制御は終了せず、
前記遊技停止制御が行われているときに電源断が発生して初期化を伴う電源投入がされた場合に、該遊技停止制御は終了する、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、有利区間におけるゲーム数が1500ゲームに到達したことや、付与された遊技価値の純増枚数が上限値を超えた場合（所定条件が成立した場合）において、遊技の進行を停止する遊技停止状態に制御可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2020-65820号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、遊技の進行を停止する遊技停止状態に制御可能な遊技機として商品性を高める余地があるという問題がある。

30

【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、遊技停止状態に制御可能な遊技機であって、商品性を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1の遊技機は、
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、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

40

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、に制御可能であり、
前記有利状態の終了後に、前記特別状態に制御可能であり、
前記通常状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を停止する遊技停止制御を行い、

前記特別状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になる場合、前記遊技停止制御を行い、

前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、該有利状態中に前記遊技停止制御を行わず、該有利状態の終了後に前記特別状態に制御することなく前記遊技停止制御を行い、

前記通常状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になり、前記遊

50

技停止制御が行われる場合、作動値に到達する遊技価値が付与されたことにより遊技の進行を停止している旨を示す所定メッセージ表示を表示し、

前記特別状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になり、前記遊技停止制御が行われる場合、前記所定メッセージ表示を表示し、

前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、該有利状態の終了後に前記遊技停止制御が行われる場合、遊技者に注意を促す注意喚起表示を表示した後、前記所定メッセージ表示を表示し、

前記通常状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になり前記遊技停止制御が行われる場合に表示される前記所定メッセージ表示と、前記特別状態に制御されており、かつ可変表示中にカウンタ値が作動値になり前記遊技停止制御が行われる場合に表示される前記所定メッセージ表示と、前記有利状態に制御されているときの所定タイミングにおいてカウンタ値が作動値になり該有利状態の終了後に前記遊技停止制御が行われる場合に表示される前記所定メッセージ表示と、は共通の表示であり、

前記遊技停止制御が行われているときに電源断が発生して初期化を伴わない電源投入がされた場合に、該遊技停止制御は終了せず、

前記遊技停止制御が行われているときに電源断が発生して初期化を伴う電源投入がされた場合に、該遊技停止制御は終了する、

ことを特徴としている。

【 0 0 0 7 】

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】

【 0 0 0 8 】

【図 1】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

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

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

【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】変動パターンの説明図である。

【図 11 - 6】変動パターンの説明図である。

【図 11 - 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 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】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 - 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 11 - 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 11 - 12】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。

- 【図 1 1 - 1 3】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 1 - 1 4】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 5】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 6】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 7】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 8】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 0】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 1】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 2】状態遷移を説明するための状態遷移図である。 10
- 【図 1 1 - 2 3】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 4】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 5】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 6】停止図柄の決定割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 7】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 8】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 9】通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 0】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 1 1 - 3 1】時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 2】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。 20
- 【図 1 1 - 3 3】低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 4】低ベース弱リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 5】低ベース弱リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 6】低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 7】低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 8】低ベース強リーチ A 演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】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 1 1 - 4 0】低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 1】低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 2】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。 30
- 【図 1 1 - 4 3】タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 4】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 5】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 6】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 1 1 - 4 7】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 8】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 9】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。 40
- 【図 1 1 - 5 0】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 1】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 2】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 3】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 4】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 5】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 6】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。 50

【図 1 1 - 5 7】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 5 8】タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

【図 1 1 - 5 9】操作促進演出 A の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 0】操作促進演出 B の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 1】操作促進演出 C の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 2】操作促進演出 D の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 3】操作促進画像の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 6 4】大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 5】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。

10

【図 1 1 - 6 6】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 7】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当たり開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を説明図ある。

【図 1 1 - 6 8】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を説明図ある。

【図 1 1 - 6 9】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。

【図 1 1 - 7 0】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

【図 1 1 - 7 1】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 1 1 - 7 2】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

20

【図 1 1 - 7 3】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。

【図 1 1 - 7 4】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 7 5】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 7 6】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

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

【図 1 1 - 7 8】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 7 9】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 8 0】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 8 1】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

30

【図 1 1 - 8 2】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 8 3】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 8 4】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 1 1 - 8 5】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 1 1 - 8 6】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 1 1 - 8 7】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 1 1 - 8 8】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 1 1 - 8 9】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 1 1 - 9 0】弱リーチ系弱リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

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

40

【図 1 1 - 9 2】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 1 1 - 9 3】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 1 1 - 9 4】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 1 1 - 9 5】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 1 1 - 9 6】弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

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

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

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

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

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

50

- [illegible]

る。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

【図 1 2 - 1】実施例における遊技機を示す正面図である。

30

【図 1 2 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 2 - 3】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図 1 2 - 4】パチンコ遊技機の背面図である。

【図 1 2 - 5】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 2 - 6】各乱数を示す説明図である。

【図 1 2 - 7】変動パターンを示す説明図である。

【図 1 2 - 8】変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 9】(A) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B)、(C) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は大当たり種別の説明図である。

【図 1 2 - 1 0】特別可変入賞球装置の構造を示す概略図である。

40

【図 1 2 - 1 1】特別可変入賞球装置の開放パターンの説明図である。

【図 1 2 - 1 2】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 1 2 - 1 3】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 1 2 - 1 4】表示モニタの説明図である。

【図 1 2 - 1 5】表示モニタの説明図である。

【図 1 2 - 1 6】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 7】遊技制御用タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 8】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 9】遊技停止監視処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 2 - 2 0】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 1】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 2】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 3】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 4】変動パターン判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 5】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 6】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 7】遊技停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 8】遊技停止タイミングの説明図である。
- 【図 1 2 - 2 9】(A) はエラーが発生した場合の説明図であり、(B) は M Y カウンタ
値が規定値に到達した場合の説明図である。 10
- 【図 1 2 - 3 0】(A) は遊技制御基板から払出制御基板に対して出力される制御信号の
内容の一例を示す説明図であり、(B) は遊技制御基板と払出制御基板との間で送受信さ
れる制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 3 1】制御信号および制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すプロ
ック図である。
- 【図 1 2 - 3 2】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイ
クロコンピュータとの信号の送受信を示すシーケンス図である。
- 【図 1 2 - 3 3】払出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 4】払出制御タイマ割込処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 2 - 3 5】カードユニットとパチンコ遊技機との間の通信を説明するためのタイミ
ング図である。
- 【図 1 2 - 3 6】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイ
クロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。
- 【図 1 2 - 3 7】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 8】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 9】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 0】先読み予告演出の実行の有無と各表示パターンの決定割合の説明図であ
る。
- 【図 1 2 - 4 1】遊技停止示唆演出処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 2 - 4 2】右打ち促進表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 3】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 4】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 5】予告演出の実行の有無及び各演出パターンの決定割合の説明図である。
- 【図 1 2 - 4 6】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 7】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 8】遊技停止演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4 9】図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び
演出内容の説明図である。
- 【図 1 2 - 5 0】第 2 図柄確定期間中演出を示すタイミングチャートである。 40
- 【図 1 2 - 5 1】エンディング演出を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2 - 5 2】遊技停止演出を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2 - 5 3】大当り遊技開始時の表示態様を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 5 4】時短状態または確変状態から通常状態に制御されるときの表示態様を示
す説明図である。
- 【図 1 2 - 5 5】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 5 6】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 5 7】遊技停止状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 5 8】遊技停止状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 5 9】客待ちデモ演出の表示態様を示す説明図である。 50

【図 1 2 - 6 0】変形例としての遊技停止演出の表示態様を示す説明図である。
【図 1 2 - 6 1】変形例としての第 2 図柄確定期間中演出の表示態様を示す説明図である。
【図 1 2 - 6 2】変形例としての度数表示 LED の表示態様を示す説明図である。
【図 1 2 - 6 3】変形例としての表示モニタの表示態様を示す説明図である。
【図 1 2 - 6 4】変形例としての遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。
【図 1 2 - 6 5】遊技停止状態においてパチンコ遊技機を起動させるときの表示態様を示す説明図である。
【図 1 2 - 6 6】変形例における表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図 1 2 - 6 7】(A) は変形例におけるエラーが発生した場合の説明図であり、(B) は変形例における MY カウンタ値が規定値に到達した場合の説明図であり、(C) は変形例における設定変更状態の説明図である。

10

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

[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、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）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 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

40

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、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

50

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。

【 0 0 1 0 】

形態 1 - 2 の遊技機は、形態 1 - 1 に記載の遊技機であって、

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

10

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。

【 0 0 1 1 】

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、

20

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。

【 0 0 1 2 】

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、

30

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。

40

【 0 0 1 3 】

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

50

った状態では出現するので、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。

【0014】

形態1-6の遊技機は、形態1-5に記載の遊技機であって、

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

10

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

【0015】

[形態2]

形態2-1の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段と、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、

30

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

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

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

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、

40

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

50

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、

10

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、

20

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートの前に第 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。

30

【0016】

形態 2 - 2 の遊技機は、形態 2 - 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

40

【0017】

〔形態 3〕

形態 3 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段と、を備え、

50

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態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（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第３リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前に

10

20

30

40

50

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

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

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

10

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

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、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。

30

【 0 0 1 8 】

〔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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

40

複数の発光手段（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

50

かの変動パターンを決定し、

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【 0 0 1 9 】

[形態 5]

形態 5 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-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

10

20

30

40

50

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「ポインゴ」）が奥側とならないように配置された表示から表示を開始する

ことを特徴としている。

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

【0020】

形態5-2の遊技機は、形態5-1に記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0021】

形態5-3の遊技機は、形態5-1または5-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0022】

〔形態6〕

形態6-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-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

10

20

30

40

50

ンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド (P B 1 - 2 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

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

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

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

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

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

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

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

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

前記第 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 (大当たり遊技状態) 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。

【 0 0 2 3 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 2 4 】

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

10

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 5 】

[形態 7]

形態 7 - 1 の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

30

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

50

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（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。

【0026】

形態 7 - 2 の遊技機は、形態 7 - 1 に記載の遊技機であって、

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

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

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。

【0027】

〔形態 8〕

形態 8 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ～ L W L 12、枠 LED L W R 2 ～ L W R 12、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）と、

10

20

30

40

50

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されており、
前記表示手段（画像表示装置5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態（縮小サイズで定位置に表示されている状態）から複数の文字を拡大させて表示する（タイトル文字の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる）ことでタイトル表示パートを終了させ、前記特定リーチにおける導入パートに対応する表示（導入パートの開始時の背景）を視認可能となるように表示し、
前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチA導入（高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入））を用いて発光手段を制御することを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル表示に注目しており、そのタイトル表示を好適に用いて、次の導入パートに対応する表示への切り替わりを違和感なく行うことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0028】
[形態9]
形態9-1の遊技機は、
特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

10

20

30

40

50

の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

10

20

30

40

50

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

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。

【 0 0 2 9 】

[形態 1 0]

形態 1 0 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）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 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

10

20

30

40

50

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（T 1 - 1 ~ 2、T 2 - 1 ~ 3、T 3）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（T 4）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。

【 0 0 3 0 】

形態 1 0 - 2 の遊技機は、形態 1 0 - 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（T 4）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（T 1 - 1 ~ 2、T 2 - 1 ~ 3、T 3）よりも短い

ことを特徴としている。

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

【0031】

[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、

10

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

複数の発光手段(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)と、
発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

20

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

30

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、

40

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、

50

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、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。

【 0 0 3 2 】

[形態 1 2]

形態 1 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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチ 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

10

20

30

40

50

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１１～４３に示すタイトル表示パート）において、該特定リーチに対応する期待度示唆表示を第１サイズで表示し、その後、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１サイズよりも大きい第２サイズで表示し、

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

10

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

20

【００３３】

〔形態１３〕

形態１３－１の遊技機は、

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

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

40

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

50

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

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド (P B 1 - 8 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド (P A 2 - 1 0 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段は、

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 C P U 1 2 0) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

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

【0034】

形態13-2の遊技機は、形態13-1に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0035】

形態13-3の遊技機は、形態13-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0036】

形態13-4の遊技機は、形態13-2または13-3に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0037】

[形態14]

形態14-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

10

20

30

40

50

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

10

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、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、

20

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）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

30

ことを特徴としている。

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

【0038】

形態14-2の遊技機は、形態14-1に記載の遊技機であって、

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

40

ことを特徴としている。

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

【0039】

形態14-3の遊技機は、形態14-1または14-2に記載の遊技機であって、

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

50

度」)とにより構成され、

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

ことを特徴としている。

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

【0040】

[形態15]

形態15-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

複数の発光手段(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)と、発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、

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

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

10

20

30

40

50

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

10

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

【0041】

形態15-2の遊技機は、形態15-1に記載の遊技機であって、

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。

20

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

【0042】

形態15-3の遊技機は、形態15-1または15-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。

【0043】

〔形態16〕

形態16-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

40

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態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-

50

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

10

20

30

40

50

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

10

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。

20

【0044】

形態16-2の遊技機は、形態16-1に記載の遊技機であって、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

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

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

30

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、

40

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

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【 0 0 4 5 】

形態 1 6 - 3 の遊技機は、形態 1 6 - 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 1 6 - 4 の遊技機は、形態 1 6 - 1 ~ 1 6 - 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

20

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。

【 0 0 4 6 】

30

[形態 1 7]

形態 1 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

40

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、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（P B 1 - 2 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない

50

変動パターンである第4変動パターン（PA2-4~12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）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

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

10

【００４７】

形態１７－２の遊技機は、形態１７－１に記載の遊技機であって、

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

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【００４８】

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、

30

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

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【００４９】

〔形態１８〕

形態１８－１の遊技機は、

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

50

て、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口
ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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、

10

20

30

40

50

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）におけるタイトル表示パート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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、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。

【0050】

形態 18 - 2 の遊技機は、形態 18 - 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0051】

[形態 19]

形態 19 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

10

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

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

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

20

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

30

ことを特徴としている。

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

【0052】

形態19-2の遊技機は、形態19-1に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、演出用操作手段（押しボタン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、

40

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。

【0053】

50

形態 19 - 3 の遊技機は、形態 19 - 2 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0054】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0055】

[形態 20]

形態 20 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED LWL1 ~ LWL12、枠 LED LWR2 ~ LWR12、口ゴ LED LL1 ~ LL4、飾 LED LS1 ~ LS5、アタッカランプ LA1 ~ LA4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

10

20

30

40

50

ル文字)を表示可能であり、

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)を前記特定リーチ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。

【0056】

形態20-2の遊技機は、形態20-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0057】

[形態21]

形態21-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0058】

形態21-2の遊技機は、形態21-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、遊技者に対して動作を促すとともに、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【 0 0 5 9 】

形態 2 1 - 3 の遊技機は、形態 2 1 - 1 または 2 1 - 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。

【 0 0 6 0 】

〔形態 2 2〕

形態 2 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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）と、
発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（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

10

20

30

40

50

は異なる表示であって該特定リーチの内容を説明する説明文字表示（説明文字）を表示可能であり、

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0061】

形態22-2の遊技機は、形態22-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0062】

[形態23]

形態23-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

10

20

30

40

50

ンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド (P B 1 - 2 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

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

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

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

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

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

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

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

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

前記第 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 C P U 1 2 0) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 6 3 】

形態 2 3 - 2 の遊技機は、形態 2 3 - 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

10

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。

【 0 0 6 4 】

[形態 2 4]

形態 2 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

30

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記特定リーチ（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、

50

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００６５】

形態２４－２の遊技機は、形態２４－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００６６】

〔形態２５〕

形態２５－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

10

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、

20

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、

30

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（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。

40

【0067】

形態25-2の遊技機は、形態25-1に記載の遊技機であって、

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

50

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0068】

形態 25 - 3 の遊技機は、形態 25 - 1 または 25 - 2 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0069】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0070】

形態 25 - 5 の遊技機は、形態 25 - 4 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0071】

[形態 26]

形態 26 - 1 の遊技機は、

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、
発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

10

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

20

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

30

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

40

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

50

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。

【 0 0 7 2 】

形態 2 6 - 2 の遊技機は、形態 2 6 - 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（大当た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

10

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。

【 0 0 7 3 】

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

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を構成する文字列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

20

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。

【 0 0 7 4 】

[形態 2 7]

形態 2 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

40

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2

50

、 P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)は、

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置 5)は、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチ A、B 演出)に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 C P U 1 2 0)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【 0 0 7 5 】

形態 2 7 - 2 の遊技機は、形態 2 7 - 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。

【 0 0 7 6 】

形態 2 7 - 3 の遊技機は、形態 2 7 - 1 または 2 7 - 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。

【 0 0 7 7 】

[形態 2 8]

形態 2 8 - 1 の遊技機は、

特定識別情報(第 1 特図、第 2 特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当たり」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にと

10

20

30

40

50

って有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

。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。

【 0 0 7 8 】

形態 2 8 - 2 の遊技機は、形態 2 8 - 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（大当た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。

10

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。

【 0 0 7 9 】

[形態 2 9]

20

形態 2 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

30

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

40

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否

50

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0080】

形態 29 - 2 の遊技機は、形態 29 - 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0081】

形態 29 - 3 の遊技機は、形態 29 - 1 または 28 - 2 に記載の遊技機であって、

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

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 2 】

[形態 3 0]

形態 3 0 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0083】

形態30-2の遊技機は、形態30-1に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示(操作促進文字(小))は、促された動作がされるか、促された動作が有効な時間が経過するまで表示され、

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。

20

この特徴によれば、促進文字表示が表示された後、促された動作がされずに表示される時間よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【0084】

形態30-3の遊技機は、形態30-1または30-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示(大当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。

30

【0085】

形態30-4の遊技機は、形態30-1~30-3のいずれかに記載の遊技機であって、前記促進文字表示(操作促進文字(小))よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示(操作促進文字(大))を表示可能であり、

前記促進文字表示(操作促進文字(小))は、促進導入表示(促進導入演出)を伴うことなく促進文字(操作を促す文字)が表示され、

前記特殊操作促進表示(操作促進文字(大))は、促進導入表示(促進導入演出)が表示された後に促進文字(操作を促す文字)が表示され、

40

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)が表示される時間は、前記特殊促進文字表示(操作促進文字(大))が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【0086】

[形態31]

形態31-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

50

の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に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。

【００８７】

形態３１－２の遊技機は、形態３１－１に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 8 】

形態 3 1 - 3 の遊技機は、形態 3 1 - 1 または 3 1 - 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。

【 0 0 8 9 】

[形態 3 2]

形態 3 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 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）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、

10

20

30

40

50

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、

10

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

20

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。

30

【0090】

[形態 33]

形態 33 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

40

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（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

50

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、

10

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、

20

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（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

50

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。

【 0 0 9 1 】

[形態 3 4]

形態 3 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）と、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（通常状態における大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

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

10

20

30

40

50

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。

10

【 0 0 9 2 】

形態 3 4 - 2 の遊技機は、形態 3 4 - 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。

【 0 0 9 3 】

20

[形態 3 5]

形態 3 5 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）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 1 0 0）は、

30

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（P B 1 - 2 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 4 ~ 1 2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 1 1 ~ 1 3）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 1 3 ~ 1 5）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（P B 1 - 2 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

40

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

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

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（P A 2 - 1 3 ~ 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（9 0 0 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））

50

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（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

前記第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（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

前記第1リーチ（低ベース強リーチ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。

【0094】

形態35-2の遊技機は、形態35-1に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を終了させる場合に、前記第2リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートのタイトル表示（タイトル文字）を終了させる場合の表示動作態様（タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様）と同じ表示動作態様で終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を終了させる場合にも、相対的に期待度の高い第2リーチのタイトル表示を終了させる場合の表示動作態様と同じ表示動作態様で終了させるので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

【0095】

[形態36]

形態36-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、
発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

10

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

20

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

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900 回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

30

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

前記表示手段（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、

40

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、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

50

発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

10

【 0 0 9 6 】

形態 3 6 - 2 の遊技機は、形態 3 6 - 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。

20

【 0 0 9 7 】

形態 3 6 - 3 の遊技機は、形態 3 6 - 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。

30

【 0 0 9 8 】

[形態 3 7]

形態 3 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、

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

50

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定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。

【0099】

形態 37 - 2 の遊技機は、形態 37 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

10

【 0 1 0 0 】

[形態 38]

形態 38 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

20

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

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

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

40

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記通常状態において、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、

50

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表示（遊タイムまでの残り回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

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表示（遊タイムまでの残り回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、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。

【0101】

形態38-2の遊技機は、形態38-1に記載の遊技機であって、

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

前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示（遊タイムまでの残り回数文字）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）の実行中において表示され、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）の実行中において表示されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度の低い第1リーチでは特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示することで、特定回数到達後特別状態までの回数を意識させることができる一方、期待度の高い第2リーチでは、特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことにより演出に注目させることができるとともに、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【0102】

形態38-3の遊技機は、形態38-2に記載の遊技機であって、

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表示（遊タイムまでの残り回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態に制御されないことが報知された場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）の終了後に前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示（遊タイムまでの残り回数文字）を再度表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2リーチで前記有利状態に制御されることが報知された場合に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示しないことで、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、第2リーチで有利状態に制御されないことが報知された場合に、第2リーチの終了後に特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示させるので、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場

合にいち早く安堵させることができる。

【 0 1 0 3 】

[形態 3 9]

形態 3 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（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（遊タイムまでの残り回数文字）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（遊タイムまでの残り回数文字）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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

20

30

40

50

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、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。

10

【0104】

形態39-2の遊技機は、形態39-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出A）に前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記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

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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

【0105】

[形態40]

形態40-1の遊技機は、

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

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

40

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

50

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。

【0106】

形態40-2の遊技機は、形態40-1に記載の遊技機であって、

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。

【 0 1 0 7 】

形態 4 0 - 3 の遊技機は、形態 4 0 - 1 または 4 0 - 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 1 0 0）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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に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。

【 0 1 0 8 】

[形態 4 1]

形態 4 1 - 1 の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

30

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

40

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ 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、

50

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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。

【0109】

形態 41 - 2 の遊技機は、形態 41 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合と前記第 1 態様（白色の態様）のまま変化させない場合とがあり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合には、特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したとき）に前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色または金色の態様）へ変化させるとともに特定効果音（特定音）を出力し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）のまま変化させない場合には、前記特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したとき）に前記第 1 態様（白色の態様）のまま変化させず、前記特定効果音（特定音）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第 1 態様から第 2 態様へ変化する場合に特定効果音が出力されるとともに、特定タイミングで第 1 態様のまま変化しない場合にも特定効果音が出力されるため、特定効果音の出力により第 2 態様へ変化することを期待させることができる。

【0110】

形態 41 - 3 の遊技機は、形態 41 - 1 または 41 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色、金色の態様）に変化させる

10

20

30

40

50

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 態様に変化するか注目させることができる。

【 0 1 1 1 】

[形態 4 2]

形態 4 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第 1 態様（白色の態様）から第 2 態様（赤色の態様）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

10

20

30

40

50

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態様に变化させる場合にも、第1態様から第3態様に变化させる場合にも、共通の表示態様に变化させてから第2態様または第3態様に变化させるので、第1態様から共通の表示態様に变化することで、共通の表示態様から第2態様または第3態様に变化するまでは、第2態様よりも期待度の高い第3態様に变化することを最後まで期待させることができる。

【0112】

形態42-2の遊技機は、形態42-1に記載の遊技機であって、

前記共通の表示態様は、前記タイトル表示(タイトル文字)を構成する文字を光らせる態様であり、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態様に变化することを煽ることができる。

【0113】

[形態43]

形態43-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

複数の発光手段(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)と、発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド(PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

前記第 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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる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。

【 0 1 1 4 】

[形態 4 4]

形態 4 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2）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

10

20

30

40

50

ーン（P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（P A 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5変動パターン（P B 1 - 2 ~ 4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（P A 2 - 4 ~ 6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 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（P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 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（P B 1 - J Aを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

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

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（P A 2 - 3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（P B 1 - 2 ~ 4を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 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（P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 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C P U 120）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

10

20

30

40

50

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、

10

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、

20

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

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【０１１５】

[形態４５]

形態４５－１の遊技機は、

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

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

50

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2）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（P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 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 5 変動パターン（P B 1 - 2 ~ 4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 6 変動パターン（P A 2 - 4 ~ 6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 7 変動パターン（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 8 変動パターン（P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 0 ~ 1 2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 9 変動パターン（P B 1 - 1 1 ~ 1 3）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 1 0 変動パターン（P A 2 - 1 3 ~ 1 5）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

10

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

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

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

20

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド（P B 1 - 2 ~ 4 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド（P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 0 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

30

前記第 9 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 9 コマンド（P B 1 - 1 1 ~ 1 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 1 0 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 0 コマンド（P A 2 - 1 3 ~ 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

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

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

40

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース弱リーチ 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

50

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、

10

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、

20

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、

30

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 1 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 2 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

40

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、

50

前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）における導入パートにおいて、該第3リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）における導入パートにおいて、該第4リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入／強リーチ系強リーチC導入）を用いて前記発光手段を制御し、

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。

10

この特徴によれば、期待度が高い2のリーチと期待度が低い2のリーチについて、それぞれタイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に短縮ことができ、さらに、期待度の一番高いリーチは、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【0116】

[形態46]

形態46-1の遊技機は、

20

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

30

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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、

40

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

50

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

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。

20

【0117】

[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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

40

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記特定リーチ（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。

【0118】

[実施例]

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0119】

[基本説明]

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0120】

[パチンコ遊技機1の構成等]

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0121】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。

る。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【0122】

尚、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であっても良い。

10

【0123】

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

【0124】

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

20

【0125】

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

【0126】

30

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

【0127】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0128】

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

40

【0129】

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

【0130】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し

50

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

【0131】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置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。

10

【0132】

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。

【0133】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド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。

20

【0134】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0135】

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

30

【0136】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれても良い。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0137】

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

40

【0138】

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。

【0139】

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

【0140】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8R

50

が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【 0 1 4 1 】

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 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

10

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

20

【 0 1 4 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 1 4 5 】

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

30

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出球率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取付けられても良い。

40

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比

50

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良い。

【0150】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回転可能に設けられ、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。

10

【0151】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていれば良い。

【0152】

20

[遊技の進行の概略]

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0153】

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

30

【0154】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0155】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0156】

40

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。

【0157】

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

50

れ」が含まれている。

【 0 1 5 8 】

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。

【 0 1 5 9 】

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 2 9 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（1 5 回や 2 回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

10

【 0 1 6 0 】

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。

【 0 1 6 1 】

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

20

【 0 1 6 2 】

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。

【 0 1 6 3 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

30

【 0 1 6 4 】

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。

【 0 1 6 5 】

40

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。

【 0 1 6 6 】

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

50

である。

【 0 1 6 7 】

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。

【 0 1 6 8 】

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

10

【 0 1 6 9 】

〔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 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われても良い。

【 0 1 7 0 】

20

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

【 0 1 7 1 】

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。

30

【 0 1 7 2 】

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基づいてリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に基づいて表示結果（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。

【 0 1 7 3 】

40

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 1 7 4 】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしても良い。この場合、奇数の飾り図

50

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

【 0 1 7 5 】

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。

10

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

20

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

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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）。

30

【 0 1 8 0 】

〔 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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 1 8 1 】

40

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 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 AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（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 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 1 8 2 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（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 1 1 は、遊技制御用マイ

50

クロコンピュータ 100、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111などを有する。

【0183】

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

【0184】

CPU 103は、ROM 101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板 11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM 101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 102がメインメモリとして使用される。RAM 102は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 101に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしても良い。

【0185】

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

【0186】

I/O 105は、例えば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普通図柄保留表示器 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。

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

ソレノイド回路 111は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド 81やソレノイド 82をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド 81や大入賞口扉用のソレノイド 82に伝送する。

【0190】

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

【0191】

10

20

30

40

50

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

【 0 1 9 2 】

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

10

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

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

20

【 0 1 9 5 】

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

【 0 1 9 6 】

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

30

【 0 1 9 7 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 1 9 8 】

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

40

【 0 1 9 9 】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 2 0 0 】

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 3 2 の制御 (可動体 3 2 を動作させる信号の供給等) は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実

50

行するようにしても良い。

【 0 2 0 1 】

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

【 0 2 0 2 】

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

10

【 0 2 0 3 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていても良いし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成しても良い。

【 0 2 0 4 】

〔 動作 〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 2 0 5 】

〔 主基板 1 1 の主要な動作 〕

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

【 0 2 0 6 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 2 0 7 】

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

30

【 0 2 0 8 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、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良い。

40

【 0 2 0 9 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

50

【 0 2 1 0 】

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

【 0 2 1 1 】

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

10

【 0 2 1 2 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としても良い。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すれば良い。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すれば良い。

20

【 0 2 1 3 】

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

【 0 2 1 4 】

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

30

【 0 2 1 5 】

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

40

【 0 2 1 6 】

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

【 0 2 1 7 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などにより

50

オン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0218】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0219】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、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、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 23）。

【0220】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0221】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0222】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われても良い。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可

10

20

30

40

50

してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 2 3 】

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

【 0 2 2 4 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されても良い。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 2 2 5 】

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

20

【 0 2 2 6 】

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

30

【 0 2 2 7 】

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

40

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示

50

中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【 0 2 3 1 】

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

【 0 2 3 2 】

20

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

【 0 2 3 3 】

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

30

【 0 2 3 4 】

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

40

【 0 2 3 5 】

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

50

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 0 2 3 6 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当た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、大当た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 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わっても良い。大当た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、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わっても良い。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていれば良い。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

【 0 2 3 7 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

20

【 0 2 3 8 】

図 7 (A) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 (A) に示す通りである。

30

【 0 2 3 9 】

図 7 (B) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 2 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 (B) に示す通りである。

40

【 0 2 4 0 】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」や「時短付きはずれ」に割り当て

50

られている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 8 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【 0 2 4 1 】

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（1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 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、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【 0 2 4 2 】

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 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ~ 1 2 3 7）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 1 2 3 8 を基準として増加していく。

20

【 0 2 4 3 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【 0 2 4 4 】

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 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 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 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 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（1 0 2 0 ~ 1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 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、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【 0 2 4 5 】

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 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【 0 2 4 6 】

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（1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 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、1 3 4 7 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 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【 0 2 4 7 】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにお

50

いては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0248】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0249】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0250】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0251】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0252】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0253】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0254】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 5 】

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 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 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 6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 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 6 5 3 1 7 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 CPU 1 0 3 の処理負荷を低減することができるようになっている。

10

【 0 2 5 6 】

尚、本パチンコ遊技機 1 では、設定可能な設定値を 1 ~ 6 までの 6 個としているが、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であっても良い。また、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしても良い。

【 0 2 5 7 】

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

20

【 0 2 5 8 】

〔 演出制御基板 1 2 の主要な動作 〕

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 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 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された 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 S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【 0 2 5 9 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、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 S 7 3；No）、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

40

【 0 2 6 0 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 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 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態

50

にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0261】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示しても良い。

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

図10は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0265】

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

【0266】

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

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 2 6 7 】

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

10

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 0 2 6 9 】

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

30

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 5 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

【 0 2 7 1 】

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

50

理を終了する。

【 0 2 7 2 】

[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。

【 0 2 7 3 】

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。

【 0 2 7 4 】

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）。

【 0 2 7 5 】

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。

【 0 2 7 6 】

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。

【 0 2 7 7 】

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。

【 0 2 7 8 】

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。

【 0 2 7 9 】

[特徴部 1 3 1 S G に関する説明]

次に、特徴部 1 3 1 S G に関するパチンコ遊技機 1 について説明する。尚、特徴部 1 3 1 S G 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 S 1」と記載する箇所を「S 1」や「1 3 1 S G S 1」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 1 3 1 S G 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

10

20

30

40

50

成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図 11 - 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【0280】

本実施例のパチンコ遊技機 1 は、図 7 の説明とは異なり、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1 ~ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能なものではなく、可変表示結果として「時短付きはずれ」が設けられておらず、大当たり確率が約 1 / 319 に設定された遊技機として説明する。

10

【0281】

また、遊技機への電源投入後（RAM クリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、低確状態で連続して所定回数（本実施例では、900 回）の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態 B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本実施例では「遊タイム」とも呼ばれる遊技状態である。

【0282】

本実施例では、複数種類の大当たりのうち大当たり A の大当たり遊技状態に制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態 A（低確 / 高ベース状態）において 110 回の可変表示が行われるので、時短状態 A の終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り 790 回となる一方で、複数種類の大当たりのうち大当たり B または大当たり C のいずれかの遊技状態に制御された場合は、確変状態（高確 / 高ベース状態）において 110 回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り 900 回となる。また、本実施例では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態 B（低確 / 高ベース状態）における可変表示回数は 1100 回である。

20

【0283】

本実施例では、図 11 - 1 に示すように、画像表示装置 5 の左下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第 1 特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第 1 特図保留記憶表示エリア 130SG005D が設けられており、画像表示装置 5 の右下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第 2 特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第 2 特図保留記憶表示エリア 130SG005U が設けられている。そして、画像表示装置 5 の中央下部には、実行中の可変表示に対応した保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 130SG005F が設けられている。

30

【0284】

また、画像表示装置 5 の右部では、可変表示が実行中であることを遊技者に対して報知するための第 4 図柄 131SG005J と、画像表示装置 5 の中央における飾り図柄の可変表示と同様に可変表示が実行される小図柄 131SG005M と、を表示可能となっており、画像表示装置 5 の右上部では、後述する時短状態 B（救済時短状態）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数を示す救済時短到達残回数表示 131SG005Z を表示可能となっている。

40

【0285】

また、パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 2L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 2R に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域 2L としての第 1 経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域 2R としての第 2 経路を流下する。

【0286】

50

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 1 3 1 S G 0 0 5 D、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 1 3 1 S G 0 0 5 U 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 1 3 1 S G 0 0 5 F が設けられている。

【 0 2 8 7 】

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 1 3 1 S G 0 8 2 A (図 1 1 - 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 1 3 1 S G 0 8 2 B (図 1 1 - 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。

【 0 2 8 8 】

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 1 3 1 S G 0 2 3 A 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 1 3 1 S G 0 2 3 B が設けられている。

【 0 2 8 9 】

つまり、左遊技領域 2 L (第 1 経路) を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0、入賞球装置 6 A 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 2 R (第 2 経路) を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、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 4 1 を通過可能となっている。

【 0 2 9 0 】

尚、本実施例におけるスイッチ回路 1 1 0 には、第 1 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 A と第 2 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 及び大当たり開始ゲート 1 3 1 S G 0 4 2 に内蔵されている大当たり開始スイッチ 1 3 1 S G 0 2 4 が接続されている。

【 0 2 9 1 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【 0 2 9 2 】

図 1 1 - 2 に示すように、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置 (例えば、遊技領域の左下方位置) には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 1 3 1 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数 (大当たり種別) を表示可能なラウンド表示器 1 3 1 S G 1 3 1、大当たり遊技状態、高確 / 高ベース状態 (確変状態)、低確 / 高ベース状態 (時短状態) 等の遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2、高確 / 高ベース状態 (確変状態) であるとき点灯する確変ランプ 1 3 1 S G 1 3 3、高確 / 高ベース状態 (確変状態) と低確 / 高ベース状態 (時短状態) において点灯する時短ランプ 1 3 1 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当たりとなった場合は、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。

【 0 2 9 3 】

10

20

30

40

50

図 1 1 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【 0 2 9 4 】

本実施例では、第 2 大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V 入賞口の上流側には可変 V 入賞球装置（V フタ）が設けられている。可変 V 入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第 2 大入賞口内を流下する遊技球は、可変 V 入賞球装置が開放状態であるときに V 入賞口を通過可能であり、可変 V 入賞球装置が閉鎖状態であるときに V 入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

10

【 0 2 9 5 】

図 1 1 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、スイッチ回路 1 1 0 を介して、第 2 大入賞口の下流に備えられた V 入賞口を遊技球が通過したことを検出可能な V スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 2 と、が設けられている。

【 0 2 9 6 】

また、演出制御基板 1 2 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動モータ 6 1 と、可動体 3 2 を動作させるための可動体モータ 2 0 7 とが接続されている。また、ランプ制御基板 1 4 には、右打ち操作を促すための右打ち L E D 1 3 1 S G 0 3 1 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 L E D 1 3 1 S G 0 3 2 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 L E D 1 3 1 S G 0 3 3 と、第 1 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 4 A と、第 1 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 4 B と、第 2 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 5 A と、第 2 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 5 B と、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されるボタン L E D 6 2 と、可動体 3 2 に内蔵される可動体 L E D 2 0 8 と、遊技機用枠 3 に設けられる枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 と、が接続されている。

20

【 0 2 9 7 】

図 1 1 - 3 (A) は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 1 - 3 (A) に示すように、本実施例では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4、普図表示結果判定用の乱数値 M R 5、M R 5 の初期値決定用の乱数値 M R 6 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 M R 1 ~ M R 6 は、C P U 1 0 3 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 1 0 4 によって更新されても良い。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

40

【 0 2 9 8 】

尚、本実施例では各乱数値 M R 1 ~ M R 6 をそれぞれ図 1 1 - 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 M R 1 ~ M R 6 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。

【 0 2 9 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の

50

乱数の全てを生成可能とされている。

【0300】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

10

【0301】

図11-3(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0302】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【0303】

本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0304】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

40

【0305】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図7に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図11-3(C1)に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-3(C2)に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0306】

尚、本実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変

50

わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としても良い。

【0307】

〔大当り種別判定テーブル〕

図11-3(C1)及び図11-3(C2)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図11-3(C1)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-3(C1)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

10

【0308】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0309】

ここで、本実施例における大当り種別について、図11-3(D)を用いて説明する。本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

20

【0310】

本実施例では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【0311】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

30

【0312】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

40

【0313】

「大当りC」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV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。

【0314】

50

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。

【 0 3 1 5 】

また、図 1 1 - 3 (C 1) 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、M R 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 1 4 9 までは大当り A に割り当てられており、1 5 0 ~ 2 9 9 までは大当り B に割り当てられている。一方で、図 1 1 - 3 (C 2) 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、M R 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までは大当り B に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 9 9 までは大当り C に割り当てられている。

10

【 0 3 1 6 】

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、5 0 % 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、1 0 0 % 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。

【 0 3 1 7 】

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。

20

【 0 3 1 8 】

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 M R 2 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 M R 1 を用いて決定しても良い。

【 0 3 1 9 】

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 1 1 0 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 1 0 0 9 回 (確変状態 : 1 1 0 回 + 時短状態 A : 8 9 9 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、1 1 0 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 8 9 9 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。

30

【 0 3 2 0 】

[時短回数]

40

図 1 1 - 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 1 1 - 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 1 1 0 回行われ、且つ、(2) 低確制御が 1 1 0 回行われる時短状態 A (本実施例では、時短回数 1 1 0 回のバトルラッシュ (B A T T L E R U S H) 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 1 1 0 回行われ、且つ、(2) 確変制御が 1 1 0 回行われる確変状態 (本実施例では、時短回数 1 1 0 回の極バトルラッシュ (極・B A T T L E R U S H)) 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 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、(1) 時短制御が 1 1 0 0 回行われ、且つ、(2) 低確制御が 1 1 0 0 回行われる時短状態 B (本実施例では、時短回数 1 1 0 0 回の遊タイム) に制御さ

50

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 9 0 0 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。

【 0 3 2 1 】

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 9 0 0 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。

【 0 3 2 2 】

$$K = \{ (1 - ML) ^ n \} \times 100$$

10

（ K = 救済時短到達率、 ML = 大当り確率、 n = 可変表示回数 ）

【 0 3 2 3 】

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 / 3 1 9 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。

【 0 3 2 4 】

〔 変動パターン 〕

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 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。

20

【 0 3 2 5 】

図 1 1 - 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

30

40

50

けられている。

【0326】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が12000msであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が2個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないPA1-1、特図変動時間が5000msであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が3個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないPA1-2、特図変動時間が2000msであって、時短制御中（時短状態Aまたは確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないPA1-3、特図変動時間が500msであって、時短制御中（時短状態B）においていずれのリーチ演出が実行されないPA1-4の4種類の変動パターンが設けられている。

10

【0327】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が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。

【0328】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が43000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-2、特図変動時間が53000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-3の2種類の変動パターンが設けられている。

20

【0329】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が63000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-4、特図変動時間が73000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-5、特図変動時間が40000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-6の3種類の変動パターンが設けられている。

【0330】

30

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。

【0331】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が88000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-10、特図変動時間が93000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-11、特図変動時間が50000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-12の3種類の変動パターンが設けられている。

40

【0332】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時

50

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。

【0333】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が30000msであって、高ベーススーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-16の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が30000msであって、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-17の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が30000msであって、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-18の1種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチDの変動パターンとしては、特図変動時間が30000msであって、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-19の1種類の変動パターンが設けられている。

【0334】

また、図11-6に示すように、大当たり変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチA、低ベース強スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチC、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチA、高ベーススーパーリーチB、高ベーススーパーリーチC、高ベーススーパーリーチDの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【0335】

より具体的には、図11-6に示すように、変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が500ms+15000msであって、時短制御中(時短状態B)においてにいずれのリーチ演出も実行されないPB1-18の1種類の変動パターンが設けられている。

【0336】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が20000ms+15000msであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-1の1種類の変動パターンが設けられている。

【0337】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が63000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-2、特図変動時間が73000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-3、特図変動時間が40000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB-4の3種類の変動パターンが設けられている。

【0338】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が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たりとなるPB1-5、特図変動時間が83000ms+15000msであって、低ベース弱スー

10

20

30

40

50

パーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 6、特図変動時間が $45000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 7 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【0339】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が $88000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 8、特図変動時間が $93000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 9、特図変動時間が $50000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 10 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【0340】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が $98000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 11、特図変動時間が $103000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 12、特図変動時間が $60000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 13 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【0341】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 14 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 15 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 16 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 17 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【0342】

[変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル]

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【0343】

本実施例における変動パターン設定処理では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パ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 1 3 1 S G S 5 5 にて読み出した乱数値 M R 3 とを比較し、変動パターン種別を決定する。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 4 】

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 1 1 - 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 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 3 2 9 9 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 M R 3 の値が 3 3 0 0 ~ 4 0 5 3 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 M R 3 の値が 4 0 5 4 ~ 4 0 7 3 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 M R 3 の値が 4 0 7 4 ~ 4 0 8 1 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 M R 3 の値が 4 0 8 2 ~ 4 0 8 9 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 M R 3 の値が 4 0 9 0 ~ 4 0 9 4 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 M R 3 の値が 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

10

【 0 3 4 5 】

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 1 1 - 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 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 3 8 4 9 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 M R 3 の値が 3 8 5 0 ~ 4 0 4 8 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 M R 3 の値が 4 0 4 9 ~ 4 0 6 6 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 M R 3 の値が 4 0 6 7 ~ 4 0 8 3 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 M R 3 の値が 4 0 8 4 ~ 4 0 9 4 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 M R 3 の値が 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ D 」に決定する。

20

【 0 3 4 6 】

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 1 1 - 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 M R 3 の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

30

【 0 3 4 7 】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図 1 1 - 7 (D) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 1 2 9 8 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 M R 3 の値が 1 2 9 9 ~ 1 9 3 4 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 M R 3 の値が 1 9 3 5 ~ 2 6 7 6 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 M R 3 の値が 2 6 7 7 ~ 3 7 0 6 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 M R 3 の値が 3 7 0 7 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

40

【 0 3 4 8 】

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 1 1 - 7 (E) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 2 5 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 M R 3 の値が 2 6 ~ 9 7 5 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 M R 3 の値が 9 7 6 ~ 2 0 7 5 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 M R 3

50

の値が2076～3380の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が3381～4095の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチD」に決定する。

【0349】

また、遊技状態が時短状態Bであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図11-7(F)に示す大当り用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR3の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0～4095の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

【0350】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示
10
を実行する特別図柄の保留記憶数(可変表示対象保留数)に応じて図11-8～図11-10に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ131SGS55にて読み出した乱数値MR3とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【0351】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が0～2個である場合は、図11-8(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-1に決定する。決定
20
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。

【0352】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-4に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-5に決定する。決定した変動
30
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。

【0353】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCである場合は、乱数値MR4の値が0～88の範囲内であれば変動パターンをPA2-10に決定し、乱数値MR4の値が89～173の範囲内であれば変動パターンをPA2-11に決定し、乱数値MR4の値が174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-12に決定する。決定した変動
40
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。

【0354】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が3個である場合は、図11-8(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR4の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値MR4の値が0～255の範囲内であれば変動パターンをPA1-2に決定する。決定した変動
50
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 P A 2 - 1 に決定する。

【 0 3 5 5 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 3 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 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 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 7 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 9 に決定する。

10

【 0 3 5 6 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 0 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 2 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 5 に決定する。

【 0 3 5 7 】

20

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 1 1 - 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 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 に決定する。

【 0 3 5 8 】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 6 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 7 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 8 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 9 に決定する。

30

【 0 3 5 9 】

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 1 1 - 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 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 4 に決定する。

40

【 0 3 6 0 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図 1 1 - 1 0 (A) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

【 0 3 6 1 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4

50

の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 4 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 5 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 6 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 7 に決定する。

【 0 3 6 2 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 9 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 0 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 3 に決定する。

【 0 3 6 3 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 1 1 - 1 0 (B) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

【 0 3 6 4 】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 4 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 5 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 6 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 7 に決定する。

【 0 3 6 5 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 1 1 - 1 0 (C) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル C を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 8 に決定する。

【 0 3 6 6 】

[スーパーリーチ演出の期待度]

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定された場合の大当たり期待度は図 1 1 - 1 1 (A) ~ (C) に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当たり期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当たりとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【 0 3 6 7 】

図 1 1 - 1 1 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出からは直接大当たりとなることはないことから、大当たり期待度はそれぞれ 0 % となるが、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が

10

20

30

40

50

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。

【0368】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 20 %、低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 25 %、低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 35 %、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 55 % となる。さらに低ベース強スーパーリーチ A ～ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチ A、B を経由することなく直接実行された場合と、で大当たり期待度が異なり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 19 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 20 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 21 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 24 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 25 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 27 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 33 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 35 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 37 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 53 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 55 %、B を経由することなく直接実行された低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 57 % となる。

【0369】

図 11 - 11 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合に実行される高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 14 %、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 16 %、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約 27 %、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の大当たり期待度が約 70 % となる。

【0370】

図 11 - 11 (C) に示すように、遊技状態が確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 40 %、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 45 %、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約 60 %、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の大当たり期待度が約 90 % となる。

【0371】

後述するようにスーパーリーチ演出では、該当するスーパーリーチ演出の大当たり期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図 11 - 11 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スー

10

20

30

40

50

パーリーチ A、B のリーチ演出では期待度示唆表示が表示されず、低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3 個、低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3.5 個、低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出における期待度示唆表示では星 4 個、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出における期待度示唆表示では星 4.5 個が表示される。図 11-11 (B) (C) に示すように、遊技状態が時短状態 A 及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3 個が表示され、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3.5 個が表示され、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出における期待度示唆表示では星 4 個が表示され、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出における期待度示唆表示では星 4.5 個が表示される。

10

【0372】

遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出と遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出では、期待度示唆表示にて同数の星が表示されるものがあるが、図 11-12 (A) (B) に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数であっても示唆される大当たり期待度は同じではなく、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数の場合には、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が高い大当たり期待度が示唆される。

【0373】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が 0.5 個増える毎に示唆される大当たり期待度が高まることとなるが、図 11-12 (A) (B) に示すように、いずれの遊技状態のスーパーリーチのリーチ演出の期待度示唆表示においても星の数が増えるほど、示唆される大当たり期待度の増加量が大きくなる。また、図 11-12 (A) (B) に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が 3 個から 3.5 個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が 3.5 個から 4 個、4 個から 4.5 個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

20

30

【0374】

[演出制御コマンド]

図 11-13 (A) は、本実施例における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 11-13 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いても良い。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であっても良いし、3 以上の複数であっても良い。

40

【0375】

図 11-13 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。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

50

ンドである。ここで、X X H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E X Tデータが設定される。

【0376】

コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-13(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるE X Tデータが設定される。

10

【0377】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-13(B)に示すように、コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

20

【0378】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の可変表示の停止(確定)を指定する図柄確定指定コマンドである。

【0379】

コマンド9 0 0 0 Hは、画像表示装置5において電源投入時の初期画面を表示するための初期化指定(電源投入指定)コマンドである。コマンド9 2 0 0 Hは、画像表示装置5においてパチンコ遊技機1が電断(停電)状態から復旧したことを示す停電復旧画面を表示するための停電復旧指定コマンドである。

【0380】

30

コマンド9 5 X X Hは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御が行われない遊技状態(低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 1 Hを時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0381】

コマンドA 0 X X Hは、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA 1 X X Hは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA 2 X X Hは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA 3 X X Hは、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当たり終了指定コマンドである。

40

【0382】

大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせる

50

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。

【0383】

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。

10

【0384】

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。

20

【0385】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ

30

【0386】

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。

【0387】

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。

40

【0388】

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。

【0389】

コマンドF100Hは、右打ちLED131SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED131SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドである。

【0390】

50

コマンド 9 1 X X H 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 1 6 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 1 1 - 1 3 (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 E X T データが設定される。

【 0 3 9 1 】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (C) に示すように、コマンド 9 1 0 0 H ~ コマンド 9 1 0 F H 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 9 1 1 0 H ~ コマンド 9 1 1 F H 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 9 1 3 0 H ~ コマンド 9 1 3 F H 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 9 1 4 0 H ~ コマンド 9 1 4 F H 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。

10

【 0 3 9 2 】

コマンド 9 4 X X H 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 (1 2 6 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 1 1 - 1 3 (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 (1 2 6 回以下の回数) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 3 9 3 】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (D) に示すように、コマンド 9 4 0 0 H 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 9 4 0 1 H は、救済時短に到達するまで残り 1 ~ 1 2 5 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 9 4 7 E H は、救済時短に到達するまで残り 1 2 6 回であることを指定する救済時短回数 C 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 F H は、救済時短に到達するまで残り 1 2 7 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。

20

【 0 3 9 4 】

コマンド 9 6 X X H 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 (1 0 0 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 E X T データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (1 0 0 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 1 0 0 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 9 6 0 1 H が送信され、残りの可変表示回数が 7 0 0 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 9 6 0 7 H が送信される。コマンド 9 F 0 0 (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。

30

【 0 3 9 5 】

[遊技制御データ保持エリア]

図 1 1 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 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 R A M 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、R A M 1 0 2 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 R A M 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。

40

【 0 3 9 6 】

50

このようなRAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11-14に示すような遊技制御用データ保持エリア131SG150が設けられている。図11-14に示す遊技制御用データ保持エリア131SG150は、第1特図保留記憶部131SG151Aと、第2特図保留記憶部131SG151B、普図保留記憶部131SG151Cと、遊技制御フラグ設定部131SG152と、遊技制御タイマ設定部131SG153と、遊技制御カウンタ設定部131SG154と、遊技制御バッファ設定部131SG155とを備えている。

【0397】

第1特図保留記憶部131SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部131SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部131SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部131SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0398】

第2特図保留記憶部131SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部131SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部131SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0399】

つまり、本実施例では、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部131SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【0400】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（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。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 1 】

尚、可変表示の実行時において、CPU 103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、CPU 103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。

10

【 0 4 0 2 】

また、CPU 103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、CPU 103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。

20

【 0 4 0 3 】

そして、CPU 103は、第1特図保留記憶部131SG151Aまたは第2特図保留記憶部131SG151Bから読み出した乱数値MR1に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値MR2に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図6参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を判定した後、更に、該判定した変動パターン種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

30

【 0 4 0 4 】

つまり、本実施例においてCPU 103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。

【 0 4 0 5 】

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CPU 103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【 0 4 0 6 】

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。

【 0 4 0 7 】

50

遊技制御タイマ設定部 1 3 1 S G 1 5 3 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 1 3 1 S G 1 5 3 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。

【 0 4 0 8 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられても良い。

10

【 0 4 0 9 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 6 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 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 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであっても良い。

20

【 0 4 1 0 】

遊技制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 5 5 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 1 3 1 S G 1 5 5 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。

【 0 4 1 1 】

[演出制御データ保持エリア]

演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 1 1 - 1 5 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 1 - 1 5 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 3 1 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 3 1 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 9 4 とを備えている。

30

【 0 4 1 2 】

演出制御フラグ設定部 1 3 1 S G 1 9 1 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 1 1 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 1 3 1 S G 1 9 1 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。

【 0 4 1 3 】

40

演出制御タイマ設定部 1 3 1 S G 1 9 2 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 1 3 1 S G 1 9 2 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。

【 0 4 1 4 】

演出制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 9 3 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 1 3 1 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

【 0 4 1 5 】

50

演出制御バッファ設定部 131SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 131SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0416】

本実施例では、図 11-15 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 131SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0417】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図 11-15 (C) のアクティブ表示バッファ 131SG194B にコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A から削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1 つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【0418】

アクティブ表示バッファ 131SG194B には、上記したように、保留記憶（バッファ番号「1-1」または「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図 11-15 (C) に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A と同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、が設けられている。

【0419】

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A を経由することなくアクティブ表示バッファ 131SG194B に格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用 CPU 120 が後述する先読予告設定処理（S161）を実行することでセットされる。

【0420】

そして、アクティブ表示バッファ 131SG194B の記憶内容は、可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【0421】

尚、保留表示フラグは、保留表示や実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本実施例では、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様（保留表示フラグの値）によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【0422】

[始動入賞判定処理]

図11-16は、図6に示す始動入賞判定処理（S101）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（131SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（131SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（131SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できれば良い。131SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（131SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部131SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（131SGS103）。

【0423】

131SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（131SGS101；N）、131SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（131SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（131SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（131SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（131SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できれば良い。131SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（131SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部131SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（131SGS106）。

【0424】

131SGS103、131SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（131SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（131SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すれば良い。

【0425】

131SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部131SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値デ

10

20

30

40

50

ータを抽出する(131SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(131SGS110)。

【0426】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「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。

10

【0427】

131SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(131SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0428】

CPU103は、131SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(131SGS112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(131SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0429】

131SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(131SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(131SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(131SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(131SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(131SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

【0430】

[入賞時乱数値判定処理]

図11-17(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図11-17の131SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図6)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図6)において、飾り図柄の可変表

50

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。

【0431】

図11-17に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、先ず、遊技状態を特定するとともに（ステップ131SGS121）、図11-3（B）に示す表示結果判定テーブルを選択する（ステップ131SGS122）。そして、ステップ131SGS123aにおいてCPU103は、ステップ131SGS109において抽出した乱数値MR1と表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値MR1が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。

【0432】

乱数値MR1が大当りの判定範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS126a）。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ131SGS126b）。遊技状態が通常状態である場合は、図11-7（A）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルAを選択してステップ131SGS131に進む（ステップ131SGS126c）。

【0433】

遊技状態が通常状態ではない場合は、更に遊技状態が時短状態Bであるか否かを判定する（ステップ131SGS126d）。遊技状態が時短状態Bではない、つまり、遊技状態時短状態Aまたは確変状態である場合は、図11-7（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルBを選択してステップ131SGS131に進み（ステップ131SGS126e）、遊技状態が時短状態Bである場合は、図11-7（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルCを選択してステップステップ131SGS131に進む（ステップ131SGS126f）。

【0434】

また、ステップ131SGS123aにおいてCPU103は、乱数値MR1が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS129）。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ131SGS130a）。遊技状態が通常状態である場合は、図11-7（D）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルA、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態である場合は、図11-7（E）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルB、遊技状態が時短状態Bである場合は、図11-7（F）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルCをそれぞれ選択し、ステップ131SGS131に進む（ステップ131SGS130b、ステップ131SGS130d、ステップ131SGS130e）。

【0435】

ステップ131SGS131においてCPU103は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ131SGS109にて抽出した乱数値MR3を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。例えば、乱数値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

10

20

30

40

50

スーパーリーチC、高ベーススーパーリーチDのいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図11-17(B)に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ131SGS132）。

【0436】

尚、送信設定されたコマンドは、CPU103が図5に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【0437】

[遊技制御メイン処理]

図11-18は、本実施例における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本実施例において、ステップS1～S7の処理、ステップS8～S9の処理、およびステップS10～S12の処理は、図4で示したそれらの処理と同様である。

【0438】

本実施例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS0013）。

【0439】

次いで、CPU103は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS0014）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が1～125回である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【0440】

尚、本実施例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のEXTデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成しても良い。

【0441】

また、ステップS3においてRAMクリアが要求されたとき、ステップS4においてバックアップデータがない場合、ステップS5においてバックアップRAMに異常があったときに、ステップS8の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【0442】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ131SGS0015）。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本実施例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【0443】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本実施例では「900」となっ

10

20

30

40

50

ている)を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ131SGS0016)。

【0444】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【0445】

尚、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成しても良い。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【0446】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出(ステップS3; Yes)してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出(ステップS4, S5; No)してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成しても良い。

【0447】

[時短フラグ、確変フラグ]

本実施例では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグAと、時短フラグBとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去(又はクリア)することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【0448】

時短フラグAは、大当たりA、大当たりB、大当たりC経由の時短状態Aに制御されているときにセットされている。この時短フラグAは、大当たりAの大当たり遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Aが終了するとき(時短状態A中に大当たりとなったタイミング、110回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング)で消去される。

【0449】

時短フラグBは、救済時短経由で制御された時短状態Bに制御されているときにセットされている。この時短フラグBは、RAMクリアから表示結果が大当たり図柄とならない900回の可変表示が実行されたとき、又は、大当たり遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当たり図柄とならない900回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Bが終了するとき(時短状態B中に大当たりとなったタイミング、1100回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等)で消去される。

【0450】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当たり遊技の1ラウンド目にV入賞した場合に、当該大当たり遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング(確変状態中に大当たりとなったタイミング、1100回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等)で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図11-20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。

【0451】

[特別図柄通常処理]

図11-19および図11-20は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理

10

20

30

40

50

(ステップ S 1 1 0) 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、CPU 1 0 3 は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップ 1 3 1 S G S 5 1)。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、CPU 1 0 3 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 1 3 1 S G S 5 2)。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、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタ(第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第 2」を示すデータを設定する(ステップ 1 3 1 S G S 5 3)。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、CPU 1 0 3 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 1 3 1 S G S 5 4)。

10

【 0 4 5 2 】

本実施例では、ステップ 1 3 1 S G S 5 2 ~ S 5 4 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。

【 0 4 5 3 】

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。

20

【 0 4 5 4 】

次いで、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 RAM 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する(ステップ 1 3 1 S G S 5 5)。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶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 RAM 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する。

30

【 0 4 5 5 】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ 1 3 1 S G S 5 6)。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶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。

【 0 4 5 6 】

40

すなわち、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 1 0 2 の第 1 保留記憶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、RAM 1 0 2 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。

【 0 4 5 7 】

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。

50

【0458】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ131SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0459】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ131SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ131SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの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。

10

【0460】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ131SGS63；Yes）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ131SGS64）そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りA、大当りB、大当りC）を大当りの種別に決定する（ステップ131SGS65）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ131SGS70に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ131SGS63；No）、ステップ131SGS66に移行する。

20

【0461】

本実施例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること）が発生し得る構成となっている。本実施例では、大当りAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数（本実施例では、900回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

30

【0462】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ131SGS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ131SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ131SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ131SGS69）。

40

【0463】

尚、本実施例では、ステップ131SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ131SGS66～131SGS69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

50

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。

【0464】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ131SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ131SGS84に移行する。本実施例では、ステップ131SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ131SGS70以降の処理（特にステップ131SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本実施例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ131SGSS70に移行する。

【0465】

尚、本実施例では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ131SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ131SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ131SGSS70に移行するものの、ステップ131SGSS71の処理は実行されないようにしても良い。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしても良い。

【0466】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ131SGS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が0である場合には（ステップ131SGS70；Yes）、ステップ131SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態B）に制御された後のタイミング（時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には（ステップ131SGS70；No）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ131SGS71）。また、本実施例では、ステップ131SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0467】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ131SGS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ131SGS72；No）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

【0468】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ131SGS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていないなければ、ステップ131SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタ

10

20

30

40

50

の値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ131SGS75）。そして、ステップ131SGS84に移行する。

【0469】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ131SGS72；Yes）、CPU103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数（本実施例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回）となっているか否かを確認する（ステップ131SGS77）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608Hを送信する制御を行う。そして、ステップ131SGS84に移行する。

【0470】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成しても良い。

【0471】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成しても良い。

【0472】

次いで、CPU103は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS84）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ131SGS85）。

【0473】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ131SGS86）。

【0474】

〔特別図柄停止処理〕

図11-21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ131SGS131）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステップ131SGS132）。そして、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（

10

20

30

40

50

ステップ 1 3 1 S G S 1 3 3)。

【 0 4 7 5 】

大当りフラグがセットされている場合は、時短 A フラグ、時短 B フラグ、確変フラグ等の遊技状態フラグをクリアするとともに (ステップ 1 3 1 S G S 1 3 4)、時短回数カウンタをクリアし (ステップ 1 3 1 S G S 1 3 5)、大当り種別に応じた大当り開始指定コマンドの送信設定を行ってステップ 1 3 1 S G S 1 4 7 に進む (ステップ 1 3 1 S G S 1 3 6)。尚、送信設定された大当り開始指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理 (図 5 参照) を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 7 6 】

また、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 3 において大当りフラグがセットされていない場合、C P U 1 0 3 は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ 1 3 1 S G S 1 4 0)。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 7 に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態 B であることを示す時短 B フラグをセットする (ステップ 1 3 1 S G S 1 4 1、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 2)。更に、時短回数カウンタに時短状態 B (救済時短) に応じた 1 1 0 0 をセットするとともに、時短状態 B 指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 1 3 1 S G S 1 4 3、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 4)。尚、送信設定された時短状態 B 指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理 (図 5 参照) を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 7 7 】

また、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 の点灯を開始するとともに、右打ち L E D 点灯通知コマンドの送信設定を行う (ステップ 1 3 1 S G S 1 4 5、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 6)。尚、送信設定された右打ち L E D 点灯通知コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理 (図 5 参照) を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 7 8 】

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である 0 . 5 秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 9 に進む (ステップ 1 3 1 S G S 1 4 7、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 8)。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理 (図 5 参照) を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 7 9 】

ステップ 1 3 1 S G S 1 4 9 において C P U 1 0 3 は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理 (図 5 参照) を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 8 0 】

そして、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 において図柄確定期間タイマが動作中である場合、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間タイマの値を - 1 し (ステップ 1 3 1 S G S 1 5 0)、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (ステップ 1 3 1 S G S 1 5 1)。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する (ステップ 1 3 1 S G S 1 5 2)。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し (ステップ 1 3 1 S G S 1 5 3)、導出した停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する (ステップ 1 3 1 S G S 1 5 4)。

【 0 4 8 1 】

[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 1 1 - 2 2 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。

10

20

30

40

50

【 0 4 8 2 】

図 1 1 - 2 2 に示すように、通常状態（低確 / 低ベース状態）において、大当たり B が発生して確変領域（V スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たり A が発生した場合には、時短状態 A（大当たり経由の時短状態（低確 / 高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たり B が発生して確変領域（V スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAM クリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 9 0 0 回に到達した場合、又は時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態（低確 / 高ベース状態））に制御される。

10

【 0 4 8 3 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、確変状態（高確 / 高ベース状態）において、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

【 0 4 8 4 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、時短状態 A（低確 / 高ベース状態）において、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 A において、大当たりが発生することなく 1 1 0 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。

20

【 0 4 8 5 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、時短状態 B（低確 / 高ベース状態）において、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 B において、大当たりが発生することなく 1 1 0 0 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAM クリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 9 0 0 回に到達した場合、又は、時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

30

【 0 4 8 6 】

尚、本実施例では、時短状態 B 中に大当たりが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にきまらない。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 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）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、1 1 0 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。

40

【 0 4 8 7 】

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。

【 0 4 8 8 】

[演出制御プロセス処理・先読み予告]

図 1 1 - 2 3 及び図 1 1 - 2 4 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 1 1 - 1 5（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ

50

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。

【0489】

例えば、図11-24に示すように、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告の非実行(保留表示フラグの値を「0」にセットすること)を95%の割合で決定し、先読み予告を演出パターンでの実行(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。

10

【0490】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「その他(ノーマルリーチ)」である場合は、先読み予告の非実行(保留表示フラグの値を「0」にセットすること)を90%の割合で決定し、先読み予告を演出パターンでの実行(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での実行(保留表示フラグの値を「2」にセットすること)を0%の割合で決定する。

20

【0491】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告の非実行(保留表示フラグの値を「0」にセットすること)を70%の割合で決定し、先読み予告を演出パターンでの実行(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。

【0492】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「大当り」である場合は、先読み予告の非実行(保留表示フラグの値を「0」にセットすること)を5%の割合で決定し、先読み予告を演出パターンでの実行(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。

30

【0493】

尚、先読み予告設定処理の実行後は、保留表示・アクティブ表示更新処理(131SGS162)、救済時短等達残回数表示更新処理(ステップ131SGS163)、救済時短到達報知演出実行処理(ステップ131SGS164)を実行する。保留表示・アクティブ表示更新処理では、保留表示フラグの値に応じた表示態様にて保留表示やアクティブ表示の表示を開始する処理、可変表示の終了タイミングにてアクティブ表示をアクティブ表示エリア131SG005Fから消去する処理、可変表示中の演出の進行に応じて保留表示やアクティブ表示を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達残回数表示更新処理では、画像表示装置5に表示されている救済時短到達残回数表示131SG005Z(図11-1参照)の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示131SG005Zを非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が900回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態Bに制御されたことを報知する救済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

40

【0494】

[可変表示開始設定処理]

図11-25は、図11に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始

50

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。

【0495】

また、ステップ131SGS601において、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS604）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする（131SGS605）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第2特図保留記憶（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を1個ずつ上位にシフトする（ステップ131SGS606）。尚、このとき、バッファ番号「2-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【0496】

尚、第2特図可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。

【0497】

ステップ131SGS603またはステップ131SGS6060の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ131SGS607）。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS608）。

【0498】

例えば、図11-26に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンが非リーチ（非リーチはずれ）である場合は、停止図柄を100%の割合で「124」や「578」等の「非リーチ」の組み合わせ（非リーチ態様、非リーチはずれ態様）に決定する。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがノーマルリーチ（ノーマルリーチはずれ）である場合は停止図柄を95%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、5%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定する。

【0499】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は停止図柄を80%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、19%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定し、1%の割合で「767」や「787」等の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチはずれ態様）に決定する。

【0500】

そして、可変表示結果が「大当たり」である場合は停止図柄を20%の割合で「222」や「666」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当たり態様）に決定し、50%の割合で「111」や「555」等の7以外の奇数での「リーチ」

10

20

30

40

50

」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当り態様）に決定し、30%の割合で「777」の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチ大当り態様）に決定する。

【0501】

つまり、飾り図柄が「7」図柄でリーチとなる場合が最も大当り期待度が高く、以降は「7」以外の奇数図柄でリーチとなる場合、偶数図柄でリーチとなる場合、非リーチの場合の順に大当り期待度が低くなるように設定されている（飾り図柄による大当り期待度：「7」図柄でのリーチ>「7」以外の奇数図柄でのリーチ>偶数でのリーチ>非リーチ）。このため、本実施例においては、飾り図柄がリーチの態様となるか否かや、いずれの図柄でリーチとなるかに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【0502】

尚、本実施例では、飾り図柄が偶数の組み合わせでリーチとなる場合と奇数の組み合わせでリーチとなる場合等で大当り期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がいずれの図柄の組合せでリーチとなっても大当り期待度が同一であっても良いし、また、飾り図柄が示す数字の大きさに応じてリーチとなったときの大当り期待度が異なるようにしても良い。

【0503】

図11-25に戻り、飾り図柄の停止図柄を決定した後の演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなる可能性を示唆する可変表示中予告演出を実行するか否かを決定するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ131SGS609）

20

【0504】

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示中予告演出決定処理の決定結果に応じたプロセステーブル（演出制御パターン）の選択を行い（ステップ131SGS610）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ131SGS611）。

【0505】

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

30

【0506】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（131SGS612）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0507】

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

【0508】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間

50

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）。

【０５０９】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－１する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応じた値にセットすれば良い。

【０５１０】

[可変表示中の演出について]

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示及びリーチ演出等の制御を行う。

【０５１１】

[演出制御パターンについて]

図１１－２７及び図１１－２８に示すように、演出制御パターンは、変動パターンＰＡ１－１～４、ＰＡ２－１～１９、ＰＢ１－１～１８毎に設定されている。

【０５１２】

変動パターンＰＡ１－１～４に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなる非リーチ１～４のパターンが設定されている。変動パターンＰＡ１－１、ＰＡ１－２は、通常状態において指定される変動パターンであり、ＰＡ１－３は、時短状態Ａまたは確変状態において選択される変動パターンであり、ＰＡ１－４は、時短状態Ｂにおいて選択される変動パターンであり、それぞれに対応する非リーチ１～４のパターンでは、変動パターンに応じた変動時間に応じて飾り図柄の可変表示が終了するまでの時間がそれぞれ異なるように設定されている。

【０５１３】

変動パターンＰＡ２－１に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出（図中「ノーマル」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１は、通常状態、時短状態Ａ、確変状態において指定される変動パターンである。

【０５１４】

変動パターンＰＡ２－２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出（図中「低ベース弱Ａ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出（図中「低ベース弱Ｂ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【０５１５】

変動パターンＰＡ２－４に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ

10

20

30

40

50

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。

【0516】

変動パターンPA2-7に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出（図中「低ベース強B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-8に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-9に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【0517】

変動パターンPA2-10に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-11に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-12に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【0518】

変動パターンPA2-13に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出（図中「低ベース最強」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-14に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-15に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【0519】

変動パターンPA2-2～15は、いずれも通常状態において指定される変動パターンである。

【0520】

変動パターンPA2-16に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチAのリーチ演出（図中「高ベースA」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-17に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチBのリーチ演出（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

10

20

30

40

50

(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。

【 0 5 2 1 】

変動パターン P A 2 - 1 6 ~ 1 9 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。

【 0 5 2 2 】

変動パターン P B 1 - 1 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【 0 5 2 3 】

変動パターン P B 1 - 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 3 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

10

【 0 5 2 4 】

変動パターン P B 1 - 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

20

【 0 5 2 5 】

変動パターン P B 1 - 8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 9 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 1 0 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

30

【 0 5 2 6 】

変動パターン P B 1 - 1 1 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 1 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、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

40

【 0 5 2 7 】

変動パターン P B 1 - 1 ~ 1 3 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。

【 0 5 2 8 】

変動パターン P B 1 - 1 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、高ベースリーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設

50

定されている。変動パターンPB1-15に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-16に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-17に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチDのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0529】

変動パターンPB1-14~17は、いずれも時短状態A、確変状態において選択される変動パターンである。

【0530】

変動パターンPB1-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-18は、時短状態Bにおいて選択される変動パターンである。

【0531】

[可変表示中の演出の流れについて]

図11-29は、通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA1-1またはPA1-2の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【0532】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1またはPB1-1の場合には、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-1であれば大当たりとなるように制御する。

【0533】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【0534】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【0535】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-4またはPB1-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-4であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-2であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

20

30

40

50

【 0 5 3 6 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2 - 5またはPB1 - 3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2 - 5であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1 - 3であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 3 7 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2 - 6またはPB1 - 4の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2 - 6であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1 - 4であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 3 8 】

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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 3 9 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2 - 8またはPB1 - 6の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2 - 8であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1 - 6であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 4 0 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2 - 9またはPB1 - 7の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2 - 9であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1 - 7であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

50

【 0 5 4 1 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-10またはPB1-8の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-10であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-8であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 4 2 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-11またはPB1-9の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-11であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-9であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 4 3 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-12またはPB1-10の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-12であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-10であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 4 4 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-13またはPB1-11の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-13であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-11であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 4 5 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-14またはPB1-12の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-14であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-12であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

50

【 0 5 4 6 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-15またはPB1-13の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-15であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-13であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 4 7 】

このように通常状態においては、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出において演出結果として大当たりが報知され、大当たりにより制御されることがなく、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出を経由して実行された低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強リーチ、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出を経由することなく実行された低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出のみ、演出結果として大当たりが報知され、大当たりにより制御されるようになっている。

【 0 5 4 8 】

図11-30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。

20

【 0 5 4 9 】

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であれば大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 5 0 】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-16またはPB1-14の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-16であれば高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-14であれば高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 5 1 】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-17またはPB1-15の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-17であれば高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-15であれば高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

50

【 0 5 5 2 】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-18またはPB1-16の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-18であれば高ベーススーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-16であれば高ベーススーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 5 3 】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-19またはPB1-17の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-19であれば高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-17であれば高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 5 4 】

このように時短状態A、確変状態においては、ノーマル演出、またはノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチA~Dのリーチ演出において大当たりまたははずれの演出結果が報知され、その後大当たりまたははずれに制御されるようになっており、ノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチA~Dからさらに別のリーチ演出が実行されることない。

【 0 5 5 5 】

図11-31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。

30

【 0 5 5 6 】

演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-18の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 7 】

このように時短状態Bにおいては、はずれの場合と大当たりの場合は必ず非リーチとなるように制御されるようになっている。

40

【 0 5 5 8 】

[スーパーリーチ演出について]

本実施の形態において演出制御用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

50

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。

【 0 5 5 9 】

スーパーリーチ演出は、大当たりとなる可能性を示唆する演出を実行するとともに、最終的に大当たりとなるかの演出結果（低ベース弱スーパーリーチ A、B については、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチへ発展するか、はずれとなるかの演出結果）が報知される演出である。

10

【 0 5 6 0 】

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。

【 0 5 6 1 】

[低ベース弱リーチ A、B 演出の変形例について]

本実施例では、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン P B 1 - J A、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン P B 1 - J B を含む構成としても良い。

20

【 0 5 6 2 】

このような構成において演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - J A の場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチ A 演出を実行し、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御し、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - J B の場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。このため、このような構成においては、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。

30

【 0 5 6 3 】

尚、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展する変動パターンを含まない構成としても良く、このような構成では、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されることとなる。

40

【 0 5 6 4 】

また、以下の実施例においても、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成を適用しても良く、この場合には、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の大当たり期待度が、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ A 演出の大当たり期待度よりも高くなるように、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後にははずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンの決定割合が定められた構成となる。

50

【 0 5 6 5 】

[低ベース弱リーチ A 演出について]

図 1 1 - 3 2 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 1 1 - 3 3 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。

【 0 5 6 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ 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 1 1 - 3 2（a 1）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 5 L, 5 R 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 1 1 - 3 2（a 2）に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、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。

【 0 5 6 7 】

図 1 1 - 3 2（a 1）～（a 3）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。

【 0 5 6 8 】

図 1 1 - 3 3 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「爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【 0 5 6 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 2（a 3）～（a 4）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」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「爆チューを捕まえる！」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「爆チューを捕まえる！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【 0 5 7 0 】

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「爆チューを捕まえる！」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「爆チューを捕まえる！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【 0 5 7 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル開始期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえる！」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

10

20

30

40

50

ーチ A 演出のタイトル表示期間では、図 1 1 - 3 2 (a 4) ~ (a 5) に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえる！」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「爆チューを捕まえる！」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る！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図 1 1 - 3 3 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 1 1 - 3 3 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

【 0 5 7 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 2 (a 5) ~ (a 6) に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえる！」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 1 1 - 3 3 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。また、図 1 1 - 3 3 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。

【 0 5 7 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 2 (a 6) ~ (a 7) 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る！」も継続して表示され、スピーカ 8 L , 8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 1 1 - 3 2 (a 7) ~ (a 8) に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーン）に切り替わる。

【 0 5 7 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ 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 3 2 を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ 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たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【 0 5 7 5 】

尚、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A の後、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【 0 5 7 6 】

10

20

30

40

50

〔低ベース弱リーチB演出について〕

図11-34は、低ベース弱リーチB演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-35は、低ベース弱リーチB演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0577】

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11-34（b1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Aを実行し、図11-34（b2）に示すように、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。

【0578】

図11-34（b1）～（b3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチB演出の背景（ホッケー台を挟んでキャラクタ「夢夢」とキャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙する背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

【0579】

図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース弱リーチB演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0580】

演出制御用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11-34（b3）～（b4）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0581】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0582】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リー

10

20

30

40

50

ーチ B 演出のタイトル表示期間では、図 1 1 - 3 4 (b 4) ~ (b 5) 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！負けなわ！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図 1 1 - 3 5 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 1 1 - 3 5 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

【 0 5 8 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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、(b 5) ~ (b 6) 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 1 1 - 3 5 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。また、図 1 1 - 3 5 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。

【 0 5 8 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 4 (b 6) ~ (b 7) 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！負けなわ！」も継続して表示され、スピーカ 8 L , 8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 1 1 - 3 4 (b 7) ~ (b 8) に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けなわ！」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。

【 0 5 8 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B の後、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」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。

【 0 5 8 6 】

尚、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」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当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

10

20

30

40

50

【 0 5 8 7 】

[低ベース強リーチ A 演出について]

図 1 1 - 3 6 は、低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 1 1 - 3 7 は、低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【 0 5 8 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。

10

【 0 5 8 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 1 1 - 3 6 (c 1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が広がる背景) に切り替わった後、可動体 3 2 を落下させ、その後可動体 3 2 を初期位置まで上昇させる。

20

【 0 5 9 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 1 1 - 3 6 (c 1 ') 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 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

30

【 0 5 9 1 】

図 1 1 - 3 7 に示すように、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字「 2 人で爆チューを捕まえる ! 」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置 5 の表示領域にタイトル文字「 2 人で爆チューを捕まえる ! 」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「 2 人で爆チューを捕まえる ! 」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「 2 人で爆チューを捕まえる ! 」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

40

【 0 5 9 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 5 9 3 】

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 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を、落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が

50

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。

【0594】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像(ここでは低ベース強リーチA演出の結果画像)、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示を維持したまま、味方キャラクタ「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。

【0595】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0596】

図11-36(c1)~(c3)に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景(中央から放射状に模様広がる背景)が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチ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。

【0597】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「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。

【0598】

低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間では、図11-36(c3)~(c4)に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【0599】

リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」~「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」~「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現し、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【0600】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図11-36(c4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-37に示すように、

10

20

30

40

50

スピーカ 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 1 1 - 3 6 (c 5) ~ (c 6) に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「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 1 1 - 3 7 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照) 。

【 0 6 0 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 1 - 3 6 (c 6) ~ (c 7) 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 1 1 - 3 7 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照) 。また、図 1 1 - 3 7 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 8 L , 8 R からセリフの音声も出力されない。

【 0 6 0 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 1 - 3 6 (c 3) ~ (c 8) 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 1 1 - 3 6 (c 8) 及び図 1 1 - 3 7 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る！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【 0 6 0 3 】

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 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L , 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【 0 6 0 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「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たりである旨 (大当たり遊技状態に制御される旨) の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄 (大) の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「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たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄 (大) の組合せを表示させる。

【 0 6 0 5 】

[低ベース強リーチ A 演出の期待度示唆表示について]

10

20

30

40

50

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る!」とともに、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる!」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図11-36(c5)に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0606】

低ベース強リーチA演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0607】

また、通常状態では第2始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第1特図の保留数が最大(4つ)でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチA演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0608】

尚、図11-36に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロローグ表示期間において保留表示及びアクティブ表示が表示される構成であるが、プロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0609】

また、低ベース強リーチA演出を実行する場合には、図11-36(c2)~(c3)に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、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11-36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。

【0610】

低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、図 1 1 - 3 6 (c 4) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 1 1 - 3 6 (c 5) ~ (c 6) に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 1 1 - 3 6 (c 5) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 1 1 - 3 6 (c 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチ A 演出に対応する 3 個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチ A 演出における大当りの期待度が示唆される。

【 0 6 1 1 】

低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出から低ベース強リーチ A 演出に発展する場合には、図 1 1 - 3 8 (x 1) ~ (x 2) に示すように、プロローグ表示期間において味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まるまでは、保留数が残っていれば保留表示及びアクティブ表示が表示されており、その後のタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図 1 1 - 3 8 (x 3) ~ (x 4) に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」と同時に期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となつてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図 1 1 - 3 6 に示す例では、プロローグ表示期間において期待度示唆表示が非表示となった後、タイトル表示期間において期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」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る！」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【 0 6 1 2 】

[低ベース強リーチ B 演出について]

図 1 1 - 3 9 は、低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 1 1 - 4 0 は、低ベース強リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【 0 6 1 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ B 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ B 演出に発展させる。

【 0 6 1 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ 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 1 1 - 3 9 (d 1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の

終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 3 2 を落下させ、その後可動体 3 2 を初期位置まで上昇させる。

【 0 6 1 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 1 1 - 3 9 (d 1 ') 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 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【 0 6 1 6 】

図 1 1 - 4 0 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。

【 0 6 1 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 6 1 8 】

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 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、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。

【 0 6 1 9 】

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。

【 0 6 2 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 6 2 1 】

図 1 1 - 3 9 (d 1) ~ (d 3) 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。

【 0 6 2 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0623】

低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間では、図11-39(d3)~(d4)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

10

【0624】

リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」~「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」~「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現し、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【0625】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間では、まず、図11-39(d4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-40に示すように、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる。次いで、図11-39(d5)~(d6)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される(図11-47及び図11-48参照)。

20

30

【0626】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間では、図11-39(d6)~(d7)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図11-47及び図11-48参照)。また、図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

40

【0627】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチB演出の導入パートを開始させる。図11-39(d3)~(d8)に示すように、低ベース強リーチB演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景(味方キャラクタ「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

50

「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 11 - 39 (d 8) 及び図 11 - 40 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【 0 6 2 8 】

10

このように低ベース強リーチ B 演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L , 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【 0 6 2 9 】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチ B 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指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たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

20

【 0 6 3 0 】

[低ベース強リーチ B 演出の期待度示唆表示について]

30

低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「激震ロボバトル」とともに、タイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11 - 39 (d 5) 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。

【 0 6 3 1 】

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。

40

【 0 6 3 2 】

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

50

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。

【0633】

尚、低ベース強リーチB演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0634】

また、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、図11-39(d2)~(d3)に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「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。

【0635】

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、図11-39(d4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-39(d5)~(d6)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-39(d5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-39(d6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチB演出に対応する3.5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチB演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0636】

[低ベース強リーチC演出について]

低ベース強リーチC演出については、前述の低ベース強リーチB演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチC演出についての図面は省略する。

【0637】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース強リーチC演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチC演出に発展させる。

【0638】

演出制御用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

10

20

30

40

50

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。

【0639】

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。

10

【0640】

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチC演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置5の表示領域にタイトル文字「大激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「大激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0641】

20

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。

【0642】

落下演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

30

【0643】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチC演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0644】

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。

【0645】

40

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「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【0646】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ

50

「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチC演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【0647】

低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間では、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の全体を

10

【0648】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中では「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

20

【0649】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間では、まず、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

30

【0650】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間では、定位置に表示されているタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

40

【0651】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチC演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチC演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「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

50

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 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【 0 6 5 2 】

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 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L , 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【 0 6 5 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチ C 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「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たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【 0 6 5 4 】

〔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。

【 0 6 5 5 】

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。

【 0 6 5 6 】

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

10

20

30

40

50

てしまうことを防止できる。

【 0 6 5 7 】

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。

【 0 6 5 8 】

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。

【 0 6 5 9 】

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状態でタイトル文字「大激震口ボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「大激震口ボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチ C 演出に対応する 4 個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチ C 演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【 0 6 6 0 】

[低ベース最強リーチ演出について]

図 1 1 - 4 1 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 1 1 - 4 2 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。

【 0 6 6 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース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。

【 0 6 6 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース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 1 1 - 4 1（e 1）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びア

10

20

30

40

50

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 3 2 を落下させ、その後可動体 3 2 を初期位置まで上昇させる。

【 0 6 6 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 1 1 - 4 1 (e 1 ') 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 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

10

【 0 6 6 4 】

図 1 1 - 4 2 に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置 5 の表示領域に低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【 0 6 6 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

20

【 0 6 6 6 】

低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 4 1 (e 3) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は維持したまま、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図 1 1 - 4 1 (e 4) に示すように、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」を徐々に縮小させ、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」を定位置で静止させる。タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

30

【 0 6 6 7 】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

40

【 0 6 6 8 】

図 1 1 - 4 1 (e 1) ～ (e 4) 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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、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

50

捕まえる！」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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示され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。

【0669】

また、選択演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、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る！」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。

【0670】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間では、まず、図11-41（e4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-42に示すように、スピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-41（e5）～（e6）に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の下方にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0671】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図11-41（e6）～（e7）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。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る！」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る！」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る！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。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る！」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る！」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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、

低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L , 8 R からセリフの音声も出力されない。

【 0 6 7 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 1 (e 4) ~ (e 8) 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る！」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 1 1 - 4 1 (e 8) 及び図 1 1 - 4 2 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

10

【 0 6 7 3 】

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 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L , 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

20

【 0 6 7 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりである旨 (大当たり遊技状態に制御される旨) の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄 (大) の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄 (大) の組合せを表示させる。

30

【 0 6 7 5 】

[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る！」とともに、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」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 1 1 - 4 1 (e 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

40

【 0 6 7 6 】

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

50

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。

【 0 6 7 7 】

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。

10

【 0 6 7 8 】

また、低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、図 1 1 - 4 1 (e 2) ~ (e 4) 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る！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、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。

20

【 0 6 7 9 】

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、図 1 1 - 4 1 (e 4) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 1 1 - 4 1 (e 5) ~ (e 6) に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 1 1 - 4 1 (e 5) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 1 1 - 4 1 (e 6) に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース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。

30

【 0 6 8 0 】

[タイトル表示パートの変形例について]

図 1 1 - 4 3 は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、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。

【 0 6 8 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 3 (f 1) 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。

40

【 0 6 8 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ブラックアウト演出を所定時間継続した後、図 1 1 - 4 3 (f 2) 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 1 1 - 4 3 (f 2) 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。

【 0 6 8 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示領域全体の背景を黒色表示として期待度示唆

50

表示を表示した状態を所定時間維持し、図 1 1 - 4 3 (f 3) (f 5) 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 1 1 - 4 3 (f 3) (f 5) 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。

【 0 6 8 4 】

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。

10

【 0 6 8 5 】

また、タイトル文字は、白色の態様 (図 1 1 - 4 3 (f 3)) または赤色の態様 (図 1 1 - 4 3 (f 5)) 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 1 3 1 S G S 6 0 9 の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当たりであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当たりとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当たりとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当たりの期待度が高くなる。

20

【 0 6 8 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 3 (f 4) (f 6) 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 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。一方、タイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L , 8 R からセリフの音声も出力されない。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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照) 。

30

【 0 6 8 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

40

【 0 6 8 8 】

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。

【 0 6 8 9 】

また、図 1 1 - 4 3 (f 2) 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

50

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。

【 0 6 9 0 】

[高ベースリーチ A ~ D 演出について]

図 1 1 - 4 4 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 1 1 - 4 4 は、高ベースリーチ A ~ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。尚、高ベースリーチ A ~ D 演出は、登場する敵キャラクターの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出について説明し、高ベースリーチ B ~ D 演出の説明は省略する。

【 0 6 9 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 4（g 2）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 5 L, 5 R 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。

【 0 6 9 2 】

図 1 1 - 4 5 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。

【 0 6 9 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 6 9 4 】

高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 4 4（g 2）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 1 1 - 4 4（g 3）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。

【 0 6 9 5 】

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。

【 0 6 9 6 】

図 1 1 - 4 4（g 1）～（g 3）に示すように、拡大サイズのタイトル文字「バトルリ

10

20

30

40

50

ーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた時短状態 A または確変状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（夜空の背景）は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「バトルリーチ A」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【 0 6 9 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 4（g 3）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 1 1 - 4 5 に示すように、スピーカ 8 L，8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 1 1 - 4 4（g 4）～（g 5）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 1 1 - 4 5 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

【 0 6 9 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 4（g 5）～（g 6）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 1 1 - 4 5 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。また、図 1 1 - 4 5 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L，8 R からセリフの音声も出力されない。

【 0 6 9 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 4（g 3）～（g 7）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（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「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（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）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

10

20

30

40

50

トル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。高ベースリーチ A 演出の導入パートは、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っている動画のシーンから開始する。また、図 11 - 44 (g 7) 及び図 11 - 45 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」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 8 L, 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【0700】

このように高ベースリーチ A 演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ 8 L, 8 R からタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L, 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【0701】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0702】

[高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示について]

高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出の期待度示唆表示について説明し、高ベースリーチ B ~ D 演出の期待度示唆表示の説明は省略する。

【0703】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「バトルリーチ A」とともに、タイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11 - 44 (g 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0704】

高ベースリーチ A 演出が実行される時短状態 A または確変状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0705】

また、時短状態 A または確変状態では第 1 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼな

10

20

30

40

50

いため、第2特図の保留数が最大(4つ)でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において高ベースリーチA演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0706】

また、高ベースリーチA演出を実行する場合には、図11-44(g1)~(g3)に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチA」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、高ベースリーチA演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、高ベースリーチA演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄(小)等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【0707】

高ベースリーチA演出のタイトル表示パートでは、図11-44(g3)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチA」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-44(g4)~(g5)に示すように、タイトル文字「バトルリーチA」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-44(g4)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-44(g5)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチA演出に対応する3個(高ベースリーチB演出は3.5個、高ベースリーチC演出は4個、高ベースリーチD演出は4.5個)の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチA演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0708】

[タイトル文字の表示位置について]

図11-46は、画像表示装置5の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

【0709】

図11-46(A)(B)に示すように、画像表示装置5は、長方形の表示領域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。

【0710】

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「爆チューを捕まえる!」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえる!」が表示される定位置は、図11-46(A)に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえる!」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11-46(B)に示すように、画像表示装置5の視認領域内において遊技盤2の部材に邪魔されない長方形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

10

20

30

40

50

となっている。

【 0 7 1 1 】

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る!」、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る!」、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 1 1 - 4 6 (A) に示すように、タイトル文字が、画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 1 1 - 4 6 (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形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

10

【 0 7 1 2 】

遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置 5 の表示領域 5 L を基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

20

【 0 7 1 3 】

これに対して本実施例では、いずれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置が、タイトル文字が画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域 5 L の対角線同士の交点視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤 2 のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。

30

【 0 7 1 4 】

[スーパーリーチ演出の演出時間について]

図 1 1 - 4 7 は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図 1 1 - 4 8 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。

【 0 7 1 5 】

図 1 1 - 4 7 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 T 1 - 1 であり、タイトル表示パートの演出時間は T t 1 であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は T t 1 a であり、タイトル表示期間の演出時間は T t 1 b であり、タイトル終了期間の演出時間は T t 1 c である。

40

【 0 7 1 6 】

低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間は T 1 - 2 であり、タイトル表示パートの演出時間は T t 1 であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は T t 1 a であり、タイトル表示期間の演出時間は T t 1 b であり、タイトル終了期間の演出時間は T t 1 c である。

【 0 7 1 7 】

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

50

、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。

【 0 7 1 8 】

図 1 1 - 4 7 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 $T 2 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 1 9 】

低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間は $T 2 - 2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

10

【 0 7 2 0 】

低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間は $T 2 - 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 2 1 】

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。

20

【 0 7 2 2 】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間は $T 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 3$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 3 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 3 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 3 c$ である。

【 0 7 2 3 】

高ベースリーチ演出 A ~ D の全体の演出時間はいずれも $T 4$ であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれも $T t 4$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれも $T t 4 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間はいずれも $T t 4 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間はいずれも $T t 4 c$ である。

【 0 7 2 4 】

30

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 1 1 - 4 8 (A) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 1$ 、 $T 2 - 2$ 、 $T 2 - 3$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T 1 - 1$ 、 $T 1 - 2$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（ $T 3$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 1$ 、 $T 2 - 2$ 、 $T 2 - 3$ ）よりも長く設定されている。

【 0 7 2 5 】

40

また、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のうち低ベース弱リーチ A 演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度の高い低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T 1 - 2$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（ $T 1 - 1$ ）よりも長く設定されている。また、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のうち低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 3$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 1$ 、 $T 2 - 2$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出のうち低ベース強リーチ A 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 2$ ）は、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 1$ ）よりも長く設定されている。

50

【 0 7 2 6 】

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 1 1 - 4 8 (B) に示すように、いずれのスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出) においても、タイトル表示期間の演出時間 (T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b / T t 4 b) は、タイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a / T t 4 a) 及びタイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c / T t 4 c) よりも長く、タイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a / T t 4 a) は、タイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c / T t 4 c) よりも長く設定されている。

10

【 0 7 2 7 】

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 1 1 - 4 8 (C) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 2) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 1) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 3) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 2) よりも長く設定されている。また、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 4) は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 1、T t 2、T t 3) よりも短く設定されている。

20

【 0 7 2 8 】

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 1 1 - 4 8 (D) に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間 (T t 3 a) は、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル開始期間の演出時間 (T t 4 a) よりも長く設定されており、図 1 1 - 4 8 (E) に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間 (T t 3 b) は、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル表示期間の演出時間 (T t 4 b) よりも長く設定されている。

30

【 0 7 2 9 】

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 1 1 - 4 8 (F) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 2 a) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 3 a) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 2 a) よりも長く設定されている。

40

【 0 7 3 0 】

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 1 1 - 4 8 (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 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 2 b) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 1 b) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース弱

50

リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 3 b) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 2 b) よりも長く設定されている。

【 0 7 3 1 】

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 1 1 - 4 8 (H) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 2 c) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 3 c) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 2 c) よりも長く設定されている。

10

【 0 7 3 2 】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) におけるタイトル表示パートの文字表示期間 (タイトル表示パートにおいて後述するプロログ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間) の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8 (I) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の文字表示期間の演出時間 (T t 2 d) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出の文字表示期間の演出時間 (T t 1 d) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間 (T t 3 d) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の文字表示期間の演出時間 (T t 2 d) よりも長く設定されている。

20

【 0 7 3 3 】

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 1 1 - 4 8 (J) (K) に示すように、低ベース (通常状態) 中のいずれのスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) においても、タイトル表示期間の演出時間 (T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b) は、タイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a) よりも長く、タイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a) は、タイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c) よりも長く設定されている。

30

【 0 7 3 4 】

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 1 1 - 4 8 (L) に示すように、高ベース (時短状態 A 及び確変状態) 中のスーパーリーチ演出 (高ベースリーチ A ~ D 演出) の全体の演出時間 (T 4) は、低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) の全体の演出時間 (T 1 - 1、T 1 - 2、T 2 - 1、T 2 - 3、T 3) よりも短く設定されている。

40

【 0 7 3 5 】

[スーパーリーチ演出のタイトル文字について]

図 1 1 - 4 9 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。

50

【 0 7 3 6 】

図 1 1 - 4 9 (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 1 0 文字であり、タイトル文字のフォントサイズ (1 文字あたりの標準サイズ) は F J であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ (全てのタイトル文字を含む領域のサイズ) は E J A である。

【 0 7 3 7 】

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 1 0 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F J であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E J B である。

【 0 7 3 8 】

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 1 3 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K A である。

【 0 7 3 9 】

低ベース強リーチ B 演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は 7 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K B である。

【 0 7 4 0 】

低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字は「大激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は 8 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K C である。

【 0 7 4 1 】

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 1 3 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F S K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E S K である。

【 0 7 4 2 】

また、図 1 1 - 4 9 (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 K D 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 K S である。

【 0 7 4 3 】

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 1 1 - 4 9 (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 F K 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 F J 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。

【 0 7 4 4 】

また、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 7 4 5 】

また、図 1 1 - 4 9 (B) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字のフォントサイズ F J、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リー

10

20

30

40

50

チ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F S K は、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）のフォントサイズ K D よりも小さいフォントサイズであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）のフォントサイズ K S よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【 0 7 4 6 】

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 1 1 - 4 9（C）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E J A、E J B よりも大きく、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ E S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C よりも大きい。

20

【 0 7 4 7 】

〔 期待度示唆表示について 〕

図 1 1 - 5 0 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。

30

【 0 7 4 8 】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 1 1 - 5 0（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。

【 0 7 4 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、期待度示唆表示を行う場合に、図 1 1 - 5 0（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 C P U 1 2 0 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。

40

【 0 7 5 0 】

この際、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 5 0（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

50

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。

【0751】

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合に、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了して通常表示となる前のタイミング(t1)で1つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。一方、演出制御用CPU120は、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了するタイミング(t2)までは、2つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始せず、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
10
タイミング(t2)で2つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。すなわち隣り合う2つの星形オブジェクトは強調表示されるタイミングが重なるが、3つの星形オブジェクトが同時に重なって強調表示されないようになっている。

【0752】

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、星形オブジェクトの強調表示を開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ8L, 8Rから出力させるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。
20

【0753】

[選択演出について]

図11-51は、選択演出の実行状況を示す図である。選択演出は、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を経ることなく直接低ベース強リーチA～C演出または低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、いずれの種類のスーパーリーチ演出が実行されるかが特定される演出である。

【0754】

演出制御用CPU120は、選択演出が実行される場合に、図11-51(h1)に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図11-51(h2)に示すように、画像表示装置5の表示領域内にウィンドウを表示させ、そのウィンドウ内に選択演出のタイトルが表示させる。選択演出のタイトルでは、「リーチを格上げしろ!」というメッセージが表示され、選択演出が実行されることが示唆される。
30

【0755】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-51(h2)～(h8)に示すように、ウィンドウ内にスーパーリーチ演出のタイトル画像と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とプッシュボタン31Bの連続操作を促す操作促進文字「連打!」とからなる操作促進画像と、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。
40

【0756】

演出制御用CPU120は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当たり期待度は0であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチA演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン31Bの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【0757】

図11-51(h2)～(h8)に示すように、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像は、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース
50

弱リーチ A 演出のタイトル画像の後、低ベース弱リーチ A 演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度が高い低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ A 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ A 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ B 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ C 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ C 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出のタイトル画像の順番で切り替わる。

【 0 7 5 8 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン 31B の操作が検出されることで、図 11-51 (h9) に示すように、操作促進画像が消えてスーパーリーチ演出のタイトル画像のみがウィンドウ内に表示される確定画像を表示させ、表示されたタイトル画像のスーパーリーチ演出が実行される旨を報知し、その後、当該スーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行させる。

【 0 7 5 9 】

図 11-52 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像から低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン 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たり期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン 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。

【 0 7 6 0 】

また、図 11-52 に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチ A、B 演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチ A 演出以上の大当たり期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチ A 演出が実行される割合は約 32.18%、低ベース強リーチ B 演出が実行される割合は約 30.16%、低ベース強リーチ C 演出が実行される割合は約 30.30%、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約 7.36% となっている。

【 0 7 6 1 】

また、演出制御用 CPU 120 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を表示させるようになっている。

【 0 7 6 2 】

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

10

20

30

40

50

替わる場合にはプッシュボタン 3 1 B を 3 回操作する必要がある、その際の最低限要する時間は約 2 4 0 m s となる。

【 0 7 6 3 】

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 3 0 0 m s 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 C P U 1 2 0 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。

10

【 0 7 6 4 】

[可変表示中に実行可能な演出について]

図 1 1 - 5 3 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 1 1 - 5 3 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。

【 0 7 6 5 】

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。

【 0 7 6 6 】

20

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。

【 0 7 6 7 】

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 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース弱リーチ 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 3 1 B 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。

30

【 0 7 6 8 】

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 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ~ C 演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチ A、B 演出において演出結果として大当たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出 B においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【 0 7 6 9 】

操作促進演出 C は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

40

【 0 7 7 0 】

操作促進演出 D は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果を報知する演出である。

【 0 7 7 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル

50

色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出 A を実行するか否か、操作促進演出 B において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出 C を実行させるか否か及びカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるか、操作促進演出 D において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

【0772】

図 11 - 54（A）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A ~ C 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 80 % の割合で非実行が決定され、20 % の割合で実行が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 20 % の割合で非実行が決定され、80 % の割合で実行が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で説明文表示演出の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0773】

尚、本実施例では、説明文表示演出がタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行される構成であり、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出の実行の有無に関わらず、低ベース強リーチ A ~ C 演出の実行時間及びタイトル表示パートの実行時間が変わらない構成であるが、低ベース強リーチ A ~ C 演出が実行される変動パターンとして、第 1 変動パターンと、第 1 変動パターンよりも変動時間を長く設定した第 2 変動パターンと、を備え、第 1 変動パターンが指定された場合には、説明文表示演出を実行せず、第 2 変動パターンが指定された場合に、第 1 変動パターンよりも長く設定された変動時間を用いて説明文表示演出を実行する構成としても良い。このような構成では、予告演出決定処理において説明文表示演出を実行するか否かが決定されるのではなく、第 1 変動パターンが指定されたか、第 2 変動パターンが指定されたか、により説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、説明文表示演出が実行された場合に、説明分演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるように第 1 変動パターン、第 2 変動パターンを決定することで、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0774】

図 11 - 54（B）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチ A、B 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行するか否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 80 % の割合で非実行（白）が決定され、20 % の割合で実行（赤）が決定され、実行（金）は決定されない。また、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には 20 % の割合で非実行（白）が決定され、75 % の割合で実行（赤）が決定され、5 % の割合で実行（金）が決定される。このように、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定されるので、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確

10

20

30

40

50

定する。

【 0 7 7 5 】

尚、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで大当たりの可能性が高い旨が示唆されるようにしても良い。また、このような構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定され、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当たりが確定するようにしても良い。

10

【 0 7 7 6 】

図 1 1 - 5 4 (C) に示すように、予告演出決定処理においては、ノーマルリーチ演出からははずれとなる変動パターン、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチ A、B 演出に発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進演出 A を実行するか否かが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には 5 0 % の割合で非実行が決定され、5 0 % 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 1 0 0 % 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。

20

【 0 7 7 7 】

図 1 1 - 5 4 (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 9 0 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、1 0 % 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 1 0 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、9 0 % の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤における操作促進演出 B において操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。

30

【 0 7 7 8 】

図 1 1 - 5 4 (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 5 0 % の割合で非実行が決定され、3 0 % の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、2 0 % の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 5 % の割合で非実行が決定され、3 0 % の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、6 5 % の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出 C の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A ~ C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行されることで大当たりの可能

40

50

性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像（Ａ）及びカットイン画像（Ｂ）のうちカットイン画像（Ｂ）が表示されるため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出における導入パートの終盤で操作促進演出Ｃが実行され、カットイン画像（Ｂ）が表示された場合にカットイン画像（Ａ）が表示された場合よりも大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【０７７９】

図１１－５４（Ｆ）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には９０％の割合で操作促進画像（小）が決定され、１０％の割合で操作促進画像（大）が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には１０％の割合で操作促進画像（小）が決定され、９０％の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出における導入パートの終盤における操作促進演出Ｄにおいて操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも大当たりとなる可能性が高い旨が示唆される。

【０７８０】

〔説明文表示演出について〕

図１１－５５は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図であり、図１１－５６は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。

【０７８１】

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１１－５５（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１１－５５（Ａ）に示すように、説明文字「驚き！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ１））、図１１－５５（Ｂ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ２））、その後、図１１－５５（Ｃ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１１－５６（ｔ３））。

【０７８２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５５（Ｄ）に示すように、説明文字「桃の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ４））、図１１－５５（Ｅ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ５））、その後、図１１－５５（Ｆ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１１－５６（ｔ６））。

【０７８３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５５（Ｇ）に示すように、説明文字「大ラッキー！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ７））、図１１－５５（Ｈ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ８））、その後、図１１－５５（Ｉ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させ

ながら表示させる（図 1 1 - 5 6（t 9））。

【 0 7 8 4 】

〔タイトル色変化演出について〕

図 1 1 - 5 7 は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図 1 1 - 5 8 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。

【 0 7 8 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、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。

【 0 7 8 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、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 C P U 1 2 0 は、タイトル表示期間において図 1 1 - 5 7（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 C P U 1 2 0 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 t 1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ 8 L，8 R から出力させるとともに、図 1 1 - 5 7（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。

【 0 7 8 7 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ 8 L，8 R から出力させるとともに、図 1 1 - 5 7（D）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える態様に変化させ、t 2 の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図 1 1 - 5 7（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 1 1 - 5 7（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。

【 0 7 8 8 】

図 1 1 - 5 8（A）（B）に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートのタイトル開始期間の演出時間 T 1 は 5 0 0 m s、タイトル表示期間の演出時間 T 2 は 2 2 0 0 m s、タイトル終了期間の演出時間 T 3 は 3 0 0 m s に設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間 t 1 は 8 0 0 m s、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間 t 2 は 2 0 0 m s、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間 t 3 は 1 2 0 0 m s に設定されている。

【 0 7 8 9 】

このため、図 1 1 - 5 8（C）に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間（t 1）よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間（t 3）の方が長くなり、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が白色の態様で表示される時間（T 1 + t 1）よりも、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間（t 3 + T 3）の方が長くなる。

【 0 7 9 0 】

10

20

30

40

50

〔操作促進演出 A について〕

図 1 1 - 5 9 は、操作促進演出 A の実行状況を示す図である。

【0 7 9 1】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチ演出において、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出 A を実行可能である。

【0 7 9 2】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出 A の実行が決定されている場合に、図 1 1 - 5 9 (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 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (小) 「押せ！」とからなる操作促進画像 (小) を表示させる。

10

【0 7 9 3】

ボタン画像 (小) には、プッシュボタン 3 1 B 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 CPU 1 2 0 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 3 1 B 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 1 1 - 5 9 (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 1 1 - 5 9 (D) に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する。

【0 7 9 4】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、はずれとなる変動パターンの場合に、図 1 1 - 5 9 (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。

20

【0 7 9 5】

〔操作促進演出 B について〕

図 1 1 - 6 0 は、操作促進演出 B の実行状況を示す図である。

【0 7 9 6】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作を促す操作促進演出 B を実行可能である。

【0 7 9 7】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 6 0 (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 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B 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。

30

【0 7 9 8】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 6 0 (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 3 1 B 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 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (大) 「押せ！」とからなる操作促進画像 (大) を表示させる。この際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 0 (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 3 1 B 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。

40

【0 7 9 9】

ボタン画像 (小) にもボタン画像 (大) にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B 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 1 1 - 6 0 (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 3 2 を落下

50

させる落下演出を実行し、その後、図 1 1 - 6 0 (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。

【 0 8 0 0 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、はずれとなる変動パターンの場合に、図 1 1 - 6 0 (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 1 1 - 6 0 (G) に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【 0 8 0 1 】

[操作促進演出 C について]

図 1 1 - 6 1 は、操作促進演出 C の実行状況を示す図である。

10

【 0 8 0 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作を促す操作促進演出 C を実行可能である。

【 0 8 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出 C の実行が決定されている場合に、図 1 1 - 6 1 (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 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 8 0 4 】

20

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作が検出されると、図 1 1 - 6 1 (C) に示すように、操作促進画像 (小) を消去させて、味方キャラクター「ナナ」が表示されるカットイン画像 (A) を表示させた後、図 1 1 - 6 1 (F) に示すように、導入パートの続きを実行する。

【 0 8 0 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作が検出されると、図 1 1 - 6 1 (D) に示すように、操作促進画像 (小) を消去させて、味方キャラクター「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 1 1 - 6 1 (F) に示すように、導入パートの続きを実行する。

30

【 0 8 0 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作が検出されない場合に、図 1 1 - 6 1 (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 1 1 - 6 1 (F) に示すように、導入パートの続きを実行する。

【 0 8 0 7 】

[操作促進演出 D について]

図 1 1 - 6 2 は、操作促進演出 D の実行状況を示す図である。

40

【 0 8 0 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作を促す操作促進演出 D を実行可能である。

【 0 8 0 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 6 2 (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 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 8 1 0 】

50

また、演出制御用CPU120は、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62（A）（G）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が1つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出（図11-60（B）参照）を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

【0811】

演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、大当たりとなる変動パターンの場合に、図11-62（C）（H）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図11-62（D）（I）に示すように、演出結果として大当たりを報知させる。

【0812】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-62（E）（J）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-62（F）（K）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【0813】

〔操作促進画像について〕

図11-63は、操作促進画像の表示態様を示す図である。演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）を構成するボタン画像を、図11-63（A）に示すように、左右方向に交互に連続して移動しながら表示させるとともに、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に連続して変化させながら表示させる。この際、図11-63（B）に示すように、ボタン画像が左右方向に移動する間隔と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する間隔と、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。

【0814】

〔大当たり開始演出について〕

図11-64は、大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【0815】

演出制御用CPU120は、図11-64（A）に示すように、飾り図柄（大）を大当たり態様で停止させた後、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンドを受信した場合に、大当たり開始演出を実行する。

【0816】

演出制御用CPU120は、図11-64（B）～（G）に示すように、画像表示装置5に大当たり開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図11-64（B）に示すように、まず大当たりのタイトル文字「BIG BONUS（REG BONUS）」のうちタイトル文字の前半「BIG（REG）」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64（C）に示すように、タイトル文字の前半「BIG（REG）」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

【0817】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-64（D）に示すように、大当たりタイトルのタイトル文字「BIG BONUS（REG BONUS）」のうちタイトル文字の後半「BONUS」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64（E）に示すように、

10

20

30

40

50

タイトル文字の後半「B O N U S」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「B I G」の下方の位置）に表示させる。

【0818】

尚、本実施例では、大当たり種別が6ラウンドの大当たり遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「R E G B O N U S」を表示させ、大当たり種別が10ラウンドの大当たり遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「B I G B O N U S」を表示させる。

【0819】

次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、図11-64(E)～(G)に示すように、タイトル文字「B I G B O N U S」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「B I G B O N U S」を徐々に拡大させ、その後、図11-64(H)に示すように、大当たり中演出を開始し、画像表示装置5の表示を大当たり遊技状態の背景に切り替える。

【0820】

演出制御用C P U 1 2 0は、大当たり中演出を開始するとまず、図11-64(H)に示すように、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）と、右打ち促進画像（小）を表示させる。

【0821】

右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用C P U 1 2 0は、図11-64(H)(I)に示すように、大当たり中演出の開始後、大当たり遊技状態が終了するまでの期間にわたり、右打ち促進画像（小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【0822】

右打ち促進画像（大）は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像（小）よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」（大）と、右方向を示す矢印であり、矢印画像（小）よりもサイズの大きい矢印画像（大）と、から構成され、演出制御用C P U 1 2 0は、図11-64(H)(I)に示すように、大当たり中演出の開始後、大当たり遊技状態が終了するまでの期間のうち最初の一定時間のみ、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【0823】

また、大当たり遊技状態に制御される場合に、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当たり中演出に切り替え、大当たり遊技状態の操作方法（遊技球を右遊技領域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C P U 1 2 0は、主基板11側で、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。このため、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

【0824】

また、演出制御用C P U 1 2 0は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当たり開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。

【0825】

特に、演出制御用C P U 1 2 0は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像

10

20

30

40

50

(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、1フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法で操作を行ってしまう虞があるが、このタイミングで遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が開始していないので、遊技球が無駄になってしまうこととなる。これに対し、演出制御用CPU120は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム(画像の更新の最小単位)で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

10

【0826】

[遊タイムまでの残転数表示について]

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当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。

【0827】

20

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に時短状態B(遊タイム)に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数(以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ)131SG005Z(図11-1参照)を表示させることが可能である。

【0828】

演出制御用CPU120は、図11-65(A)に示すように、通常状態においてノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上より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。

30

【0829】

演出制御用CPU120は、図11-65(B)に示すように、飾り図柄(大)がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中も遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。

【0830】

また、演出制御用CPU120は、図11-65(C)に示すように、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA、B演出に発展した場合に、低ベース弱リーチA、B演出の実行中も遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。この際、演出制御用CPU120は、図11-65(D)(E)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果としてはずれが報知された場合には、低ベース弱リーチA、B演出の終了後もそのまま遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。

40

【0831】

また、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが報知され得る構成とし、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが報知された場合には、低ベース弱リーチA、B演出が終了するまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させ、低ベース弱リーチA、B演出の終了時に遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。尚、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当たりが確定する内容が表示された時点で、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させるようにしても良い。

50

【 0 8 3 2 】

また、演出制御用CPU120は、図11-65(F)に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出から低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。この際、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させ、低ベース弱リーチA、B演出から発展する場合には、低ベース強リーチA～C演出であれば、タイトル表示パートのブロードログ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示パートの開始時に遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。

10

【 0 8 3 3 】

尚、低ベース弱リーチA、B演出から発展する場合に、操作促進演出Bが実行されたことに伴う落下演出が開始するタイミング(図11-60(D)に示すタイミング)で保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる構成としても良い。これにより低ベース強リーチA～C演出に発展するか、低ベース最強リーチ演出に発展するか、に関わらず、留表示及びアクティブ表示、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させるタイミングを共通にできる。

【 0 8 3 4 】

その後、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図11-65(G)(H)に示すように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数131SG005Zを表示させる。一方、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりが報知された場合に、図11-65(I)(J)に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させたままとする。

20

【 0 8 3 5 】

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。

30

【 0 8 3 6 】

[遊タイム開始演出について]

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当たり制御されことなく900回の可変表示を行った場合に、時短状態B(遊タイム)に制御する。この際、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、図11-66(C)に示すように、右打ちランプ131SG132を点灯させるとともに、右打ちLED点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用CPU120は、図11-66(A)(B)に示すように、遊タイムまでの残回数が0回の状態で可変表示が停止し、右打ちLED点灯通知コマンドを受信すると、図11-66(C)に示すように、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像(小)を表示させる。右打ちランプ131SG132を点灯させるタイミングと、右打ち促進画像(小)を表示させるタイミングと、はほぼ同時であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ちランプ131SG132を点灯させてから、右打ちLED点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用CPU120は、右打ち促進画像(小)を表示させるので、右打ち促進画像(小)が表示される前に右打ちランプ131SG132が点灯することとなる。

40

50

【 0 8 3 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 3 1 S G 1 3 2 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 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 6（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。

【 0 8 3 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 1 - 6 6（D）～（G）に示すように、遊タイム開始演出を実行する。

10

【 0 8 3 9 】

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。

【 0 8 4 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊タイム開始演出のタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間において、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を表示させるときの態様と同じ態様でタイトル文字「遊タイム突入」を表示させる。

20

【 0 8 4 1 】

詳しくは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイトル開始期間において、図 1 1 - 6 6（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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 6（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。

30

【 0 8 4 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、タイトル表示期間において、図 1 1 - 6 6（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。

【 0 8 4 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、タイトル終了期間において、図 1 1 - 6 6（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。

40

50

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 1 1 - 6 6 (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。

【 0 8 4 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 2 R 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。

【 0 8 4 5 】

右打ち促進画像 (大) は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像 (小) よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」 (大) と、右方向を示す矢印であり、矢印画像 (小) よりもサイズの大きい矢印画像 (大) と、から構成され、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 6 (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。

【 0 8 4 6 】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 5 0 0 m s の変動パターン P A 1 - 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 5 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s の変動パターン P B 1 - 1 8 を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 0 0 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 P A 1 - 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 C P U 1 2 0 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 1 0 0 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 5 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s の変動パターン P B 1 - 1 8 にて可変表示を行うとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 8 4 7 】

[タイトル文字等について 1]

図 1 1 - 6 7 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。

【 0 8 4 8 】

図 1 1 - 6 7 (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 ~ 1 3 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 L R 、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズは F R 、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイ

10

20

30

40

50

ズは E R である。

【 0 8 4 9 】

図 1 1 - 6 7 (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 L S、説明文字のフォントサイズは F S、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 E S である。

【 0 8 5 0 】

図 1 1 - 6 7 (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 L B、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F B、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E B である。

10

【 0 8 5 1 】

図 1 1 - 6 7 (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 3 1 B が操作されずに操作促進文字 (小) が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間) は L 1 P、操作促進文字 (小) のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字 (小) が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

20

【 0 8 5 2 】

図 1 1 - 6 7 (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 3 1 B が操作されずに操作促進文字 (大) が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間) は L 2 P、操作促進文字 (大) のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字 (大) が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

【 0 8 5 3 】

30

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 1 1 - 6 7 (B) に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間 L B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L R、L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R が、説明文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L S、L 1 P が、説明文字の表示時間 L S よりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L R、L B、L 1 P、L 2 P は、いずれも説明文表示演出を構成する 3 つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

40

【 0 8 5 4 】

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 1 1 - 6 7 (C) に示すように、操作促進文字 (大) のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小) のフォントサイズ F R、F S、F B、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作

50

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。

【 0 8 5 5 】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「B I G B O N U S」は、まず前半「B I G」を定位置上部に表示させた後、後半「B O N U S」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「B I G B O N U S」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「B I G」が表示され、定位置下部に後半「B O N U S」が表示されたときに、タイトル文字「B I G B O N U S」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「B I G」が表示され、定位置下部に後半「B O N U S」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「B I G」が表示され、定位置下部に後半「B O N U S」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。

10

【 0 8 5 6 】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F S、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【 0 8 5 7 】

また、説明文字のフォントサイズ F S が、操作促進文字（小）のフォントサイズ F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 5 8 】

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。

30

【 0 8 5 9 】

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 1 1 - 6 7（D）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズ E 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E R、E S、E B、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E R、E S、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズ E S が、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

40

【 0 8 6 0 】

[タイトル文字等について 2]

図 1 1 - 6 8 は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。

【 0 8 6 1 】

50

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 (タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間) は L R、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズは F R、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E R である。

【 0 8 6 2 】

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間 (タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間) は L B、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F B、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E B である。

【 0 8 6 3 】

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、操作促進文字 (小) の表示時間 (プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作促進文字 (小) が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間) は L 1 P、操作促進文字 (小) のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字 (小) が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

【 0 8 6 4 】

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、操作促進文字 (大) の表示時間 (プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作促進文字 (大) が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間) は L 2 P、操作促進文字 (大) のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字 (大) が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

【 0 8 6 5 】

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間 (タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間) は L Y、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F Y、遊タイム開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E Y である。

【 0 8 6 6 】

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズは F Z、遊タイムまでの残回数文字が表示される表示領域サイズは E Z である。

【 0 8 6 7 】

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 1 1 - 6 8 (B) に示すように、操作促進文字 (大) のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F B、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字 (残り X X X (X は 0 ~ 9 0 0 の数値) 回) のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 6 8 】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の

10

20

30

40

50

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。

【0869】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズF Yが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF R、F 1 P、F Zよりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【0870】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズF Rが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF 1 P、F Zよりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【0871】

また、操作促進文字（小）のフォントサイズF 1 Pが、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF Zよりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字（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。

30

【0872】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0873】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図11-68（C）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズE 2 Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズE R、E B、E 1 P、E Y、E Zよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズE Bが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、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E R、E 1 P、E Y、E Z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E Yが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズE R、E 1 P、E Z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E R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E 1 P、E Z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E 1 Pが、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズE Z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

40

50

関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【 0 8 7 4 】

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 1 1 - 6 8 (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 L Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R 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。

【 0 8 7 5 】

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 1 1 - 6 8 (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。

【 0 8 7 6 】

[L E D 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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 を含む。

【 0 8 7 7 】

図 1 1 - 6 9 に示すように、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 は、遊技機用枠 3 の画像表示装置 5 の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するように設けられており、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 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 L E D L L 1 ~ L L 4 は、可動体 3 2 の前面に形成されたロゴ「POWER F U L L」に対応する位置に配置されている。また、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、遊技領域 2 L 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 L A 1 ~ L A 4 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。

【 0 8 7 8 】

枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、R G B (R e d、G r e e n、B l u e) の発光素子からなるフルカラー L E D であり、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は、赤色に単色発光させることが可能な赤色 L E D であり、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、白色に単色発光させることが可能な白色 L E D である。

【 0 8 7 9 】

[L E D ドライバ (ランプドライバ) への出力の仕組み]

図 1 1 - 7 0 は、L E D ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の L E D のうちの 1 または複数の L E D を点灯 / 点滅 / 消灯させるための輝度データを、L E D ドライバ (ランプドライバとも称する) に出力する。尚、以下では、演出制御用 C P U 1 2 0 によって L E D などのランプに対して行われる点灯 / 点滅 / 消灯の制御を、ランプ制御とも称する。L E D ドライバは、演出制御用 C P U 1 2 0 から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプを点灯 / 点滅 / 消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、L E D ドライバにより調整された電流に基づき、点灯 / 点滅 / 消灯する。

【 0 8 8 0 】

より具体的に説明すると、演出制御基板 1 2 の R O M 1 2 1 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 S P リーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度デー

10

20

30

40

50

タテーブルとを含む。

【 0 8 8 1 】

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

【 0 8 8 2 】

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。

【 0 8 8 3 】

さらに、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図11-70に示すように、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【 0 8 8 4 】

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。

【 0 8 8 5 】

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

10

20

30

40

50

まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０８８６】

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

【０８８７】

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

【０８８８】

〔遊技効果ランプの点灯態様〕

本実施例においては、上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。

【０８８９】

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

【０８９０】

例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、該当するＬＥＤは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるＬＥＤの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

10

20

30

40

50

【0891】

口ゴLEDLL1～LL4の輝度データとして規定されるR(Red)のデータが「0」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は「消灯」する。また、口ゴLEDLL1～LL4の輝度データ(Rのデータ)が「1」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなRのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0892】

装飾LEDLS1～LS5の輝度データとして規定されるW(White)のデータが「0」である場合、装飾LEDLS1～LS5は「消灯」する。また、装飾LEDLS1～LS5の輝度データ(Wのデータ)が「1」である場合、装飾LEDLS1～LS5は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなWのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0893】

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

【0894】

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

【0895】

[遊技効果ランプに関する説明]

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図11-71～図12-36を参照しながら説明する。

【0896】

[輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について]

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

【0897】

具体的には、表示制御部123は、主基板11に搭載されたCPU103から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33ms)で1減算されるカウンタである。表示制御部123は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示)を開始するタイミングとなったときに、ROM121に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部123は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンド(例えば、拡張コマンドBXXXXなど(「X」は任意の英数字))を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき

10

20

30

40

50

、表示制御部 1 2 3 によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【 0 8 9 8 】

図 1 1 - 7 1 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 1 1 - 7 1 に示すように、例えば、表示制御部 1 2 3 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（B 4 2 1）を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 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。

10

【 0 8 9 9 】

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。

【 0 9 0 0 】

例えば、図 1 1 - 7 4 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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2（X D _ A _ L W U _ 1 _ B 4 2 1）、口ゴ L E D L L 1 ~ L L 4（X D _ A _ L L O G O _ B 4 2 1）、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5（X D _ A _ L S L M P _ B 4 2 1）、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4（X D _ A _ L A T A K _ B 4 2 1）が指定されている。また、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 に対応して子テーブル：X D _ J _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T T L E 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 6 0 0 0 0 0 m s（600000/10）が指定されており、口ゴ L E D L L 1 ~ L L 4 に対応して子テーブル：X D _ J _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T T L E 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 6 0 0 0 0 0 m s（600000/10）が指定されており、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 に対応して子テーブル：X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T T L E 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 6 0 0 0 0 0 m s（600000/10）が指定されており、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 に対応して子テーブル：X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T T L E 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 6 0 0 0 0 0 m s（600000/10）が指定されている。

20

30

【 0 9 0 1 】

図 1 1 - 7 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）が指定されている場合には、この 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）を計時するために 1 0 m s ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）を計時したことになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s（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 C P U 1 2 0 は、拡張コマンドを受信した後、最大 6 0 0 0 0 0 m s（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 6 0 0 0 0 0 m s 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 6 0 0 0 0 0 m s を設定しており、演出制御用 C P U 1 2 0 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 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させること

40

50

ができる。

【 0 9 0 2 】

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。

【 0 9 0 3 】

例えば、図 1 1 - 7 5 に示す子テーブルにおいては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ J _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) に対応して、孫テーブル： X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 5 0 0 m s 、孫テーブル： X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 5 0 0 m s 、孫テーブル： X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 2 3 0 m s 、孫テーブル： X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 6 0 0 0 0 0 m s が、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

10

【 0 9 0 4 】

また、図 1 1 - 7 5 に示す子テーブルにおいては、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 (X D _ J _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) に対応して、孫テーブル： X D _ _ _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 5 0 0 m s 、孫テーブル： X D _ _ _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 5 0 0 m s 、孫テーブル： X D _ _ _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 2 3 0 m s 、孫テーブル： X D _ _ _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 6 0 0 0 0 0 m s 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。

20

【 0 9 0 5 】

また、図 1 1 - 7 5 に示す子テーブルにおいては、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 (X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) に対応して、孫テーブル： X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 5 0 0 m s 、孫テーブル： X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 5 0 0 m s 、孫テーブル： X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 2 3 0 m s 、孫テーブル： X _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 6 0 0 0 0 0 m s が、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

30

【 0 9 0 6 】

また、図 1 1 - 7 5 に示す子テーブルにおいては、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 (X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) に対応して、孫テーブル： X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 5 0 0 m s 、孫テーブル： X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 5 0 0 m s 、孫テーブル： X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 2 3 0 m s 、孫テーブル： X _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 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： 6 0 0 0 0 0 m s が、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

40

【 0 9 0 7 】

図 1 1 - 7 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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

50

実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図 11 - 75 に示す子テーブルであれば、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 について、最初に 5 0 0 m s 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 5 0 0 m s 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 2 3 0 m s 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 6 0 0 0 0 0 m s 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 6 0 0 0 0 0 m s 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 6 0 0 0 0 0 m s を設定することで、演出制御用 CPU 1 2 0 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 6 0 0 0 0 0 m s （1 0 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。

【0908】

また、子テーブルでは、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 をランプ制御の対象とする場合に、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 に対応する孫テーブルとして、例えば、図 11 - 75 に示すように、1 つの孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1 が指定される場合と、図 11 - 75 に示すように、2 つの孫テーブル：XD___LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1 及び XD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1 が指定される場合がある。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 と枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 CPU 1 2 0 は、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 のランプ制御を行う。このため、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 と、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 と、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【0909】

孫テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【0910】

例えば、図 11 - 76 に示す孫テーブルにおいては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 （XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：1 0 0 m s、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：1 2 0 m s、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：1 2 0 m s、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：1 2 0 m s、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。

【0911】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、ロゴLEDLL1~LL4(XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1)に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

10

【0912】

また、図11-76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。

20

【0913】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプ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。

30

【0914】

図11-76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。

40

【0915】

また、図11-81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LEDLWL

50

1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LED L W L 2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LED L W L 3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LED L W L 4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LED L W L 5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LED L W L 6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LED L W L 7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LED L W L 8のRGBの値を示すものであり、枠LED L W R 2～L W R 1 2 (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LED L W R 2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LED L W R 3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LED L W R 4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LED L W R 5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LED L W R 6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LED L W R 7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LED L W R 8のRGBの値を示すものである。

【0916】

また、図11-76に示す孫テーブルのロゴLED L L 1～L L 4 (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LED L L 1のR (Red)の値を示し、下位3桁目の値がロゴLED L L 2のRの値を示し、下位2桁目の値がロゴLED L L 3のRの値を示し、下位4桁目の値がロゴLED L L 4のRの値を示すものである。

【0917】

また、図11-76に示す孫テーブルの装飾LED L S 1～L S 5 (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LED L S 1のW (White)の値を示し、下位3桁目の値が装飾LED L S 2のWの値を示し、下位2桁目の値が装飾LED L S 3のWの値を示し、下位4桁目の値が装飾LED L S 4のWの値を示すものである。

【0918】

図11-76に示す孫テーブルのアタッカランプL A 1～L A 4 (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L A 1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプL A 2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプL A 3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプL A 4のRGBの値を示すものである。

【0919】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。枠LED L W L 1～L W L 1 2、枠LED L W R 2～L W R 1 2、アタッカランプL A 1～L A 4は、「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。

10

20

30

40

50

【0920】

枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタ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。

10

【0921】

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。

【0922】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをLEDドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをLEDドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図11-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

20

30

【0923】

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。

40

【0924】

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

50

テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【 0 9 2 5 】

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11-72は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-72に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいては、枠LEDLWL1～LWL12に対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として60000msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2においては、枠LEDLWL1～LWL12について、輝度データ（RGBのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の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。

【 0 9 2 6 】

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。

【 0 9 2 7 】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの4番目に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された60000msを計時し、当該計時が60000msに到達するまで、：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が60000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が60000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が60000msに到達することがなく、計時が60000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの

出力を開始することとなる。

【0928】

尚、図11-74に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては60000ms(10分)が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

10

【0929】

また、図11-75に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては60000ms(10分)が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0930】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として60000ms(10分)が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に60000ms(10分)に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

20

【0931】

[スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて1]

図11-73は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。

30

【0932】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図11-73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。

【0933】

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。

40

【0934】

50

低ベース弱リーチ A 演出と低ベース弱リーチ B 演出では導入パートの実行時間が異なり、図 1 1 - 7 3 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A 演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ B 演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ B 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 5 】

低ベース強リーチ A 演出と低ベース強リーチ B 演出と低ベース強リーチ C 演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 6 】

低ベース強リーチ A 演出と低ベース強リーチ B 演出と低ベース強リーチ C 演出では導入パートの実行時間が異なり、図 1 1 - 7 3 に示すように、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A 演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合には、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。

【 0 9 3 7 】

図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 8 】

高ベースリーチ A 演出と高ベースリーチ B 演出と高ベースリーチ C 演出と高ベースリーチ 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 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 9 3 9 】

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 1 1 - 7 3 に示すように、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチ A 演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ B 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチ B 演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ B 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ C 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチ C 演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ C 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ D 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチ D 演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ D 導入を用いて遊技効果ランプ 9 の

ランプ制御を行う。

【0940】

このように、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース弱リーチA演出を実行する場合と低ベース弱リーチB演出を実行する場合で、それぞれ別個の弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

10

【0941】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

20

30

【0942】

また、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行する場合に、低ベース弱リーチA演出であっても、低ベース弱リーチB演出であっても、輝度データテーブルとして共通のタイトル共通チャンスアップ赤（タイトル共通チャンスアップ金）を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる。

【0943】

また、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース強リーチA演出を実行する場合と低ベース強リーチB演出を実行する場合と低ベース強リーチC演出を実行する場合で、それぞれ別個の強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

40

50

【 0 9 4 4 】

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 1 2 3 が、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系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 CPU 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 が、強ベース弱リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 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。

10

20

【 0 9 4 5 】

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 1 2 3 が、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 が、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 が、強ベース弱リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 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。

30

40

【 0 9 4 6 】

また、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示され

50

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。

10

【0947】

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。

20

【0948】

30

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

40

50

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。

【0949】

また、タイトル表示パートの実行時間が他のスーパーリーチ演出と共通しない低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0950】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【0951】

また、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチCタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【0952】

また、本実施例では、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチAタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチBタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出のタイトル表示パート

特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチCタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチDタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、高ベースリーチA演出、高ベースリーチB演出、高ベースリーチC演出、高ベースリーチD演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【0953】

また、本実施例では、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出の導入パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチ導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良い。

【0954】

また、本実施例では、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチAのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチBのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0955】

また、本実施例では、低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチCタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチD演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチDタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、こ

10

20

30

40

50

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。

【 0 9 5 6 】

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。

【 0 9 5 7 】

[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。

【 0 9 5 8 】

[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 1 1 - 7 4 は、表示制御部 1 2 3 が低ベース弱リーチ A、B 演出における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：B 4 2 1 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 1 1 - 7 5 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 1 1 - 7 6 ~ 図 1 1 - 7 8 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。

【 0 9 5 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド B 4 2 1 を受信した場合に、拡張コマンド B 4 2 1 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 1 1 - 7 4 に示すように、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE を参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド B 4 2 1 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 のランプ制御を行う。

【 0 9 6 0 】

子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE には、図 1 1 - 7 5 に示すように

、参照する順に枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0961】

演出制御用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11-76）を参照してランプ制御を行う。これにより、340msにわたり枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は消灯状態となり、その後、160msにわたり枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12を青色に点灯する。

【0962】

演出制御用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11-77）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。

【0963】

演出制御用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11-78）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は、一部が消灯状態となり、残りが青色に点灯するとともに、30msまたは20ms毎に消灯する箇所と点灯させる箇所が変化する。

【0964】

演出制御用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11-77）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。

【0965】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が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。

【0966】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図11-74に示すように、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0967】

これによりロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過するまで消灯状態から赤色に

10

20

30

40

50

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。

【0968】

また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、500ms経過するまで白色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し、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。

10

【0969】

また、アタッカランプLA1～LA4は、500ms経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、500ms経過するまで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し、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。

【0970】

図11-152(A)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示部分は、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分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（タイトル表示部分開始から500ms経過までの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、消灯状態から青色に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は、消灯状態から赤色に変化し、装飾LEDLS1～LS5は、消灯状態から白色に変化する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（1）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示部分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11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、ロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過まで赤色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過まで白色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。

20

30

40

【0971】

50

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。

【0972】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、拡張コマンドB421に基づいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づいてランプ制御を行うことにより、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、装飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4は、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間、及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間に応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【0973】

[タイトル色変化演出(赤)において用いられる輝度データテーブル]

図11-79は、表示制御部123がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B511を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-80は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-81~図11-83は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0974】

表示制御部123は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング(タイトル表示パート開始後、1300ms経過したタイミング)で拡張コマンド511を送信する。

【0975】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB511を受信した場合に、拡張コマンド511に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル(図11-79)を指定し、親テーブルで指定された子テーブル(図11-80)、子テーブルで指定された孫テーブル(図11-81~83)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠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。

【0976】

これにより枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0977】

また、ロゴLEDLL1~LL4は、200ms経過するまで消灯し、その後、1200ms経過するまで赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0978】

また、装飾LEDLS1~LS5は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0979】

図11-152(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表

10

20

30

40

50

示パートは、開始から 500ms の期間がタイトル開始期間であり、その後、2200ms の期間がタイトル表示期間であり、その後、300ms の期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms 経過したタイミングで 200ms にわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに 1200ms 経過することでタイトル終了期間に移行する。

【0980】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンド B511 を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンド B511 を受信後、200ms 経過までの期間）において、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は白色に点滅し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は消灯し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は白色に点滅する（図 11 - 80 において子テーブルが指定する孫テーブル（5）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンド B511 を受信後、200ms 経過してからさらに 1200ms 経過するまでの期間）は、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は赤色系統で点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は赤色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は白色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化する（図 11 - 80 において子テーブルが指定する孫テーブル（6）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンド B511 を受信後、1400ms 経過してからの期間）においては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は赤色から徐々に消灯し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 11 - 80 において子テーブルが指定する孫テーブル（7）によるランプ制御）。

【0981】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms 経過後に、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400 または B40F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【0982】

〔タイトル色変化演出（金）において用いられる輝度データテーブル〕

図 11 - 84 は、表示制御部 123 がタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B512 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 85 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 86 ~ 図 11 - 88 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0983】

表示制御部 123 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms 経過したタイミング）で拡張コマンド 512 を送信する。

【0984】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B512 を受信した場合に、拡張コマンド 512 に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル（図 11 - 84）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11 - 85）、子テーブルで指定された孫テーブル

ル（図 11 - 86 ~ 88）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【 0 9 8 5 】

これにより枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、200ms 経過するまで 40ms の間隔で白色に点滅し、その後、1200ms 経過するまで黄色系統で点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、その後、280ms で黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【 0 9 8 6 】

また、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は、200ms 経過するまで消灯し、その後、1200ms 経過するまで赤色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、その後、280ms で赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【 0 9 8 7 】

また、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は、200ms 経過するまで 40ms の間隔で白色に点滅し、その後、1200ms 経過するまで白色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、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。

【 0 9 8 8 】

図 11 - 152 (B) に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートは、開始から 500ms の期間がタイトル開始期間であり、その後、2200ms の期間がタイトル表示期間であり、その後、300ms の期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms 経過したタイミングで 200ms にわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに 1200ms 経過することでタイトル終了期間に移行する。

【 0 9 8 9 】

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 B 5 1 2 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 B 5 1 2 を受信後、200ms 経過までの期間）において、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は白色に点滅し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は消灯し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は白色に点滅する（図 11 - 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 B 5 1 2 を受信後、200ms 経過してからさらに 1200ms 経過するまでの期間）は、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は黄色系統で点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は赤色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は白色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化する（図 11 - 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 B 5 1 2 を受信後、1400ms 経過してからの期間）においては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は黄色から徐々に消灯し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 11 - 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）。

【 0 9 9 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0991】

[タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例]

本実施例では、演出制御用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。

10

【0992】

これに対して本変形例では、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）と、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）と、タイトル文字が金色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）と、を備え、表示制御部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。

20

30

40

【0993】

これにより、演出制御用CPU120は、ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うことが可能となる。

【0994】

[低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-89は、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出における導入パートの表

50

示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 4 0 0を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-90は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-91～図11-95は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【0995】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB 4 0 0を受信した場合に、拡張コマンドB 4 0 0に基づいて弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブル（図11-89）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-90）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-91～95）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

10

【0996】

特に、図11-90に示す子テーブルには、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-91～95に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【0997】

20

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。

【0998】

[低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-96は、表示制御部123が低ベース弱リーチB演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 4 0 Fを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-97は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-99～図11-103は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

30

【0999】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB 4 0 Fを受信した場合に、拡張コマンドB 4 0 Fに基づいて弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブル（図11-96）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-97）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-98～103）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

40

【1000】

特に、図11-97に示す子テーブルには、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-98～103に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1001】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわ

50

せて発光色、発光態様が変化する。

【 1 0 0 2 】

[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 1 1 - 1 0 4 は、表示制御部 1 2 3 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：B 5 1 7 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 1 1 - 1 0 5 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 1 1 - 1 0 6 ～図 1 1 - 1 0 9 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。

10

【 1 0 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド B 5 1 7 を受信した場合に、拡張コマンド B 5 1 7 に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図 1 1 - 1 0 5 ）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 0 6 ）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 0 7 ～ 1 0 9 ）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、装飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 のランプ制御を行う。

【 1 0 0 4 】

特に、図 1 1 - 1 0 6 に示す子テーブルには、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートを構成するプロログ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 1 1 - 1 0 7 ～ 1 0 9 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

20

【 1 0 0 5 】

これにより枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、装飾 LED L S 1 ～ L S 5 は、低ベース強リーチ A ～ 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、発光態様に変化する。

【 1 0 0 6 】

30

[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 1 1 - 1 1 0 は、表示制御部 1 2 3 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：B 5 0 0 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 1 1 - 1 1 1 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 1 1 - 1 1 2 ～図 1 1 - 1 1 7 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。

【 1 0 0 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド B 5 0 0 を受信した場合に、拡張コマンド B 5 0 0 に基づいて強リーチ系強リーチ A 導入の親テーブル（図 1 1 - 1 1 0 ）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 1 1 ）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 1 2 ～ 1 1 7 ）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、装飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 のランプ制御を行う。

40

【 1 0 0 8 】

特に、図 1 1 - 1 1 1 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 1 1 - 1 1 2 ～ 1 1 7 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

50

データが設定されている。

【1009】

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。

【1010】

〔低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-118は、表示制御部123が低ベース強リーチB演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B504を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-119は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-120～図11-124は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

10

【1011】

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11-118）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-119）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-120～124）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

20

【1012】

特に、図11-119に示す子テーブルには、低ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-120～124に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1013】

これにより枠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。

30

【1014】

〔低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

演出制御用CPU120は、表示制御部123が低ベース強リーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンドB505を受信した場合に、拡張コマンドB505に基づいて強リーチ系強リーチC導入の親テーブル（図示略）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図示略）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

40

【1015】

特に、強リーチ系強リーチC導入の子テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチC導入の孫テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1016】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッ

50

カランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、低ベース最強リーチ 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。

【 1 0 1 7 】

[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 1 1 - 1 2 5 は、表示制御部 1 2 3 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：B 6 0 0 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 1 1 - 1 2 6 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 1 1 - 1 2 7 ~ 図 1 1 - 1 3 5 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。

10

【 1 0 1 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 6 0 0 を受信した場合に、拡張コマンド B 6 0 0 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 1 1 - 1 2 6）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 2 7）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 2 8 ~ 1 3 5）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

20

【 1 0 1 9 】

特に、図 1 1 - 1 2 6 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 1 1 - 1 2 7 ~ 1 3 5 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。

【 1 0 2 0 】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 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。

30

【 1 0 2 1 】

[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 1 1 - 1 3 6 は、表示制御部 1 2 3 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：B 6 0 5 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 1 1 - 1 3 7 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 1 1 - 1 3 8 ~ 図 1 1 - 1 4 0 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。

40

【 1 0 2 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 6 0 5 を受信した場合に、拡張コマンド B 6 0 5 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 1 1 - 1 3 6）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 3 7）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 3 8 ~ 1 4 0）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【 1 0 2 3 】

特に、図 1 1 - 1 3 7 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

50

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 1 1 - 1 3 8 ~ 1 4 0 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。

【 1 0 2 4 】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 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。

【 1 0 2 5 】

[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 1 1 - 1 4 1 は、表示制御部 1 2 3 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：B 6 0 6 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 1 1 - 1 4 2 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 1 1 - 1 4 3 ~ 図 1 1 - 1 4 5 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。

【 1 0 2 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 6 0 6 を受信した場合に、拡張コマンド B 6 0 6 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 1 1 - 1 4 1）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 4 2）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 4 3 ~ 1 4 5）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【 1 0 2 7 】

特に、図 1 1 - 1 4 2 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 1 1 - 1 4 3 ~ 1 4 5 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。

【 1 0 2 8 】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 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。

【 1 0 2 9 】

[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 1 1 - 1 4 6 は、表示制御部 1 2 3 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：B 6 0 7 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 1 1 - 1 4 7 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。

【 1 0 3 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 6 0 7 を受信した場合に、拡張コマンド B 6 0 7 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 1 1 - 1 4 6）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 4 7）、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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D

10

20

30

40

50

LS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1031】

特に、図11-147に示す子テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチB導入の孫テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1032】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1033】

[高ベースリーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-148は、表示制御部123が高ベースリーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B608を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-149は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチC導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【1034】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB608を受信した場合に、拡張コマンドB608に基づいて高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブル（図11-148）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-149）、子テーブルで指定された孫テーブル（図省略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1035】

特に、図11-148に示す子テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチC導入の孫テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1036】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1037】

[高ベースリーチD演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-150は、表示制御部123が高ベースリーチD演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B609を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-151は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【1038】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB609を受信した場合に、拡張コマンドB609に基づいて高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブル（図11-150）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-151）、子テーブルで指定された孫

10

20

30

40

50

テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1039】

特に、図11-150に示す子テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチD導入の孫テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1040】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1041】

〔作用効果1〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1042】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1043】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後リーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1044】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1045】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重

10

20

30

40

50

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。

【 1 0 4 6 】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチ A ～ C 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【 1 0 4 7 】

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。

【 1 0 4 8 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 0 4 9 】

〔作用効果 2〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A ～ C 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A ～ C 演出に対応するタイトル文字を表示させる。この

ようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1050】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

10

【1051】

[作用効果3]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

40

【1052】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1053】

[作用効果4]

50

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1054】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【1055】

〔作用効果5〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチB演出を実行可能である。低ベース弱リーチB演出、低ベース強リーチB演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチB演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当たりとなる旨が報知され、低ベース強リーチB演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当たりとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度の高い低ベース弱リーチB演出については、大当たりとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当たり期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【1056】

また、味方キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタであり、敵キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタであり、低ベース強リーチ

50

B演出における導入パートの開始時に、味方キャラクター「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、敵キャラクター「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「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ー「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当たり期待度が高いことを認識させやすくなる。

【1057】

また、低ベース強リーチB演出における導入パートにおいて、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクター「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ー「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクター「ロボ」に視線が行くようになる。

【1058】

[作用効果6]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、低ベース弱リーチA、B演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、いずれもセリフ字幕が利用される。そして、低ベース弱リーチA、B演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチA～C演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチA～C演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当たり期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチA、B演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1059】

また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【1060】

また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【1061】

[作用効果7]

本実施例において演出制御用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る!」、「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

10

20

30

40

50

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。

【 1 0 6 2 】

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 3 2 が重なるように動作させ、可動体 3 2 が動作してから該可動体 3 2 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 3 2 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。

【 1 0 6 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4) の制御を行うとともに、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。

【 1 0 6 4 】

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。

【 1 0 6 5 】

[作用効果 8]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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

10

20

30

40

50

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。

【1066】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、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。

【1067】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1068】

[作用効果 9]

本実施例において演出制御用 CPU 120 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部分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部分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部分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、タイトル表示部分をわかりやすくすることができる。

10

【 1 0 6 9 】

〔 作用効果 1 0 〕

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、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部分の実行時間 (T 1 - 1 ~ 2、T 2 - 1 ~ 3、T 3) 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部分の実行時間 (T 4) とは異なり、いずれもタイトル表示部分は、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、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部分においても、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部分においても、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部分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部分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部分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、タイトル表示部分をわかりやすくすることができる。

20

30

【 1 0 7 0 】

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部分の実行時間 (T 4) 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部分の実行時間 (T 1 - 1 ~ 2、T 2 - 1 ~ 3、T 3) 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部分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部分の実行時間は相対的に長いめしっかりと煽ることができる。

40

【 1 0 7 1 】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分の実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【 1 0 7 2 】

50

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、タイトル表示部分の実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示部分の実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【1073】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示部分の実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示部分の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示部分の実行時間は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示部分の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示部分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。

【1074】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長い場合、しっかりと煽ることができる。

【1075】

[作用効果11]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示部分は、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、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、タイトル表示部分においては、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部分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、タイトル表示部分をわかりやすくすることができる。

【1076】

[作用効果12]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、をいずれも含んで構成される。また、図11-43に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示部分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た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。

10

【1077】

〔作用効果13〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 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。

20

【1078】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトにより構成され、低ベース強リーチ B 演出では、 N （ N は整数）+ 0 . 5 個（3 . 5 個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、低ベース強リーチ C 演出では、 $N + 1$ 個（4 個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、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。

30

【1079】

また、期待度示唆表示では、1 個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と 0 . 5 個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とが共通である。このようにすることで、1 個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と 0 . 5 個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

40

【1080】

また、期待度示唆表示では、1 個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも 0 . 5 個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、1 個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも 0 . 5 個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【1081】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）

50

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。

【1082】

尚、低ベース強リーチ B、C 演出では、タイトル表示パートにおいて共通の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成であるが、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチ B 演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B タイトル））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチ C 演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C タイトル））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートと低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートとで、それぞれ異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1083】

[作用効果14]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出を実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、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。

【1084】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音が出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【1085】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示す

10

20

30

40

50

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。

【1086】

尚、本実施例では、複数の星形オブジェクトのうち一部の星形オブジェクトを強調表示させる場合に、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成であるが、全ての星形オブジェクトについて、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成としても良い。

【1087】

[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。

【1088】

特に、保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数が、期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトの最大数と一致することとなるが、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状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。

【1089】

また、タイトル表示パートの開始前に表示領域が単色表示される単色表示演出が実行されるときに保留表示を消去することで、違和感なく保留表示を終了できる。

【1090】

また、演出制御用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、高ベースリーチ系強リーチA導入、高ベースリーチ系強リーチB導入、高ベースリーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系強リーチ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

10

20

30

40

50

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。

【 1 0 9 1 】

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。

【 1 0 9 2 】

[作用効果 1 6]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A ~ C 演出を実行可能である。低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A ~ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数 (3) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数よりも多い第 2 数 (3 . 5) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 2 数よりも多い第 3 数 (4) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第 1 数 (3) と第 2 数 (3 . 5) との数の差は、第 2 数 (3 . 5) と第 3 数 (4) との数の差と同じ (0 . 5) であり、第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 2 数 (3 . 5) に対応する低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、第 2 数 (3 . 5) に対応する低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 1 数 (3) に対応する低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から第 2 数 (3 . 5) に増加した場合と、第 2 数 (3 . 5) から第 3 数 (4) に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第 1 数 (3) から第 2 数 (3 . 5) に増加した場合よりも第 2 数 (3 . 5) から第 3 数 (4) に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当たりとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当たりとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【 1 0 9 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 3 数 (4) よりも多い第 4 数 (4 . 5) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第 3 数 (4) と第 4 数 (4 . 5) との数の差 (0 . 5) は、第 1 数 (3) と第 3 数 (4) との数の差 (1) よりも小さく、第 4 数 (4 .

5) に対応する低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 1 数 (3) に対応する低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から第 3 数 (4) に増加した場合よりも第 3 数 (4) から第 4 数 (4.5) に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第 1 数 (3) から第 3 数 (4) に増加した場合よりも第 3 数 (4) から第 4 数 (4.5) に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当たりとなることを期待させることができる。

10

【1094】

また、第 3 数 (4) と第 4 数 (4.5) との数の差は 0.5 であり、第 1 数 (3) と第 3 数 (4) との数の差は 1 であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から 1 増加して第 3 数 (4) となったときよりも、第 3 数 (4) から 0.5 増加して第 4 数 (4.5) となった方がさらに大当たりとなることを期待させることができる。

【1095】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第 3 数 (4) に対応する高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 2 数 (3.5) に対応する高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、通常状態において第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 2 数 (3.5) に対応する低ベース強リーチ B 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、通常状態よりも有利な確変状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が増加した場合に大当たりとなることを期待させることができる。

20

【1096】

[作用効果 17]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチ A ~ C 演出の方が低ベース弱リーチ A、B 演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

30

40

【1097】

また、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間 (タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間) とから構成されており、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表

50

示期間の方が低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース強リーチ A～C 演出の方が低ベース弱リーチ A、B 演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1098】

また、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチ A～C 演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1099】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1100】

[作用効果 18]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A～C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出では、演出結果として大当たりとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチ A～C 演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて

期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチ A、B 演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【 1 1 0 1 】

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。

【 1 1 0 2 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、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。

【 1 1 0 3 】

[作用効果 1 9]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

【 1 1 0 4 】

また、選択演出は、プッシュボタン 31 B の操作により大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出から大当た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。

【 1 1 0 5 】

10

20

30

40

50

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ブッシュボタン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。

【１１０６】

また、選択演出により低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチが選択された場合には、そのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートから開始する。このようにすることで、選択演出を経由して低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのスーパーリーチ演出が実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【１１０７】

〔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。

【１１０８】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１０９】

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。

【１１１０】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当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。

【１１１１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱

10

20

30

40

50

リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入)を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 1 2 】

[作用効果 2 1]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入部分における操作促進演出 B、D において、遊技者に対して押しボタン 3 1 B 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、導入部分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、タイトル表示部分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。

【 1 1 1 3 】

また、スーパーリーチ演出の導入部分における操作促進演出 B、D において、遊技者に対して押しボタン 3 1 B 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、タイトル表示部分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。

【 1 1 1 4 】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分においてタイトル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部分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、タイトル表示部分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。

【 1 1 1 5 】

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。

【 1 1 1 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル (弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱

10

20

30

40

50

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。

【 1 1 1 7 】

[作用効果 2 2]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 1 1 1 8 】

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。

【 1 1 1 9 】

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。

【 1 1 2 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、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。

【 1 1 2 1 】

[作用効果 2 3]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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

10

20

30

40

50

それぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチ A ～ C 演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチ A ～ C 演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチ A ～ C 演出の方が低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【 1 1 2 2 】

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（ 1 0 ）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。

【 1 1 2 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、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。

【 1 1 2 4 】

[作用効果 2 4]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 1 1 2 5 】

また、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字のいずれの文字についても飾り図柄（大）よりも小さく、飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、リーチ態様となった際の飾り図柄（大）については確実に認識させることができつつ、その後は、飾り図柄（大）が縮小されて飾り図柄（小）となり、飾り図柄（小）よりも大きなサイズでタイトル文字を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル文字に注目させることができる。

【 1 1 2 6 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1127】

〔作用効果25〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【1128】

また、大当たり開始演出のタイトル文字は、「BIG」または「REGULAR」と、「BONUS」と、から構成されており、「BIG」または「REGULAR」が定位置上部に表示された後、「BONUS」が定位置下部に表示され、「BONUS」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「BIG」または「REGULAR」及び定位置下部に表示された「BONUS」は徐々に拡大表示される。そして、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

30

40

【1129】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【1130】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文

50

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。

【 1 1 3 1 】

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も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。

【 1 1 3 2 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、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。

【 1 1 3 3 】

[作用効果 2 6]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出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。

【 1 1 3 4 】

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。

【 1 1 3 5 】

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も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。

【 1 1 3 6 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、

口ゴ L E D L L 1 ~ L L 4、飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入)を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【 1 1 3 7 】

〔作用効果 2 7 〕

本実施例において演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 1 B 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。

20

【 1 1 3 8 】

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。

30

【 1 1 3 9 】

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。

【 1 1 4 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ L E D L L 1 ~ L L 4、飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) 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。

40

【 1 1 4 1 】

〔作用効果 2 8 〕

本実施例において演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能

50

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 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

10

【 1 1 4 2 】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展し、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福できる。

20

【 1 1 4 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカーランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 4 4 】

[作用効果 2 9]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなる

50

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。

【 1 1 4 5 】

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。

10

【 1 1 4 6 】

また、大当り開始演出のタイトル文字が表示された後、大当り開始演出のタイトル文字を、大当り遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当り開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

20

【 1 1 4 7 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 4 8 】

[作用効果 3 0]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出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 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタ

50

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。

【 1 1 4 9 】

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。

【 1 1 5 0 】

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。

【 1 1 5 1 】

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。

【 1 1 5 2 】

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。

【 1 1 5 3 】

[作用効果 3 1]

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

10

20

30

40

50

において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字（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。

【 1 1 5 4 】

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。

10

【 1 1 5 5 】

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。

20

【 1 1 5 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【 1 1 5 7 】

〔 作用効果 3 2 〕

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。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 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル

40

50

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。

【 1 1 5 8 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 5 9 】

[作用効果 3 3]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチ A ~ D 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、確変状態において高ベースリーチ A ~ D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A ~ C 演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチ B ~ D 演出は、高ベースリーチ A 演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチ A 演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い。そして、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A 演出、及び高ベースリーチ B ~ D 演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出は、通常状態における低ベース強リーチ A ~ C 演出よりも大当たり期待度が低いため、低ベース強リーチ A ~ C 演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチ A、B 演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチ A、B 演出によって大当たりとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチ A 演出は確変状態における高ベースリーチ B ~ D 演出よりも大当たり期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出よりは大当たり期待度が高いことから、高ベースリーチ A 演出でも高ベースリーチ B ~ D 演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチ A 演出の場合にも高ベースリーチ B ~ D 演出の場合にも大当たりとなることを期待させることができる。

【 1 1 6 0 】

[作用効果 3 4]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進め

10

20

30

40

50

ることができる。

【 1 1 6 1 】

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。

【 1 1 6 2 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 6 3 】

〔作用効果35〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当たりにより制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態B（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【 1 1 6 4 】

また、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合に、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでタイトル文字を消去させる場合と同様に、タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様でタイトル文字を消去させる。このようにすることで、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合にも、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を消去させる場合の表示態様と同じ表示態様で消去させるので、時短状態B（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

10

20

30

40

50

【 1 1 6 5 】

〔 作用効果 3 6 〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。そして時短状態B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

10

【 1 1 6 6 】

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。

20

【 1 1 6 7 】

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。

【 1 1 6 8 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 6 9 】

〔 作用効果 3 7 〕

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

50

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。

10

【1170】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当りとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1171】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【1172】

〔作用効果 38〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態 B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残り回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

40

【1173】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出と、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチ A ~ C 演出と、を含み、遊タイムまで

50

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、大当たり期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出では遊タイムまでの残回数文字が表示されるため、時短状態 B (遊タイム) までの回数を意識させることができる一方、大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出では、遊タイムまでの残回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態 B (遊タイム) では、通常状態よりも有利な大当たりとなりやすいことから、時短状態 B (遊タイム) までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【 1 1 7 4 】

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。

【 1 1 7 5 】

また、低ベース強リーチ A ~ C 演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示せずに大当たり遊技状態に制御され、低ベース強リーチ A ~ C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A ~ C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチ A ~ C 演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残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。

【 1 1 7 6 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル (弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 7 7 】

[作用効果 3 9]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当たりには制御されることなく 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

10

20

30

40

50

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。

【 1 1 7 8 】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチ A ～ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されるのに対し、導入パートの終盤に実行される操作促進演出 D において操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチ A ～ C 演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字（小）と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態 B（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当たりとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

【 1 1 7 9 】

また、低ベース強リーチ A ～ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A においては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出 D においては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチ A ～ C 演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

【 1 1 8 0 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、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。

【 1 1 8 1 】

[作用効果 4 0]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態 B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能

10

20

30

40

50

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。

【 1 1 8 2 】

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。

【 1 1 8 3 】

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。

【 1 1 8 4 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）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。

【 1 1 8 5 】

[作用効果 4 1]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に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

10

20

30

40

50

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。

【 1 1 8 6 】

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 t_1 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 t_1 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。

10

【 1 1 8 7 】

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。

20

【 1 1 8 8 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【 1 1 8 9 】

[作用効果 4 2]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に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。

40

50

【 1 1 9 0 】

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ができる。

【 1 1 9 1 】

〔 作用効果 4 3 〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、異なる2のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 9 2 】

〔 作用効果 4 4 〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプ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

10

20

30

40

50

技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1193】

〔作用効果45〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりもさらに大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1194】

〔作用効果46〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低

10

20

30

40

50

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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて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、
10
タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第 2 態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。
20

【 1 1 9 5 】

[作用効果 4 7]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行う。
30
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 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パート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、
40
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。

【 1 1 9 6 】

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
50

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。

【 1 1 9 7 】

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。

【 1 1 9 8 】

次に本発明に係る遊技機を実施するための他の形態を実施例に基づいて以下に説明する。

10

【 1 1 9 9 】

形態 4 8 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、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、CPU 103 が図 12 - 17 に示す少旧処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値にもとづく所定条件（例えば、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達すること）が成立した場合に、遊技の進行が停止される遊技停止状態に制御可能な遊技停止制御手段（例えば、CPU 103 が図 12 - 17 に示す遊技停止処理を実行する部分）と、

20

前記有利状態とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特別状態（例えば、時短状態や確変状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記特別状態よりも遊技者にとって有利ではない非特別状態（例えば、通常状態）と、に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 12 - 20 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

前記特別状態を含む有利期間が終了するときに前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値に関する情報（例えば、賞球カウンタの値）を付与情報表示として表示可能な付与情報表示手段（例えば、図 12 - 54 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 2 図柄確定期間演出として賞球カウンタの値を表示する部分）と、

前記有利状態終了後の特別期間において、前記特別状態に制御されることを報知する特別報知演出を実行可能な特別報知演出実行手段（例えば、図 12 - 51 及び図 12 - 53 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、大当り遊技終了後の 20 秒間に亘ってエンディング演出として時短状態や確変状態に制御される旨を表示する部分）と、

30

を備え、

前記付与情報表示手段は、前記有利状態に制御されているときに前記所定条件が成立した場合に、前記特別期間において前記付与情報表示を表示可能である（例えば、図 12 - 52 及び図 12 - 56 に示すように、大当り遊技中に MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合、演出制御用 CPU 120 が、該大当り遊技終了後に遊技停止演出として賞球カウンタの値を表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技停止状態に制御可能な遊技機の商品性を高めることができる。

40

【 1 2 0 0 】

形態 4 9 の遊技機は、

前記付与情報表示手段は、

前記遊技停止状態に制御されているときに前記付与情報表示を表示可能であり（例えば、図 12 - 57 や図 12 - 58 に示すように、遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される部分）、

前記遊技停止状態に制御されているときは、前記付与情報表示に加えて該遊技機の設置されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す呼び出し促進表示を表示する（例えば、変形例 0 0 5 S G - 1 として図 12 - 60 に示すように、遊技停止演出として、賞球カウンタの値を表示した後、該賞球カウンタの値に加えてパチンコ遊技機 1 が設置されている

50

遊技場の従業員を呼ぶように促す表示を行う部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技停止状態に制御されるまでに付与された遊技価値に関する情報を遊技者に認識させて遊技興趣を向上させることができるとともに、遊技停止状態に制御されたことに対して遊技者に遊技場の従業員を呼び出すよう促すことにより、遊技場の従業員が該遊技停止状態に制御された遊技機に対して対処し易くできる。

【1201】

形態50の遊技機は、

発光可能な発光手段(例えば、遊技効果ランプ9)を備え、

前記有利期間は、前記所定条件が成立した場合(例えば、MYカウンタ値が98194に達した場合)と該所定条件とは異なる特別条件が成立した場合(例えば、時短状態や確変状態において、大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行された場合)に終了する期間であり、

前記付与情報表示は、前記所定条件の成立にもとづいて前記有利期間が終了する場合に第1期間に亘って表示される第1付与情報表示(例えば、図12-52に示すように、MYカウンタ値が98194に達したことにともづいて、第1遊技停止演出として15秒間に亘って賞球カウンタ値が表示される部分)と、前記特別条件の成立にもとづいて前記有利期間が終了する場合に前記第1期間よりも短い第2期間に亘って表示される第2付与情報表示(例えば、図12-50に示すように、時短状態や確変状態において、大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行されたことにともづいて、10秒間に亘って第2図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される部分)と、を含み、

前記第2付与情報表示が表示される場合は、前記第2期間に亘って前記発光手段が所定パターンにて発光され(例えば、図12-50に示すように、第2図柄確定期間中演出においては、10秒間に亘って周期T1にて遊技効果ランプの点滅が実行される部分)、

前記第1付与情報表示が表示される場合は、前記第2期間に亘って前記発光手段が前記所定パターンにて発光された後、前記第1期間が経過するまで前記発光手段が前記所定パターンにて発光される(例えば、図12-52に示すように、遊技停止演出においては、第1遊技停止演出として10秒間に亘って周期T1にて遊技効果ランプ9の点滅が実行された後、パチンコ遊技機1の周期T1にて遊技効果ランプ9の点滅が継続される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1付与情報表示が表示される場合と第2付与信息が表示される場合とで発光手段を共通の所定パターンにて発光させることによって、発光手段を発光させるためのデータを第1付与情報表示が表示される場合と第2付与信息が表示される場合とで流用することができるので、第1付与信息表示が表示される場合と第2付与信息が表示される場合とで各付与信息表示の表示期間を異ならせつつ遊技機の製造コストを低減することができる。

【1202】

形態51の遊技機は、

遊技媒体を第1経路(例えば、左遊技領域2L)または該第1経路とは異なる第2経路(例えば、右遊技領域2R)に流下させることで遊技可能な遊技機であって、

前記有利期間は、前記所定条件が成立した場合と該所定条件とは異なる特別条件が成立した場合に終了する期間であり(例えば、連荘状態は、MYカウンタ値が98194に達することと、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行されることによって終了する部分)、

前記非特別状態は、遊技媒体を前記第1経路に流下させることで遊技媒体を前記第2経路に流下させるよりも遊技者にとって有利となる状態であり(例えば、通常状態は、遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すことによって、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すよりも遊技者にとって有利な遊技状態である部分)、

前記第1経路への遊技媒体の流下を促す第1経路流下促進演出を実行可能な第1経路流下促進演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図12-38に示す左打ち促進

10

20

30

40

50

表示処理を実行する部分)を備え、

前記付与情報表示手段は、前記有利期間が前期所定条件の成立にもとづいて終了するときと、前記有利期間が前期特別条件の成立にもとづいて終了するときとで、異なる態様で前記付与情報を表示可能であり(例えば、図12-54(C)、図12-57(F)に示すように、MYカウンタ値が98194に達したことにより第1遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される場合と、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行されたことにより第2図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される場合とで表示態様が異なる部分)、

前記第1経路流下促進演出実行手段は、

前記特別条件の成立にもとづいて前記有利期間が終了する場合は、前記第1経路流下促進演出を実行し(例えば、図12-54に示すように、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行された場合は、通常状態に制御された際に左打ち促進表示が表示される部分)、

前記所定条件の成立にもとづいて前記有利期間が終了する場合は、前記第1経路流下促進演出を実行しない(例えば、図12-57や図12-58に示すように、MYカウンタ値が98194に達した場合は、左打ち促進表示が表示されない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、状況に応じて好適に付与情報表示を表示することができる。また、付与情報表示後に移行する状態に応じて適切に第1経路流下促進演出を実行することができる。

【1203】

形態52の遊技機は、

前記有利期間は、遊技媒体を前記第2経路に流下させることで遊技媒体を前記第1経路に流下させるよりも遊技者にとって有利となる状態であり(例えば、大当り遊技状態、時短状態、確変状態を含む連荘状態では、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すことによって、遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すよりも遊技者にとって有利な遊技状態である部分)、

前記付与情報表示は、前記所定条件の成立にもとづいて表示される第1付与情報表示(例えば、図12-52に示すように、MYカウンタ値が98194に達したことにもとづいて、第1遊技停止演出として15秒間に亘って賞球カウンタ値が表示される部分)と、前記特別条件の成立にもとづいて表示される第2付与情報表示(例えば、図12-50に示すように、時短状態や確変状態において、大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行されたことにもとづいて、第2図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される部分)と、を含み、

前記第2経路への遊技媒体の流下を促す第2経路流下促進演出を実行可能な第2経路流下促進演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図12-38に示す右打ち促進表示処理を実行する部分)を備え、

前記第2経路流下促進演出実行手段は、前記第2付与情報表示が表示されているときに前記第2経路流下促進演出を実行可能である一方で、前記第1付与情報表示が表示されているときは前記第2経路流下促進演出の実行を制限する(例えば、図12-50、図12-52、図12-54、図12-57、図12-58に示すように、第2図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示されているときは右打ち促進表示が表示されている一方で、第1遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときは右打ち促進表示が表示されない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2付与情報表示が表示される場合は遊技停止状態に制御されるので、第2付与情報表示が表示されているときに第2経路流下促進演出の実行を制限することで、遊技停止状態における第2経路への遊技媒体の流下を防ぐことができる。

【1204】

形態53の遊技機は、

実行条件の成立（例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記付与情報表示は、前記所定条件の成立にもとづいて表示される第 1 付与情報表示（例えば、図 12 - 52 に示すように、MY カウンタ値が 98194 に達したことにもとづいて、第 1 遊技停止演出として 15 秒間に亘って賞球カウンタ値が表示される部分）と、前記特別条件の成立にもとづいて表示される第 2 付与情報表示（例えば、図 12 - 50 に示すように、時短状態や確変状態において、大当り遊技状態に制御されることなく 100 回の可変表示が実行されたことにもとづいて、第 2 図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される部分）と、を含み、

未だ実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段（例えば、図 12 - 12 に示す遊技制御用データ保持エリア 005SG150）と、

前記記憶手段に記憶されている保留記憶に前記有利状態に制御される可変表示に応じた保留記憶が含まれていることを示唆する特殊示唆演出を実行可能な特殊示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が変形例 005SG - 2 として図 12 - 61 に示す復活報知演出を実行する部分）と、

を備え、

前記特殊示唆演出実行手段は、

前記第 2 付与情報表示の表示に関連して前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図 12 - 61（D）に示すように、第 2 図柄確定期間中演出において復活報知演出を実行可能な部分）、

前記第 1 付与情報表示の表示に関連して前記特殊示唆演出を実行しない（例えば、図 12 - 61（D）に示すように、遊技停止演出において復活報知演出を実行しない部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 付与情報が表示される場合は遊技停止状態に制御されるため、第 1 付与情報表示の表示に関連して特殊示唆演出を実行しないことにより、有利状態に制御されないことによる遊技者の遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【1205】

形態 54 の遊技機は、

前記特別状態は、第 1 特別状態（例えば、時短状態）と、該第 1 特別状態よりも遊技者にとって有利な第 2 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記付与情報表示手段は、前記第 1 特別状態において前記所定条件が成立した場合と、前記第 2 特別状態において前記所定条件が成立した場合とで、共通の態様で前記付与情報表示を表示可能である（例えば、図 12 - 57（E）～図 12 - 57（H）に示すように、遊技状態が時短状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合とで、同一態様にて遊技停止演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態において所定条件が成立した場合と第 2 特別状態において所定条件が成立した場合とで付与情報を表示するために使用するデータを共通化することができるので、遊技機の製造コストを低減できる。

【1206】

形態 55 の遊技機は、

前記非特別状態は、前記特別状態を含む前記有利期間よりも付与される遊技価値の大きさが小さい状態であり（例えば、通常状態は遊技球が第 1 始動入賞口と一般入賞口 10 のみに入賞可能である一方で、大当り遊技状態、時短状態、確変状態を含む連荘状態は、遊技球が大入賞口、第 2 始動入賞口に入賞可能であることにより通常状態よりも払い出される遊技球数が多い部分）、

前記付与情報表示手段は、前記非特別状態において前記所定条件が成立した場合は、前記付与情報表示を表示しない（例えば、図 12 - 57（A）～図 12 - 57（B）に示すように、通常状態において MY カウンタ値が 98194 に達した場合の第 1 遊技停止演出

10

20

30

40

50

においては、賞球カウンタの値が表示されない部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態は特別状態を含む有利期間よりも付与される遊技価値の大きさが小さいので、非特別状態において所定条件が成立した場合に付与情報表示を表示しないことによって遊技者の遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【1207】

形態56の遊技機は、

前記遊技停止状態に制御されることを報知する遊技停止報知演出(例えば、遊技停止演出)を実行可能な遊技停止報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図12-38に示す遊技停止演出処理を実行する部分)を備え、

10

前記特別状態は、第1特別状態(例えば、時短状態)と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記遊技停止報知演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定条件が成立した場合と、前記第2特別状態において前記所定条件が成立した場合とで、共通の態様で前記遊技停止報知演出を実行可能である(例えば、図12-57(E)~図12-57(H)に示すように、遊技状態が時短状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合とで、同一の態様にて遊技停止演出が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態において所定条件が成立した場合と第2特別状態において所定条件が成立した場合とで遊技停止報知演出を実行するために使用するデータを共通化することができるので、遊技機の製造コストを低減できる。

20

【1208】

形態57の遊技機は、

前記遊技停止報知演出実行手段は、前記特別状態において前記所定条件が成立した場合と、前記非特別状態において前記所定条件が成立した場合とで、異なる態様で前記遊技停止報知演出を実行可能である(例えば、図12-57(A)~図12-57(H)に示すように、遊技状態が通常状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合とで、異なる態様にて遊技停止演出が実行される部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件が成立した状態に応じて好適に遊技停止報知演出を実行することができるので、遊技興趣を向上できる。

【1209】

形態58の遊技機は、

前記特別状態は、第1特別状態(例えば、時短状態)と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記所定条件が成立するよりも前に特定条件が成立したこと(例えば、MYカウンタ値が95001に達したこと)にもとづいて前記遊技停止状態に制御されることを示唆する遊技停止示唆演出(例えば、遊技停止示唆演出)を実行可能な遊技停止示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図12-38に示す遊技停止示唆演出処理を実行する部分)を備え、

40

前記遊技停止示唆演出実行手段は、前記第1特別状態において前記特定条件が成立した場合と、前記第2特別状態において前記特定条件が成立した場合とで、共通の態様で前記遊技停止示唆演出を実行可能である(例えば、図12-55(D)~図12-55(F)に示すように、遊技状態が時短状態であるときにMYカウンタ値が95001に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにMYカウンタ値が95001に達した場合とで、同一態様で遊技停止示唆演出が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態において特定条件が成立した場合と第2特別状態にお

50

いて特定条件が成立した場合とで遊技停止示唆演出を実行するために使用するデータを共通化することができるので、遊技機の製造コストを低減できる。

【 1 2 1 0 】

形態 5 9 の遊技機は、

前記遊技停止示唆演出実行手段は、前記特別状態において前記所定条件が成立した場合と、前記非特別状態において前記所定条件が成立した場合とで、異なる態様で前記遊技停止示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 2 - 5 5 (A) ~ 図 1 2 - 5 5 (F) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときに M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 に達した場合とで、異なる態様で遊技停止示唆演出が実行される部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件が成立した状態に応じて好適に遊技停止示唆演出を実行することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 2 1 1 】

形態 6 0 の遊技機は、

実行条件の成立（例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

未だ実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段（例えば、図 1 2 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 0 5 S G 1 5 0 ）と、

前記記憶手段に記憶されている保留記憶に前記有利状態に制御される可変表示に応じた保留記憶が含まれていることを報知する特殊報知演出（例えば、先読み予告演出として保留表示が「 V 」の字で表示される部分）を実行可能な特殊報知演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 2 - 3 8 に示す先読み予告設定処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記特殊報知演出実行手段は、前記所定条件が成立する前の所定期間において、前記記憶手段に記憶されている保留記憶に前記有利状態に制御される可変表示に応じた保留記憶が複数含まれている場合は、前記特殊報知演出の実行を制限する（例えば、図 1 2 - 4 0 (B) に示すように、M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 以上（ 9 5 0 0 1 ~ 9 8 1 9 4 ）かつ大当たりとなる保留記憶が 2 個以上ある場合については、保留表示を「 V 」の字で表示する表示パターン の決定割合が 0 % に設定されている部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊報知演出が実行されたにもかかわらず、複数回有利状態に制御されるよりも前に遊技停止状態に制御されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【 1 2 1 2 】

形態 6 1 の遊技機は、

可変表示の実行中において前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な有利状態示唆演出実行手段を備え（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 2 - 4 3 に示す予告演出決定処理を実行した後に図 1 2 - 3 8 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）、

40

前記有利状態示唆演出は、第 1 有利状態示唆演出（例えば、図 1 2 - 4 5 に示すように、演出パターン X や演出パターン Y の予告演出）と、該第 1 有利状態示唆演出よりも前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する第 2 有利状態示唆演出（例えば、図 1 2 - 4 5 に示すように、演出パターン Z の予告演出）と、を含み、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記所定条件が成立する前の特定期間において、前記第 2 有利状態示唆演出の実行を制限する（例えば、M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 ~ 9 8 1 9 4 である場合は、演出パターン Z の決定割合が 0 % に設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、可変表示中に第 2 有利状態示唆演出が実行されたにもかかわらず、該可変表示中において所定条件が成立したことにより有利状態に制御されるより

50

も前に遊技停止状態制御されるといった事象の発生による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【 1 2 1 3 】

形態 6 2 の遊技機は、

前記所定条件は、第 1 所定条件と、該第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件と、を含み、前記遊技停止制御手段は、

前記非特別状態に制御されているときに、前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値が特定値に到達したことを前記第 1 所定条件が成立したとして、前記遊技停止状態に制御可能であり（例えば、図 1 2 - 5 5 (A) ~ 図 1 2 - 5 5 (C) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことにともづいて、パチンコ遊技機 1 における遊技が停止される部分）、

10

前記有利期間内の前記有利状態において前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値が前記特定値に到達したことを前記第 2 所定条件が成立したとして、該有利状態の終了後に前記遊技停止状態に制御可能である（例えば、図 1 2 - 5 6 に示すように、大当たり遊技中において M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、該大当たり遊技の終了後にパチンコ遊技 1 における遊技が停止される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定条件と第 2 所定条件とのどちらの所定条件が成立したかに応じて好適に遊技停止状態制御することができる。

【 1 2 1 4 】

20

形態 6 3 の遊技機は、

遊技媒体に関する処理を実行可能な遊技用装置（例えば、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 やカードユニット 2 1 T M 0 5 0 ）から出力される信号を受信可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

前記遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体を付与可能な遊技媒体付与手段を備え（例えば、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が、P R D Y 信号が O N 状態であり、かつ、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個（例えば 1 2 5 個）の貸し球を遊技者に払い出す部分）、

遊技媒体付与手段は、記遊技停止状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号にもとづく遊技媒体の付与を制限する（例えば、変形例 0 0 5 S G - 5 として、図 1 2 - 6 4 に示すように、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止された場合、主基板 1 1 からの接続確認信号の出力を停止することによって、遊技者により球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても新たな遊技球の貸し出しを実行しないようにする部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技停止状態に制御されているときに、遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体の付与に関して適切な制御を行うことができる。

【 1 2 1 5 】

形態 6 4 の遊技機は、

前記遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体の付与に関する第 1 処理（例えば、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 が図 1 2 - 3 4 に示す賞球球貸し制御処理を実行する部分）と、遊技媒体に関する情報が記憶された記憶媒体を返却する返却操作に関する第 2 処理（例えば、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 が図 1 2 - 3 4 に示すプリペイドカードユニット制御処理を実行する部分）と、を少なくとも含む特定処理を実行可能な特定処理実行手段（例えば、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 が図 1 2 - 3 4 に示す払出制御タイマ割込処理を実行する部分）を備え、

40

前記特定処理実行手段は、前記遊技停止状態において、前記第 1 処理の実行は制限するが前記第 2 処理の実行は制限しない（例えば、変形例 0 0 5 S G - 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 において遊技停止となった場合には、主基板 1 1 からの接続確認信号の出力を停止することによって新たな遊技球の貸し出しを実行しない一方で、返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 の操作によるプリペイドカードの遊技者への返却は実行可能とする部分）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技停止状態において記憶媒体が返却されないことによるトラブルの発生を未然に防ぐことができる。

【 1 2 1 6 】

形態 6 5 の遊技機は、

前記遊技媒体付与手段によって付与可能な遊技媒体数に関連した遊技媒体関連表示（例えば、プリペイドカードの残高の表示）を表示可能な遊技媒体関連表示表示手段（例えば、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0 ）を備え、

前記遊技停止状態に制御されているときと前記遊技停止状態に制御されていないときとは、前記遊技媒体関連表示が異なる態様で表示される（例えば、変化例 0 0 5 S G - 3 として図 1 2 - 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 において遊技可能な状態では、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0 においてプリペイドカードの残金に応じた数値を表示し、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止されている状態では、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0 において遊技不能となったことを示す表示を行う部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技媒体関連表示表示手段に表示される遊技媒体関連表示の態様によって遊技停止状態に制御されているか否かを遊技者に対して分かり易く認識させることができる。

【 1 2 1 7 】

形態 6 6 の遊技機は、

遊技媒体に関する処理を実行可能な遊技用装置（例えば、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 やカードユニット 2 1 T M 0 5 0 ）から出力される信号を受信可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

前記遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体を付与可能な遊技媒体付与手段（例えば、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が、P R D Y 信号が O N 状態であり、かつ、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個（例えば 1 2 5 個）の貸し球を遊技者に払い出す部分）を備え、

前記遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体の付与に関する第 1 処理（例えば、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 が図 1 2 - 3 4 に示す賞球球貸し制御処理を実行する部分）と、遊技媒体に関する情報が記憶された記憶媒体を返却する返却操作に関する第 2 処理（例えば、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 が図 1 2 - 3 4 に示すプリペイドカードユニット制御処理を実行する部分）と、を少なくとも含む特定処理を実行可能な特定処理実行手段（例えば、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 が図 1 2 - 3 4 に示す払出制御タイマ割込処理を実行する部分）を備え、

前記特定処理実行手段は、前記遊技停止状態に制御されているときに、前記特定処理を実行可能である（例えば、図 1 2 - 3 4 に示すように、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止されているときにおいても払出制御タイマ割込処理が含む各処理を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技停止状態に制御された場合においても記憶媒体の返却が可能となるので、遊技停止状態において記憶媒体が返却されないことによるトラブルの発生を未然に防ぐことができる。また、遊技停止状態において複雑な処理を必要としないので、特定処理において意図しない不具合の発生を抑えることができる。

【 1 2 1 8 】

形態 6 7 の遊技機は、

前記遊技停止状態に制御されるときであって、前記付与情報表示が表示される際に前記記憶媒体の返却操作に関する返却操作関連表示を表示可能である（例えば、図 1 2 - 5 3 、図 1 2 - 5 7 、図 1 2 - 5 8 に示すように、大当たり遊技状態から時短状態や確変状態に制御される場合に、エンディング演出としてプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨が表示される部分と、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される場合に、第

10

20

30

40

50

2 遊技停止演出としてプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨が表示される部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技停止状態に制御される場合に、遊技者が記憶媒体の返却操作を
忘れて当該遊技機から立ち去ってしまうといったトラブルの発生を未然に防ぐことができ
る。

【 1 2 1 9 】

形態 6 8 の遊技機は、

前記返却操作関連表示は、前記有利状態から前記特別状態に制御される際（例えば、大
当り遊技状態から時短状態や確変状態に制御される際）の第 1 状況と、前記遊技停止状態
に制御されるときであって、前記付与情報表示が表示される際（例えば、第 1 遊技停止演
出として賞球カウンタの値が表示される際）の第 2 状況と、において表示される表示であ
って、

10

前記第 1 状況で表示される前記返却操作関連表示の態様と、前記第 2 状況で表示される
前記返却操作関連表示の態様とは、少なくとも一部が共通している（例えば、図 1 2 - 5
3、図 1 2 - 5 7、図 1 2 - 5 8 に示すように、大当り遊技状態から時短状態や確変状態
に制御される際と、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される際とで、プリ
ペイドカードを取り忘れないよう促す旨の表示が同一態様にて表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 状況で表示される返却操作関連表示と、第 2 状況で表示される
返却操作関連表示とで、これら返却操作関連表示を表示するためのデータの少なくとも一
部を共通化することができるので、遊技機の製造コストを低減できる。

20

【 1 2 2 0 】

形態 6 9 の遊技機は、

前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値に関する情報（例えば、役比や連比）
を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 ）を備え、

前記情報表示手段は、前記遊技停止状態に制御されているときと前記遊技停止状態に制
御されていないときとで、異なる態様の表示を行う（例えば、変形例 0 0 5 S G - 4 とし
て図 1 2 - 6 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 において遊技可能である状態（遊技可能
状態）においては、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 において連比、役比などの各種入賞情報を
表示する一方で、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止された（遊技停止状態となった）
場合においては、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 において入賞情報とは異なる表示であって遊
技不能となったことを示す表示を行う部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示手段に表示されている表示の態様によって遊技停止状態に
制御されているか否かを好適に認識させることができる。

【 1 2 2 1 】

形態 7 0 の遊技機は、

遊技機への電源投入時に操作可能な操作手段（例えば、クリアスイッチ 9 2 ）と、

遊技機への電源投入時に前記操作手段が操作されたことにもとづいて遊技機の初期化処
理を実行可能な初期化処理実行手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 2 - 1 6 に示す遊技制
御メイン処理におけるステップ S 8 の初期化処理を実行する部分）と、

40

を備え、

前記初期化処理実行手段は、

前記遊技停止状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後
に遊技機への電源投入時に前記操作手段が操作されたことにもとづいて前記初期化処理
を実行することで遊技可能な状態に制御可能であり（例えば、パチンコ遊技機 1 での遊技が
停止されているときに該パチンコ遊技機 1 での電力の供給が停止された後、クリアスイッ
チ 9 2 の操作とともにパチンコ遊技機 1 に電源が投入されることによって初期化処理が
実行され、パチンコ遊技機 1 において遊技可能となる部分）、

前記遊技停止状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後

50

遊技機への電源投入時に前記操作手段が操作されなかったことにもとづいて前記遊技停止状態に制御可能であり（例えば、パチンコ遊技機 1 での遊技が停止されているときに該パチンコ遊技機 1 での電力の供給が停止された後、クリアスイッチ 9 2 の操作をせずにパチンコ遊技機 1 に電源が投入される場合は、復旧処理が実行されることによって遊技が停止されている状態でパチンコ遊技機 1 が復旧する部分）、

前記遊技停止状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電源投入時に前記操作手段が操作されなかったことにもとづいて前記遊技停止状態に制御された場合にエラー報知を実行可能なエラー報知手段を更に備える（例えば、変形例 0 0 5 S G - 6 として図 1 2 - 6 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 を電断させた後、クリアスイッチ 9 2 を操作することなく再度パチンコ遊技機 1 に電源を投入する（ホットスタートによりパチンコ遊技機 1 を起動させる）ときは、該起動後のパチンコ遊技機 1 の画像表示装置 5 において、該パチンコ遊技機 1 が未だ遊技が停止されている状態であることや、クリアスイッチ 9 2 を操作しつつパチンコ遊技機 1 に電源を投入するよう促すエラー報知を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電源投入時に遊技停止状態が継続していることをエラー報知により該遊技機が設定されている遊技場の従業員等に認識させることができるので、遊技機が電源投入時から遊技停止状態のまま放置されてしまう虞を低減できる。

【 1 2 2 2 】

形態 7 1 の遊技機は、

特定信号（例えばセキュリティ信号）を外部出力可能な特定信号出力手段（例えば、情報出力回路 1 1 2 ）を備え、

前記遊技停止状態は、第 1 遊技停止状態と、該第 1 遊技停止状態とは異なる第 2 遊技停止状態と、を含み、

前記遊技停止制御手段は、

前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値にもとづく所定条件が成立したことにもとづいて前記第 1 遊技停止状態に制御可能であり（例えば、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことによってパチンコ遊技機 1 での遊技が停止される部分）、

前記所定条件とは異なる条件が成立したことにもとづいて前記第 2 遊技停止状態に制御可能であり（例えば、遊技停止エラーが発生したことによってパチンコ遊技機 1 での遊技が停止される部分）、

前記特定信号出力手段は、前記第 1 遊技停止状態に制御されるときと、前記第 2 遊技停止状態に制御されるときとで、共通の出力態様で前記特定信号を出力可能である（例えば、図 1 2 - 2 9 に示すように、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合と遊技停止エラーが発生した場合とでは、いずれもパチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止されるまで（電源が OFF となるまで）セキュリティ信号が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 遊技停止状態に制御されるときと、第 2 遊技停止状態に制御されるときとで、共通の出力態様で特定信号が出力されることで、遊技機が遊技停止状態に制御されたことを遊技機が設置されている遊技場の従業員等が把握し易くできる。

【 1 2 2 3 】

形態 7 2 の遊技機は、

第 1 エラー（例えば、始動口 2 異常入賞エラー）と該第 1 エラーよりも重要度の高い第 2 エラー（例えば、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー）とを含む複数のエラーの発生を判定可能なエラー判定手段（例えば、図 1 2 - 1 7 に示すように、CPU 1 0 3 がメイン側エラー処理を実行する部分）を備え、

前記遊技停止制御手段は、前記第 2 エラーの発生の判定に関連して前記第 2 遊技停止状態に制御可能であり（例えば、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー等の発生によって遊技が停止される部分）、

前記特定信号出力手段は、

10

20

30

40

50

前記第 1 エラーの発生が判定されたときと、前記第 2 エラーの発生が判定されたときに前記特定信号を出力可能であり（例えば、図 1 2 - 2 9 に示すように、始動口 2 異常入賞エラー、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーが発生したときに、情報出力回路 1 1 2 がセキュリティ信号を出力する部分）、

前記第 1 エラーの発生が判定されたときと、前記第 2 エラーの発生が判定されたときとで、異なる期間に亘って前記特定信号を出力可能である（例えば、始動口 2 異常入賞エラーの発生時はセキュリティ信号が 4 分間に亘って出力される一方で、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーが発生した場合は、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止されるまで（電源が OFF となるまで）セキュリティ信号が出力される部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、遊技機において発生したエラーが第 1 エラーであるか第 2 エラーであるかを、遊技機が設置されている遊技場の従業員等が特定信号の出力期間によって判別することが可能となるので、遊技機が設置されている遊技場の従業員等が発生したエラーに対して適切な対処を行うことが可能となる。

【 1 2 2 4 】

形態 7 3 の遊技機は、

前記有利状態に制御される割合に関する設定が可能な設定手段（例えば、変形例 0 0 5 S G 7 に示すように、特定の設定手段の操作により複数の設定値を設定可能とし、いずれの設定値が設定されているかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせる部分）を備え、

20

前記遊技停止状態は、前記第 1 遊技停止状態及び前記第 2 遊技停止状態とは異なる第 3 遊技停止状態を更に含み、

前記遊技停止制御手段は、前記第 1 遊技停止状態及び前記第 2 遊技停止状態とは異なる条件にもとづいて前記第 3 遊技停止状態に制御可能であり（例えば、変形例 0 0 5 S G - 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 を設定変更可能状態とすることで CPU 1 0 3 がパチンコ遊技機 1 での遊技を停止させる部分）、

前記第 3 遊技停止状態は、前記設定手段による設定に関する状態であって、

前記特定信号出力手段は、前記第 3 遊技停止状態に制御されているときに、前記第 1 遊技停止状態及び前記第 2 遊技停止状態とは異なる期間に亘って前記特定信号を出力可能である（例えば、図 1 2 - 6 7 (C) に示すように、情報出力回路 1 1 2 は、設定値変更可能状態となってから 5 秒間に亘ってセキュリティ信号を出力する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれかの遊技停止状態に制御された場合に、該遊技停止状態が設定手段による設定に関する第 3 遊技停止状態であるか否かを、遊技機が設置されている遊技場の従業員等が特定信号の出力期間によって判別することが可能となるので、第 3 遊技停止状態を第 1 遊技停止状態や第 2 遊技停止状態と誤認されてしまう虞を低減できる。

【 1 2 2 5 】

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。以下において、図 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）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。また、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 S 1」と記載する箇所を「S 1」や「0 0 5 S G S 1」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「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

40

【 1 2 2 6 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 2 - 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、

50

遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 1 2 2 7 】

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

10

【 1 2 2 8 】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【 1 2 2 9 】

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

20

【 1 2 3 0 】

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

30

【 1 2 3 1 】

画像表示装置5の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための表示エリア（第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5U）が設けられている。

【 1 2 3 2 】

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。

【 1 2 3 3 】

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保留表示装置25Aと第2保留表示装置25Bとが設けられている。第1保留表示装置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保留表示装置25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

40

【 1 2 3 4 】

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。

【 1 2 3 5 】

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、該遊技球が入賞球装置6A内に設けられた第1始動口スイッチ22Aによって検出され

50

たことにもとづいて、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。

【１２３６】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、第１ソレノイド８１（図１２－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、第２始動入賞口の上方において進退可能な可動片を有し、第１ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が進出することにより、当該可動片の先端が第２始動入賞口の上方を覆い、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、第１ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が第２始動入賞口の上方から退避することにより、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、該遊技球が入賞球装置６Ａ内に設けられた第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことにもとづいて、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、可動片を備えるものに限定されない。

10

【１２３７】

遊技盤２の所定位置（図１２－１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。一般入賞口１０に遊技球が進入したときには、該遊技球が一般入賞スイッチ２５（図１２－２参照）によって検出されたことにもとづいて、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【１２３８】

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、第２ソレノイド８２（図１２－２参照）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。

【１２３９】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉７１１用（特別電動役物用）の第２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（第１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、大入賞口扉用の第２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（第２状態）として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

30

【１２４０】

大入賞口に遊技球が進入したときには、該遊技球が特別可変入賞球装置７内に設けられた第１カウントスイッチ２３によって検出されたことにもとづいて、所定個数（例えば１５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。

【１２４１】

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。

40

【１２４２】

尚、詳細は後述するが、本実施例の特別可変入賞球装置７内には、上記した第１カウントスイッチ２３に加えて、遊技球を検出可能な第２カウントスイッチ２４も設けられている。該第２カウントスイッチ２４は、後述する大当り遊技状態において大入賞口に進入した遊技球を検出することによって、該大当り遊技状態後に遊技状態を後述の確変状態（高確高ベース状態）に制御するためのスイッチである。

【１２４３】

遊技盤２の所定位置（図１２－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表

50

示装置 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示装置 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。

【1244】

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。

【1245】

普通図柄表示装置 20 の下方には、普図保留表示装置 25C が設けられている。普図保留表示装置 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。

10

【1246】

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。また、該パチンコ遊技機 1 の背面側には、上記した第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、第 1 カウントスイッチ 23、第 2 カウントスイッチ 24、一般入賞スイッチ 25 にて検出された遊技球を更に検出するアウトスイッチ 26 が設けられており、該アウトスイッチ 26 にて検出された遊技球はパチンコ遊技機 1 外に排出されるようになっている（図 12 - 4 参照）。

20

【1247】

尚、本実施例における遊技領域は、画像表示装置 5 の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口 10 及び入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能な左遊技領域 2L と、画像表示装置 5 の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、特別可変入賞球装置 7 が形成する特別入賞口に入賞可能且つ通過ゲート 41 を通過可能な右遊技領域 2R と、から構成されている。

【1248】

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。

30

【1249】

遊技盤 2 の所定位置（図 12 - 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。また、可動体 32 には、可動体ランプ 9d、が設けられている。

【1250】

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。

40

【1251】

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。

【1252】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31

50

Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図12-2参照）により検出される。

【1253】

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12-2参照）により検出される。

【1254】

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。

【1255】

（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、普通図柄表示装置20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【1256】

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）。

【1257】

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。

【1258】

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。

【1259】

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

【1260】

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。

【1261】

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。

【1262】

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、開放期間（例えば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記開放期間は、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

10

20

30

40

50

うに大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や４回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１２６３】

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。

【１２６４】

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

【１２６５】

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、時短状態に制御されることがある。

【１２６６】

時短状態や確変状態では、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。時短状態や確変状態は、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。

【１２６７】

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（回数切り時短等）ともいう。

【１２６８】

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。

【１２６９】

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。

【１２７０】

ここで、本実施例における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すことによって、これら遊技球の一部が一般入賞口１０や始動入賞口に入賞して賞球の払出しや第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、通常状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すことによってこれら遊技球の一部をゲートスイッチ２１に検出させることが可能（遊技球の一部がゲート４１を通過可能）な遊技状態であるが、時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）よりもゲートスイッチ２１が遊技球を検出したことにもとづく普図当りの確率が低く、且つ普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放期間が時短状態や確変状態よりも短く設定されている遊技状態である。また、通常状態は、大当り遊技状態ではないので大入賞口が開

10

20

30

40

50

放されることはない。以上から、通常状態は、右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち込むよりも左遊技領域 2 L に向けて遊技球を打ち込む方が遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 1 2 7 1 】

一方で、本実施例における時短状態及び確変状態は、遊技者が左遊技領域 2 L に向けて遊技球を打ち出すことによって、これら遊技球の一部が一般入賞口 1 0 や始動入賞口に入賞して賞球の払出しや第 1 特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であるが、遊技者が右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すことによってこれら遊技球の一部をゲートスイッチ 2 1 に検出させることが可能（遊技球の一部がゲート 4 1 を通過可能）な遊技状態である。ここで、時短状態や確変状態は、通常状態よりも普図当りの確率が高く、且つ普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放期間が通常状態よりも長く設定されている遊技状態である。つまり、時短状態や確変状態は、通常状態よりも第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し易い遊技状態である。

10

【 1 2 7 2 】

更に、詳細は後述するが、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞した場合の特別図柄の可変表示（第 2 特別図柄の可変表示）の可変表示結果が大当たりとなる場合は、第 1 始動入賞口に遊技球が入賞した場合の特別図柄の可変表示（第 1 特別図柄の可変表示）の可変表示結果が大当たりとなる場合よりもラウンド数の多い大当たり遊技状態に制御される割合及び大当たり遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 2 4 を通過する割合（大当たり遊技終了後に確変状態に制御される割合）が高く設定されている。つまり、時短状態や確変状態は、遊技者が左遊技領域 2 L に向けて遊技球を打ち出すよりも右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すほうが有利な遊技状態である。

20

【 1 2 7 3 】

尚、図 1 2 - 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 は右遊技領域 2 R に設けられていることから、大当たり遊技状態において、右遊技領域 2 R を流下する遊技球は、左遊技領域 2 L を流下する遊技球よりも大入賞口に入賞し易くなっている。つまり、大当たり遊技状態は、遊技者が左遊技領域 2 L に向けて遊技球を打ち出すよりも右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すほうが有利な遊技状態である。

【 1 2 7 4 】

（演出の進行など）

30

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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。

【 1 2 7 5 】

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

40

【 1 2 7 6 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【 1 2 7 7 】

50

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。

【 1 2 7 8 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

10

【 1 2 7 9 】

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」（後述するように、大当り遊技中に遊技球の一部が第 2 カウントスイッチ 2 4 にて検出される大当り）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）」（後述するように、大当り遊技中に遊技球の一部が第 2 カウントスイッチ 2 4 にて検出されない大当り）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。

20

【 1 2 8 0 】

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。

30

【 1 2 8 1 】

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）を表示することにも含まれる。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）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【 1 2 8 2 】

40

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

【 1 2 8 3 】

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。

【 1 2 8 4 】

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）。

50

【 1 2 8 5 】

(基板構成)

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 2 - 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 1 2 8 6 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 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 AC 100 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (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 12 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。

【 1 2 8 7 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行 (特図ゲームの実行 (保留の管理を含む)、普図ゲームの実行 (保留の管理を含む)、大当たり遊技状態、遊技状態など) を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、出力回路 1 1 1、情報出力回路 1 1 2 などを有する。

【 1 2 8 8 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、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) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【 1 2 8 9 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理 (主基板 1 1 の機能を実現する処理) を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ (後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ) が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、一定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【 1 2 9 0 】

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

【 1 2 9 1 】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号 (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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示装置 2 0、第 1 保留表示装置 2 5 A、第 2 保留表示装置 2 5 B、普図保留表示装置 2 5 C 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。

【 1 2 9 2 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ (ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B)、第 1 カウントスイッチ 2 3) 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

10

20

30

40

50

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。

【1293】

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

10

【1294】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、第1ソレノイド81、第2ソレノイド82、第3ソレノイド83をオンする信号など)を、普通電動役物用の第1ソレノイド81や大入賞口扉用の第2ソレノイド82、規制部材712用の第3ソレノイド83に伝送する。尚、情報出力回路112は、ターミナル基板21TM016からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行う。

【1295】

また、主基板11には、図12-2及び図12-4に示すように、パチンコ遊技機1の背面側から視認可能な表示モニタ21TM029が設けられており、該表示モニタ21TM029に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ21TM029の左側方には表示切替スイッチ21TM030が設けられており、該表示切替スイッチ21TM030の操作によって表示モニタ21TM029に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

20

【1296】

また、主基板11は、図12-4に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース21TM201に封入されており、主基板11の中央には表示モニタ21TM029(例えば、7セグメント)が配置され、表示モニタ21TM029の左側には表示切替スイッチ21TM030が配置されている。表示モニタ21TM029及び表示切替スイッチ21TM030は、主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠3を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠3を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【1297】

また、主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、各入賞口(大入賞口、第2始動入賞口、第1始動入賞口、般入賞口、以下、「進入領域」ともいう)への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ21TM029に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機1のメーカー側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように(試験を通過するように)遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機1を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機1では、当該パチンコ遊技機1において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

40

【1298】

また、主基板11には、磁気を検出可能な磁気センサ005SG060、電波を検出可

50

能な電波センサ 0 0 5 S G 0 7 0、大入賞口扉の開放を検出可能な大入賞口扉センサ 0 0 5 S G 0 9 1、上皿が遊技球で満タンになったことを検出可能な満タンセンサ 0 0 5 S G 0 9 3、補給球が切れたことを検出可能な球切れセンサ 0 0 5 S G 0 9 4 が接続されている。

【 1 2 9 9 】

図 1 2 - 3 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 および球払出装 2 1 T M 0 9 7 などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図 1 2 - 3 に示すように、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 を含む払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が搭載されている。本実施例では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、1 チップマイクロコンピュータであり、少なくとも R A M が内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0、R A M (図示せず)、払出制御用プログラムを格納した R O M (図示せず) および I / O ポート等は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 を構成する。すなわち、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1、R A M および R O M を有する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 と、I / O ポートとで実現される。また、I / O ポートは、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に内蔵されていてもよい。

10

【 1 3 0 0 】

球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 および払出個数カウンタスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 f に入力される。なお、本実施例では、払出個数カウンタスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力されたあと、I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 a および出力回路 2 1 T M 3 7 3 B を介して主基板 1 1 に出力される。

20

【 1 3 0 1 】

また、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、図 1 2 - 3 に示すように、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤 2 の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠 3 a の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常 (エラー) の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠 3 の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠 3 a の開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

30

【 1 3 0 2 】

また、払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 e に入力される。払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の回転位置を検出するための発光素子 (L E D) と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7 からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示している、球払出処理を停止する。

40

【 1 3 0 3 】

さらに、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板 2 1 T M 0 9 0 の A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 が出力する発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 から発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの満タン信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に搭載された A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の一方に入力され、駆動信号

50

生成回路 2 1 T M 0 9 2 からの駆動信号（発射モータ 2 1 T M 0 9 4 を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、AND 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の他方に入力される。そして、AND 回路 2 1 T M 0 9 1 の発射モータ信号が発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号の出力が停止される。

【 1 3 0 4 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が内蔵されている。本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 とは、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 , 2 1 T M 3 8 0 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば 1 秒）で信号（賞球要求信号、受信 A C K 信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信 A C K 信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。本実施例では、賞球要求信号や受信 A C K 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 A C K 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 におけるシリアル通信による具体的な信号のやり取りについては、図 1 2 - 3 2、図 1 2 - 3 5 において詳述する。

【 1 3 0 5 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）2 1 T M 1 6 0 に出力する。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b の外側に、ドライバ回路が設置されているが、図 1 2 - 3 では記載省略されている。

【 1 3 0 6 】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 c を介して、7 セグメント L E D によるエラー表示用 L E D 2 1 T M 3 7 4 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、点灯 / 消灯を指示するための信号を賞球 L E D 2 1 T M 0 5 3 および球切れ L E D 2 1 T M 0 5 4 に出力する。なお、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【 1 3 0 7 】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への駆動信号は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a および中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して球払出装置 2 1 T M 0 9 7 の払出機構部分における払出モータ 2 1 T M 2 8 9 に伝えられる。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a の外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図 1 2 - 3 では記載省略されている。

【 1 3 0 8 】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示装置、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板） 2 1 T M 0 6 6 には、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0 、球貸し可 L E D 2 1 T M 0 6 1 、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が接続される。

10

【 1 3 0 9 】

インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 からカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、遊技者の操作に応じて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間では、接続信号（V L 信号）、ユニット操作信号（B R D Y 信号）、球貸し要求信号（B R Q 信号）、球貸し完了信号（E X S 信号）およびパチンコ起動作信号（P R D Y 信号）が入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f および出力ポート 2 1 T M 3 7 2 d を介して送受信される。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間には、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 が介在している。よって、接続信号（V L 信号）等の信号は、図 1 2 - 9 - 2 に示すように、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介してカードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間で送受信されることになる。

20

【 1 3 1 0 】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に P R D Y 信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、V L 信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号の入力状態によってカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の接続状態 / 未接続状態を判定する。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。

30

【 1 3 1 1 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち上げ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

40

【 1 3 1 2 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 で用いられる電源電圧 A C 2 4 V は払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 から供給される。すなわち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 およびインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介して行われる。この例では、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 内に配されているカ

50

ードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する A C 2 4 V の電源供給ラインに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【 1 3 1 3 】

尚、本実施例における度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0、球貸し可 L E D 2 1 T M 0 6 1、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2、返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 は、パチンコ遊技機 1 における所定位置（例えば、打球供給皿（上皿）の上部）に設置されている。このため、遊技者は、遊技中において視線を遊技領域から下方に移すことによって度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0、球貸し可 L E D 2 1 T M 0 6 1 の点灯態様から遊技球の借り入れが可能であるか否かや、遊技球の借り入れを行うための残金（プリペイドカードの残高）を認識可能となつている。更に遊技者は、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 を操作することによって遊技球の借り入れを行うことが可能であるとともに、返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 を操作することによって獲得した賞球数や残金が記憶されたプリペイドカードをカードユニット 2 1 T M 0 5 0 から受け取り可能となつている。

10

【 1 3 1 4 】

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

20

【 1 3 1 5 】

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

【 1 3 1 6 】

30

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、R O M 1 2 1 と、R A M 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 1 3 1 7 】

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

【 1 3 1 8 】

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

40

【 1 3 1 9 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 1 3 2 0 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊

50

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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 1 3 2 1 】

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

【 1 3 2 2 】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 1 3 2 3 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 1 3 2 4 】

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

【 1 3 2 5 】

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

【 1 3 2 6 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 1 3 2 7 】

図 1 2 - 5 (A) は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 2 - 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 1 3 2 8 】

図 1 2 - 5 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム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 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム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 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。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

10

20

30

40

50

E X T データが設定される。

【 1 3 2 9 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 2 - 4 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 3 3 0 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 2 - 5 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。

【 1 3 3 1 】

コマンド 8 F X X H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。また、図柄確定コマンドは、図柄確定期間を通知するためのコマンドでもある。例えば、図 1 2 - 5 (B) に示すように、コマンド 8 F 0 0 H は、図柄確定期間が 0 . 5 秒であることを指定する第 1 図柄確定コマンドであり、コマンド 8 F 0 1 H は、図柄確定期間が 1 0 秒であることを指定する第 2 図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態 (低確低ベース状態、通常状態) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態 (低確高ベース状態、時短状態) に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 2 H を時短制御と確変制御が行われる遊技状態 (高確高ベース状態、確変状態) に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。コマンド 9 6 X X H は、エラーが発生したことを通知するエラー通知コマンドである。エラー通知コマンドでは、例えば、発生したエラーに応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 3 3 2 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド (「ファンファーレコマンド」ともいう) である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技の終了時における演出画像の表示を指定する大当たり終了指定コマンドである。

【 1 3 3 3 】

大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例

10

20

30

40

50

えば、後述する大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１３３４】

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つき、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つき、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。

10

【１３３５】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもつづいて、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もつづいて、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。

20

【１３３６】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【１３３７】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当たり」となるか否か及び大当たり種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当たりとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリ指定コマンドである。また、コマンドＣ７００Ｈは、大当たり遊技中ではなく、パチンコ遊技機１において特別図柄の可変表示が実行されておらず、保留記憶が存在していない状態である非遊技状態であることにもつづいて、画像表示装置５において客待ちデモンストレーション（客待ちデモ演出）の実行を指定する演出制御コマンドである。

30

40

【１３３８】

コマンドＤ１００Ｈは、遊技球が第２カウントスイッチ２４により検出されて大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されることが決定したこと（Ｖ入賞の発生）を通知するＶ入賞通知コマンドである。

【１３３９】

コマンドＤ３ＸＸＨは、遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、一般入賞スイッチ２５等にて検出されたことにもつづき払い出される賞球数を通知する賞球数通知コマンドである。

【１３４０】

50

コマンド E 0 X X H は、パチンコ遊技機 1 がクリアスイッチ 9 2 の操作とともに起動してから払い出された賞球数とアウトスイッチ 2 6 にて検出された遊技球数の差（賞球の純増数）を監視するための M Y カウンタ値を通知するための M Y カウンタ値通知コマンドである。図 1 2 - 8（D）に示すように、E 0 0 0 H は、M Y カウンタ値が 0 ~ 9 0 0 0 0 であることを示す第 1 M Y カウンタ値通知コマンドであり、E 0 0 1 H は、M Y カウンタ値が 9 0 0 0 1 ~ 9 5 0 0 0 であることを示す第 2 M Y カウンタ値通知コマンドであり、E 0 0 2 H は、M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 ~ 9 8 1 9 4 であることを示す第 3 M Y カウンタ値通知コマンドである。コマンド F 0 0 0 H は、M Y カウンタ値が既定値である 9 8 1 9 4 に到達したことにもとづく遊技の停止を通知する遊技停止通知コマンドである。

【 1 3 4 1 】

10

尚、図 1 2 - 5（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 1 3 4 2 】

図 1 2 - 6 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 2 - 6 に示すように、本実施例では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【 1 3 4 3 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、図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 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

30

【 1 3 4 4 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「6 5 5 3 5」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「大当たり A」、「大当たり B」、「大当たり 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」~「2 9 9」の範囲の値をとる。

【 1 3 4 5 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

40

【 1 3 4 6 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示装置 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」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」~「2 3」の範囲の値をとる。

【 1 3 4 7 】

M R 4 初期値決定用の乱数値 M R 5 は、乱数値 M R 4 の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「3」~「2 3」の範囲をとる。

【 1 3 4 8 】

図 1 2 - 7 は、本実施例における変動パターンを示している。本実施例では、可変表示

50

結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

【1349】

大当たり変動パターン、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、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本実施例では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ、スーパーリーチの2種類の変動パターンを設けているが、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3種類以上或いは1種類のみ設けてもよい。

【1350】

20

これら変動パターンのうち大当たりの変動パターン及び小当たりの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図変動時間の後に、可変表示結果が大当たりであることを祝福する祝福演出を実行するための一律15秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

【1351】

ここで、本実施例における大当たり変動パターンとははずれ変動パターンについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当たり、はずれのいずれかであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【1352】

尚、本実施例では、後述するように、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように各変動パターンの決定割合が設定されているため、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においては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

30

【1353】

また、本実施例においては、後述するように、これら変動パターンを、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を決定するようにしてもよい。

40

【1354】

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変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【1355】

50

図 1 2 - 8 は、本実施例における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施例では、実行する可変表示の特別図図柄、可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【 1 3 5 6 】

具体的には、図 1 2 - 8 に示すように、可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であり、可変表示対象の特図保留記憶数が 1 個以下であり且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であり、可変表示対象の特図保留記憶数が 2 ～ 3 個であり且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）であり可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択する。

10

【 1 3 5 7 】

大当たり用変動パターン判定テーブル A には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が取り得る 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 2 0 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン P B 1 - 1 に割り当てられており、2 1 ～ 3 7 0 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン P B 1 - 2 に割り当てられており、3 7 1 ～ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン P B 1 - 3 に割り当てられている。

【 1 3 5 8 】

はずれ用変動パターン判定テーブル A には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が取り得る 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 5 0 0 までが非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 1 に割り当てられており、5 0 1 ～ 9 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン P A 2 - 1 に割り当てられており、9 0 1 ～ 9 7 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン P A 2 - 2 に割り当てられており、9 7 1 ～ 9 7 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン P A 2 - 3 に割り当てられている。

20

【 1 3 5 9 】

はずれ用変動パターン判定テーブル B には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が取り得る 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 5 0 0 までが非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 2 に割り当てられており、5 0 1 ～ 9 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン P A 2 - 1 に割り当てられており、9 0 1 ～ 9 7 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン P A 2 - 2 に割り当てられており、9 7 1 ～ 9 7 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン P A 2 - 3 に割り当てられている。

30

【 1 3 6 0 】

はずれ用変動パターン判定テーブル C には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が取り得る 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 9 9 7 までが非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 3 に割り当てられている。

【 1 3 6 1 】

図 1 2 - 9 は、R O M 1 0 1 に記憶される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、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 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【 1 3 6 2 】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当た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 M R 1 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。

【 1 3 6 3 】

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

50

用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1364】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約1/200）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約1/100）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【1365】

つまり、CPU103は、MR1の値が図12-9（A）に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（大当たりA～大当たりC）とすることを決定する。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【1366】

図12-9（B）、（C）は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図12-9（B）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図12-9（C）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

30

【1367】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たりB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。尚、本実施例では、図12-9（B）、（C）に示すように、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）には、大当たりAと大当たりBが設けられているのに対し、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）には、大当たりBと大当たりCが設けられている。

【1368】

ここで、本実施例における大当たり種別について、図12-8（E）を用いて説明すると、本実施例では、大当たり種別として、大当たりA～大当たりCが設定されている。

40

【1369】

これら大当たりA～大当たりCのうち、大当たりAと大当たりBは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが4回（いわゆる4ラウンド）、繰返し実行される大当たりであり、大当たりCは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。

【1370】

更に、大当たりA～大当たりCの大当たり遊技状態の終了後は、最大で100回の可変表示に亘って時短制御が実行されるとともに、1ラウンド目に遊技球が第2カウンスイッチ24に検出されていることを条件に、最大で100回の可変表示に亘って確変制御が実行されるようになっている。

50

【 1 3 7 1 】

尚、大当り A は、1 ラウンド目において大入賞口を開放パターン K P - 1 にて開放し、2 ラウンド目以降のラウンドにおいて大入賞口を開放パターン K P - 3 にて開放する大当り種別であり、大当り B 及び大当り C は、1 ラウンド目において大入賞口を開放パターン K P - 2 にて開放し、2 ラウンド目以降のラウンドにおいて大入賞口を開放パターン K P - 3 にて開放する大当り種別である。

【 1 3 7 2 】

ここで、本実施例における特別可変入賞球装置 7 の構成について説明する。図 1 2 - 1 0 に示すように、特別可変入賞球装置 7 の上端部には、大入賞口が形成されている。該大入賞口は、前述したように、大入賞口扉 7 1 1 用（特別電動役物用）の第 2 ソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態（第 1 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、大入賞口扉用の第 2 ソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態（第 2 状態）として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 1 3 7 3 】

図 1 2 - 1 0 に示すように、特別可変入賞球装置 7 内には、大入賞口に進入した遊技球が流下可能な遊技球流路 7 5 0 が形成されている。遊技球流路 7 5 0 は、大入賞口を通過した遊技球が通過可能な主経路 7 4 0（図 1 2 - 1 0 中実線に沿う領域）と該主経路 7 4 0 から下方に分岐する分岐路 7 4 1（図 1 2 - 1 0 中点線に沿う領域）とを有する。分岐路 7 4 1 の上端部には、第 3 ソレノイドの駆動により前後方向に進退可能な規制部材 7 1 2 が設けられている。該規制部材 7 1 2 は、第 3 ソレノイド 8 3 がオフ状態である場合には遊技球流路 7 5 0 内に突出することによって遊技球の分岐路 7 4 1 への進入を阻害し、第 3 ソレノイド 8 3 がオン状態である場合には遊技球流路 7 5 0 内から退避することによって遊技球の分岐路 7 4 1 への進入を許容するようになっている。

【 1 3 7 4 】

分岐路 7 4 1 の下流部には、第 2 カウントスイッチ 2 4 が設けられており、遊技球は、該第 2 カウントスイッチ 2 4 を通過することによって該第 2 カウントスイッチ 2 4 によって検出される。尚、主経路 7 4 0 を流下した遊技球及び分岐路 7 4 1 を流下した遊技球は、最終的に遊技盤 2 に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤 2 の背面側に誘導された後、アウトスイッチ 2 6 にて検出されるようになっている。

【 1 3 7 5 】

ここで、図 1 2 - 1 1（A）に示すように、前述した開放パターン K P - 1 とは、ラウンド遊技の開始タイミング T 1 からタイミング T 2 にかけて第 2 ソレノイド 8 2 がオフ状態であり、該タイミング T 2 からタイミング T 3 にかけて第 2 ソレノイド 8 2 がオン状態であることによって、大入賞口がタイミング T 2 からタイミング T 3 にかけて開放状態（第 2 状態）となる開放パターンである。また、前述した開放パターン K P - 1 とは、ラウンド遊技の開始タイミング T 1 からタイミング T 2 にかけて第 3 ソレノイド 8 3 がオン状態であり、該タイミング T 2 からタイミング T 3 にかけて第 3 ソレノイド 8 3 がオフ状態である開放パターンでもある。つまり、開放パターン K P - 1 は、大入賞口が開放状態となっている期間は、該大入賞口に進入した遊技球が規制部材 7 1 2 によって分岐路 7 4 1 への進入が阻害されていることによって第 2 カウントスイッチ 2 4 を通過不能な開放パターンである。

【 1 3 7 6 】

また、図 1 2 - 1 1（B）に示すように、前述した開放パターン K P - 2 とは、ラウンド遊技の開始タイミング T 1 からタイミング T 4（T 4：タイミング T 2 とタイミング T 3 との間のタイミング）にかけて第 2 ソレノイド 8 2 がオン状態であり、該タイミング T 4 から第 2 ソレノイド 8 2 がオフ状態であることによって、大入賞口がタイミング T 1 からタイミング T 4 にかけて開放状態（第 2 状態）となる開放パターンである。また、前述した開放パターン K P - 2 とは、ラウンド遊技の開始タイミング T 1 からタイミング T 2 にかけて第 3 ソレノイド 8 3 がオン状態であり、該タイミング T 2 からタイミング T 3 に

かけて第3ソレノイド83がオフ状態である開放パターンでもある。つまり、開放パターンK P - 2は、タイミングT1からタイミングT4にかけて大入賞口が開放状態であるとともに、タイミングT1からタイミングT2にかけては、該大入賞口に進入した遊技球が分岐路741に進入して第2カウントスイッチ24を通過可能な解法パターンである。

【1377】

更に、図12-11(C)に示すように、前述した開放パターンK P - 3とは、ラウンド遊技の開始タイミングT1からタイミングT2にかけて第2ソレノイド82がオフ状態であり、該タイミングT2からタイミングT3にかけて第2ソレノイド82がオン状態であることによって、大入賞口がタイミングT2からタイミングT3にかけて開放状態(第2状態)となる開放パターンである。尚、開放パターンK P - 3においては、第3ソレノイドはオフ状態であり、オン状態となることは無い。つまり、開放パターンK P - 3は、大入賞口が開放状態となっている期間は、該大入賞口に進入した遊技球が規制部材712によって分岐路741への進入が阻害されていることによって第2カウントスイッチ24を通過不能な開放パターンである。

【1378】

つまり、図12-9(D)に示すように、大当りAは、大当り遊技中に遊技者が遊技球を右遊技領域に2Rに向けて打ち出している、遊技球が第2カウントスイッチ24を通過することがないことにより、大当り遊技終了後に最大100回の可変表示に亘り時短制御が実行される一方で、確変制御が実行されない(時短状態に制御される)大当り種別(実質的な非確変大当り)である。また、大当りB及び大当りCは、大当り遊技中に遊技者が遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出していれば、極めて高い確率(ほぼ100%)で遊技球が第2カウントスイッチ24を通過することにより、大当り遊技終了後に最大100回の可変表示に亘り時短制御と確変制御が実行される(確変状態に制御される)大当り種別(実質的な確変大当り)である。

【1379】

尚、本実施例では、通常状態における第1特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合は、大当り遊技開始時から遊技者が右遊技領域2Rに向けて遊技球を打ち出すことによって大入賞口に遊技球が入賞することで賞球の払出しが行われるとともに、大当り遊技の終了後は、遊技状態が時短状態または確変状態に制御され、遊技者が右遊技領域2Rに向けての遊技球の打ち出しを継続することによって主に第2特別図柄の可変表示が実行される。ここで、図12-9(C)に示すように、第2特別図柄の可変表示結果が大当りとなる場合は、大当り種別が実質的な確変大当りである大当りBと大当りCのいずれかとなることから、該大当り遊技終了後は極めて高い確率で遊技状態が確変状態に制御されることとなる。上記のように、通常状態における第1特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されてから遊技者が主に遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す時短状態、確変状態、大当り遊技状態を繰り返す状態を連荘状態と呼ぶ。

【1380】

尚、本実施例では大当り種別として大当りA~大当りCの3種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は4種類以上設けられていてもよく、また、2種類以下が設けられていてもよい。

【1381】

図12-2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であればよい。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、一定期間(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よい。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

10

20

30

40

50

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。

【 1 3 8 2 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 1 2 - 1 2 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 0 5 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 2 - 1 2 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 0 5 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 0 5 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 0 5 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 5 5 とを備えている。

10

【 1 3 8 3 】

第 1 特図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【 1 3 8 4 】

第 2 特図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【 1 3 8 5 】

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。

40

【 1 3 8 6 】

普図保留記憶部 0 0 5 S G 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示装置 2 0 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 0 0 5 S G 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数

50

値 M R 4 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。

【 1 3 8 7 】

遊技制御フラグ設定部 0 0 5 S G 1 5 2 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 0 0 5 S G 1 5 2 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。

【 1 3 8 8 】

遊技制御タイマ設定部 0 0 5 S G 1 5 3 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 0 0 5 S G 1 5 3 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。

【 1 3 8 9 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 1 3 9 0 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 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 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【 1 3 9 1 】

遊技制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 5 5 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 0 0 5 S G 1 5 5 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。

【 1 3 9 2 】

図 1 2 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設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、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【 1 3 9 3 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

【 1 3 9 4 】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲーム

10

20

30

40

50

において特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【 1 3 9 5 】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【 1 3 9 6 】

図 1 2 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 1 2 - 1 3 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 5 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 2 - 1 3 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 5 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 5 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 5 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 9 4 とを備えている。

【 1 3 9 7 】

演出制御フラグ設定部 0 0 5 S G 1 9 1 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 1 1 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 0 0 5 S G 1 9 1 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。

【 1 3 9 8 】

演出制御タイマ設定部 0 0 5 S G 1 9 2 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 0 0 5 S G 1 9 2 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。

【 1 3 9 9 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 9 3 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 0 0 5 S G 1 9 3 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。

【 1 4 0 0 】

演出制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 9 4 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 0 0 5 S G 1 9 4 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。

【 1 4 0 1 】

本実施例では、図 1 2 - 1 3 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 9 4 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 0 0 5 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 - 1 」 ~ 「 1 - 4 」に対応した領域) と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 - 0 」に対応した領域) とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 2 - 1 」 ~ 「 2 - 4 」に対応した領域) と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「 2 - 0 」に対応した

10

20

30

40

50

領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄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3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005SG194A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、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

【1402】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【1403】

更に、本実施例の始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aには、後述する先読予告演出において画像表示装置5に表示する保留表示の表示態様を示す保留表示フラグをセットするための記憶領域が、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」~「1-4」及び第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」~「2-4」毎に確保されている。

【1404】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【1405】

図12-12(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ)に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図12-12(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

【1406】

尚、本実施例では、演出制御用CPU120がコマンド解析処理(S75)を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数

10

20

30

40

50

通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A の空き領域の先頭に格納すればよい。

【 1 4 0 7 】

(表示モニタ)

次に、本実施例における表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の表示について説明する。

【 1 4 0 8 】

図 1 2 - 1 4 (A) に示すように、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 は、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B、第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D を備えている。第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D は、いずれも「 8 」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、 7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D は、赤色にて点灯・点滅が可能となっている。

10

【 1 4 0 9 】

尚、実施例における表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において R O M 1 0 1 や R A M 1 0 2 の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【 1 4 1 0 】

表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 には、図 1 2 - 1 4 (B) 及び図 1 2 - 1 4 (C) に示すように、全遊技状態のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態 (低確低ベース状態) で算出されたベース値 (計測中のリアルタイム値) であるベース L と、全遊技状態における 1 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態 (低確低ベース状態) で算出されたベース値であるベース 1 と、全遊技状態における 2 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態 (低確低ベース状態) で算出されたベース値であるベース 2 と、全遊技状態における 3 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態 (低確低ベース状態) で算出されたベース値であるベース 3 と、を表示可能となっている。ベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 は、百分率にて表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される。

20

【 1 4 1 1 】

実際に表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にてベース L を表示する場合は、該ベース L の略記である「 b L . 」を表示するために第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 L . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁 (「 0 0 」 ~ 「 9 9 」 の値) が第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C と第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にてベース 1 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 1 . 」を表示するために第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 1 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁 (「 0 0 」 ~ 「 9 9 」 の値) が第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C と第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にてベース 2 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 2 . 」を表示するために第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 2 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁 (「 0 0 」 ~ 「 9 9 」 の値) が第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C と第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にてベース 3 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 3 . 」を表示するために第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 3 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁 (「 0 0 」 ~ 「 9 9 」 の値) が第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C と第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D とにおいて表示される。

30

40

【 1 4 1 2 】

本実施例の表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 では、主基板 1 1 (C P U 1 0 3) の制御によってこれらベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図 1 2 - 1 5 に示すように、主基板 1 1 は、ベース L ベース 1

50

ベース 2 ベース 3 の順番で表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の表示を 5 秒間隔で切り替える制御を実行する。

【 1 4 1 3 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 1 4 1 4 】

(主基板 1 1 の主要な動作、遊技制御メイン処理)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 2 - 1 6 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

【 1 4 1 5 】

図 1 2 - 1 6 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1) 。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2) 。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (C T C (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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 1 4 1 6 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり (ステップ S 3 ; Y e s) 、バックアップデータがあり (ステップ S 4 ; Y e s) 、バックアップ R A M が正常である場合 (ステップ S 5 ; Y e s) に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

20

【 1 4 1 7 】

復旧条件が成立した場合には (ステップ S 3 、ステップ S 4 、ステップ S 5 ; Y e s) 、復旧処理 (ステップ S 6) 及び復旧時のコマンド送信 (ステップ S 7) を実行した後に、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 の設定処理を実行するとともに (ステップ S 1 0 a) 、乱数回路設定処理 (ステップ S 1 0 b) を実行する。ステップ S 6 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、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。

30

【 1 4 1 8 】

本実施例の復旧処理 (ステップ S 6) では、バックアップデータ内の遊技停止フラグの状態を確認し、電断発生時において該遊技停止フラグがセットされた状態であったか否かを判定する。尚、遊技停止フラグは、パチンコ遊技機 1 が遊技停止状態に制御されていることを示すフラグである。電断発生時において遊技停止フラグがセットされていた場合 (電断発生時においてパチンコ遊技機 1 における遊技が停止されていた場合) は、バックアップデータ内から後述する M Y カウンタ値の復旧を行い、電断発生時において遊技停止フラグがセットされていなかった場合 (電断発生時においてパチンコ遊技機 1 にて遊技が可能であった場合) は、バックアップデータ内から後述する M Y カウンタ値を復旧せず、該 M Y カウンタ値として「 0 」をセットする。

40

【 1 4 1 9 】

ステップ S 1 0 b の設定処理では、主基板 1 1 の出力回路 2 1 T M 0 6 7 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力回路 2 1 T M 3 7 3 A に接続確認信号が出力される (図 1 2 -

50

30、図12-31を参照)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100のシリアル通信回路21TM505と、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のシリアル通信回路21TM380との通信を実行可能な状態に設定する。

【1420】

また、復旧条件が成立しなかった場合(ステップS3、ステップS4、ステップS5のいずれかでNo)は、初期化处理(ステップS8)及び初期化指定コマンドの送信(ステップS9)を実行した後に、シリアル通信回路21TM505の設定処理を実行するとともに(ステップS10a)、乱数回路設定処理(ステップS10b)を実行する。ステップS8の初期化处理は、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。特に、本実施例の初期化处理(ステップ8)では、バックアップデータの内容にかかわらず、遊技停止フラグのクリア、及びMYカウンタ値を「0」にセットする処理が含まれている。つまり、本実施例では、パチンコ遊技機1が遊技停止状態であるときに電断が発生し、該パチンコ遊技機1にクリアスイッチ92の操作とともに電源が投入される場合は、パチンコ遊技機1が遊技可能な状態(遊技状態が通常状態)で起動するようになっている。

10

【1421】

乱数回路設定処理(ステップS10b)の実行後、CPU103は、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

【1422】

(遊技制御用タイマ割込処理)

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図12-17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12-17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、電力の供給が断たれたか否かを判定する電源断検出処理(ステップS20)と、遊技を停止するか否かを監視する遊技停止開始処理(ステップS20a)を実行する。そして、後述の遊技停止フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS20b)。

30

【1423】

遊技停止フラグがセットされている場合(ステップS20b; Yes)は、特別図柄プロセスフラグの値を特定し(ステップS20c)、該特定した特別図柄プロセスフラグの値が大当たり開放前処理、大当たり開放中処理、大当たり開放後処理のいずれかに応じた値であるか否かを判定する(ステップS20d)。

【1424】

遊技停止フラグがセットされていない場合(ステップS20b; No)または特定した特別図柄プロセスフラグの値が大当たり開放前処理、大当たり開放中処理、大当たり開放後処理のいずれかに応じた値である場合(ステップS20d; Yes)、CPU103は、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、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24、一般入賞スイッチ25、アウトスイッチ26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、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、一般入賞スイッチ25において遊技球が検出された場合に賞球を払い出すための設定を行う賞球処理(ステップS21a)、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24、一般入賞スイッチ25、アウトスイッチ26において遊技球が検出されたことにもとづきベース値(図12-14(C)参照)を算出する入賞情報処理(ステップS21b)、算出したベース値を図12-15に示すよ

40

50

うに表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にて表示する入賞情報表示制御処理（ステップ S 2 1 c）を実行する。また、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 1 4 2 5 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【 1 4 2 6 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示装置 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示装置 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 1 4 2 7 】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 1 4 2 8 】

尚、特定した特別図柄プロセスフラグの値が大当り開放前処理、大当り開放中処理、大当り開放後処理のいずれかに応じた値でもない場合については、該パチンコ遊技機 1 における遊技を停止するための遊技停止処理（ステップ S 2 0 e）を実行し、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 1 4 2 9 】

（電源断検出処理）

図 1 2 - 1 8 は、電断検出処理を示すフローチャートである。電源断検出処理において C P U 1 0 3 は、まず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（0 0 5 S G S 0 8 1）。電源断信号の入力が無い場合は（0 0 5 S G S 0 8 1；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（0 0 5 S G S 0 8 1；Y）、R A M 1 2 2 に記憶されている情報を含むバックアップデータを特定し（0 0 5 S G S 0 8 2）、該特定したバックアップデータを R A M 1 2 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（0 0 5 S G S 0 8 3）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（0 0 5 S G S 0 8 4）、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【 1 4 3 0 】

尚、バックアップされるデータには、遊技停止フラグ、特別図柄プロセスフラグ値、M Y カウンタ値、第 1 特別図柄保留記憶、第 2 特別図柄保留記憶、普図保留記憶、変動特図指定バッファ値、時短フラグ、確変フラグ、時短回数カウンタ値、大当りフラグ等が含まれている。

10

20

30

40

50

【 1 4 3 1 】

図 1 2 - 1 9 は、遊技停止監視処理を示すフローチャートである。遊技停止監視処理において CPU 1 0 3 は、まず、スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3、一般入賞スイッチ 2 5、アウトスイッチ 2 6 のいずれかがオン状態となったか否かを判定する (0 0 5 S G S 0 5 1)。スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3、一般入賞スイッチ 2 5、アウトスイッチ 2 6 のいずれかがオン状態となった場合 (0 0 5 S G S 0 5 1 ; Y) は、オン状態となったスイッチに応じた値を MY カウンタ値に加算する (0 0 5 S G S 0 5 2)。

【 1 4 3 2 】

0 0 5 S G S 0 5 2 の実行後、または、スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3、一般入賞スイッチ 2 5、アウトスイッチ 2 6 のいずれもオン状態とならなかった場合 (0 0 5 S G S 0 5 1 ; N)、CPU 1 0 3 は、スイッチ処理においてアウトスイッチ 2 6 がオン状態となったか否かを判定する (0 0 5 S G S 0 5 3)。スイッチ処理においてアウトスイッチ 2 6 がオン状態となった場合は、MY カウンタ値が 0 でなければ (0 0 5 S G S 0 5 4 ; N)、該 MY カウンタ値を - 1 する (0 0 5 S G S 0 5 5)。

【 1 4 3 3 】

0 0 5 S G S 0 5 5 の実行後、スイッチ処理においてアウトスイッチ 2 6 がオン状態とならなかった場合 (0 0 5 S G S 0 5 3 ; N)、MY カウンタ値が 0 である場合 (0 0 5 S G S 0 5 4 ; Y)、CPU 1 0 3 は、MY カウンタ値を特定し (0 0 5 S G S 0 5 6)、該 MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 以上であるか否かを判定する (0 0 5 S G S 0 5 7)。MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 以上ではない場合 (0 0 5 S G S 0 5 7 ; N) は遊技停止監視処理を終了し、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 以上である場合 (0 0 5 S G S 0 5 7 ; Y) は、遊技停止フラグをセットして遊技停止監視処理を終了する (0 0 5 S G S 0 5 8)。

【 1 4 3 4 】

尚、本実施例では、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことを条件にパチンコ遊技機 1 での遊技を停止させる (パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態に制御する) になっている。ここで、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことを条件にパチンコ遊技機 1 での遊技を停止させる理由について詳述する。まず、従来のパチンコ遊技機は、予め定められた確率で大当りの抽選が行われるため、極めて低い確率ではあるものの、運のよい遊技者が、1 日に何度も大当りを重ねることによって設計値以上の賞球 (例えば、1 0 0 0 0 0 球) を獲得し得る可能性があった。このため、パチンコ遊技機において過度に遊技者の射幸心を煽らないようにするための対策としては、従来の大当り確率、連荘継続率 (遊技状態が通常状態を経由せずに大当り遊技状態と時短状態・確変状態とに制御され続ける割合)、1 回の大当り遊技で獲得可能な賞球数を制限するだけでは十分ではなく、パチンコ遊技機において 1 日の遊技で遊技者が獲得可能な賞球数を制限する仕組みが必要とされている。

【 1 4 3 5 】

以上の理由から本実施例では、MY カウンタ値を設け、該 MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことを条件にパチンコ遊技機 1 での遊技を停止させるようになっている。尚、パチンコ遊技機 1 において遊技を停止させるための MY カウンタ値である「9 8 1 9 4」は、大当り遊技中の大入賞口への過入賞 (大当り遊技中において想定よりも多くの遊技球が入賞すること。オーバー入賞ともいう) やその他の入賞口からの賞球を考慮したとしても、MY カウンタ値が「1 0 0 0 0 0」に達することなく大当り遊技を最後のラウンド遊技まで実行して遊技者に最大限の賞球の払い出しを行うことができる数値である。

【 1 4 3 6 】

(特別図柄プロセス処理)

図 1 2 - 2 0 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 2 - 1 7 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する (ステップ S 1 0 1)。

10

20

30

40

50

【 1 4 3 7 】

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

10

【 1 4 3 8 】

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

【 1 4 3 9 】

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

20

30

【 1 4 4 0 】

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

【 1 4 4 1 】

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

40

【 1 4 4 2 】

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。

【 1 4 4 3 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置

50

4 B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。

【 1 4 4 4 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「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、終了した可変表示が時短状態や確変状態における 1 0 0 回目の可変表示である場合には、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。

10

【 1 4 4 5 】

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

20

【 1 4 4 6 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。また、第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出されたことにもとづいて、演出制御基板 1 2 に対して V 入賞通知コマンドを送信するための設定を行う処理も含まれている。尚、送信設定された V 入賞通知コマンドは、CPU 1 0 3 がコマンド制御処理（図 1 2 - 1 7 参照）を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【 1 4 4 7 】

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

40

【 1 4 4 8 】

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

50

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 1 4 4 9 】

(始動入賞判定処理)

図 1 2 - 2 1 は、図 1 2 - 2 0 に示す始動入賞判定処理 (S 1 0 1) 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 C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (0 0 5 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (0 0 5 S G S 1 0 1 ; 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、所定の上限值 (例え
10
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 (0 0 5 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 5 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 5 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する (0 0 5 S G S 1 0 3)。

【 1 4 5 0 】

0 0 5 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (0 0 5 S G S 1 0 1 ; N)、0 0 5 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (0 0 5 S G S 1 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (0 0 5 S G S 1 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (0 0 5 S G S 1 0 4 ; 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、所定の上限值 (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 (0 0 5 S G S 1 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 5 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 5 S G S 1 0 5 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 5 5 に設けられた始動
20
口バッファの格納値を、「 2 」に設定する (S 1 0 6)。

【 1 4 5 1 】

0 0 5 S G S 1 0 3 , 0 0 5 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (0 0 5 S G S 1 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (0 0 5 S G S 1 0 8)。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。
40

【 1 4 5 2 】

0 0 5 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 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 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する (0 0 5 S G S 1 0 9)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶
50

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（００５ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【１４５３】

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」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００５ＳＧＳ１０９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。

【１４５４】

００５ＳＧＳ１１０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（００５ＳＧＳ１１１）。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１２－４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。

【１４５５】

ＣＰＵ１０３は、００５ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（００５ＳＧＳ１１２）。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（００５ＳＧＳ１１３）。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１２－１７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。

【１４５６】

００５ＳＧＳ１１３の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（００５ＳＧＳ１１４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（００５ＳＧＳ１１５）、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（００５ＳＧＳ１１４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（００５ＳＧＳ１１６）、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。

【１４５７】

（入賞時乱数値判定処理）

図１２－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１２－２１の００５ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果

10

20

30

40

50

(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告(保留表示演出)が実行されるようになる。

10

【1458】

図12-22に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、現在の遊技状態を特定し(005SGS121)、図12-9(A)に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(005SGS122)。その後、始動口バッファ値と図12-21の005SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが005SGS121において特定した遊技状態における所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(005SGS123)。大当たり判定範囲には、005SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

20

【1459】

005SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとならないと判定された場合には(005SGS123;N)、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(005SGS128)。また、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する(005SGS129)。時短フラグがセットされていない場合(005SGS129;N)は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択して005SGS138に進み(005SGS130)、時短フラグがセットされている場合(005SGS129;Y)は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択して005SGS138に進む。

30

【1460】

また、005SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には(005SGS123;Y)、図12-21の005SGS109にて抽出された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと始動口バッファ値に応じた大当たり種別判定テーブル(図12-9(B)及び図12-9(C)参照)を選択し、大当たり種別を判定し(005SGS132)、該判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行するとともに(005SGS133)、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択して005SGS138に進む。

40

【1461】

005SGS138の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(005SGS138)。本実施例では、図12-22(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」

50

と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【1462】

その後、005SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（005SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【1463】

尚、送信設定されたコマンドは、CPU103が図12-17に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【1464】

（特別図柄通常処理）

図12-23は、特別図柄通常処理として図12-20のS110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12-23に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（005SGS161）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、005SGS161の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【1465】

005SGS161にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（005SGS161;N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当た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をそれぞれ読み出す（005SGS162）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1466】

005SGS162の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（005SGS163）。

【1467】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（005SGS164）、005SGS169に移行する。

【1468】

一方、005SGS161にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（005SGS161;Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（005SGS165）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、005SGS165の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、005SGS165の処理は、005SGS161にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1469】

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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）

10

20

30

40

50

して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【1470】

005SGS165にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(005SGS165;N)、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(005SGS166)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

10

【1471】

005SGS166の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(005SGS167)。

【1472】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(005SGS168)、005SGS169に移行する。

20

【1473】

005SGS169においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図12-9(A)に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを判定する。

【1474】

005SGS170にて「大当たり」であると判定された場合には(005SGS170;Y)、大当たりフラグをオン状態とする(005SGS172)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別判定テーブル(図12-9(B)、図12-9(C)参照)を選択してセットする(005SGS173)。例えば、変動特図指定バッファ値が1である場合は図12-9(B)に示す第1特別図柄用大当たり種別判定テーブルを選択してセットし、変動特図指定バッファ値が2である場合は図12-9(C)に示す第2特別図柄用大当たり種別判定テーブルを選択してセットすればよい。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(005SGS174)。

30

40

【1475】

こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(005SGS175)、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が「大当たりA」である場合は、大当たり種別バッファ値を「0」とし、大当たり種別が「大当たりB」である場合は、大当たり種別バッファ値を「1」とし、大当たり種別が「大当たりC」である場合は、大当たり種別バッファ値を「2」とすればよい。005SGS175の処理後は005SGS176に進む。尚、005SGS170にて「はずれ」であると判定された場合には(005SGS170;N)、005SGS172~005SGS175の処理を

50

実行せずに 005SGS176 に進む。

【1476】

005SGS176 では、CPU103 は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、005SGS170 にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、005SGS174 における大当り種別が「大当りA」である場合には「1」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りB」である場合には、「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りC」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

10

【1477】

005SGS176 にて確定特別図柄を設定した後は、MYカウンタ値を特定し（005SGS176a）、該MYカウンタ値に応じたMYカウンタ値通知コマンドの送信設定を行い（005SGS176b）、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（005SGS177）、特別図柄通常処理を終了する。

20

【1478】

尚、005SGS176bの処理では、MYカウンタ値が0～90000であれば第1MYカウンタ値通知コマンド、MYカウンタ値が90001～95000であれば第2MYカウンタ値通知コマンド、MYカウンタ値が95001～98194であれば第3MYカウンタ値通知コマンドの送信設定を行えばよい。このように、本実施例のMYカウンタ通知コマンドとしては3種類のみが設けられているため、CPU103は、0～98194のそれぞれの値に応じたMYカウンタ値通知コマンドの送信を実行しなくともよいので、CPU103が演出制御基板12に対して送信するコマンドの種類数を削減することができ、CPU103の処理負荷を低減することができる。一方で演出制御用CPU120は、特別図柄の可変表示の開始タイミング毎にMYカウンタ値の凡その値を把握することができる。

30

【1479】

また、本実施例では、上記したように、第1～第3MYカウンタ値通知コマンドによって演出制御用CPU120に対して凡そのMYカウンタ値を通知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120に対しては、具体的なMYカウンタ値を通知してもよい。例えば、CPU103は、上記した第1～第3MYカウンタ値通知コマンドに加えて、MYカウンタ値の千の位の数値を通知するコマンド（E1XXH）、MYカウンタ値の百の位の数値を通知するコマンド（E2XXH）、MYカウンタ値の十の位の数値を通知するコマンド（E3XXH）、MYカウンタ値の一の位の数値を通知するコマンド（E4XXH）を設け、各コマンドの「XX」（EXTデータ）として設定されている数値によってそれぞれの位の値を演出制御用CPU120が特定可能としてもよい。このようにすることで、演出制御用CPU120は、第1～第3MYカウンタ値通知コマンド、E1XXH、E2XXH、E3XXH、E4XXHの各コマンドを受信することで、可変表示が実行される毎に正確なMYカウンタ値を特定することが可能となる。

40

【1480】

尚、005SGS165にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（005SGS165；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（005SGS178）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（客待ちデ

50

モ演出の実行)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための送信設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【1481】

尚、005SGS176bにおいて送信設定されるMYカウンタ値通知コマンド、005SGS178において送信設定される客待ちデモ指定コマンドは、CPU103が図12-17に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【1482】

(変動パターン設定処理)

図12-24は、変動パターン設定処理として、図12-20のS111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。変動パターン設定処理においてCPU103は、まず、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数等に応じて図12-8に示す複数の変動パターン判定テーブルから1の変動パターン判定テーブルを選択する(005SGS161)。そして、図12-21の005SGS109において抽出した変動パターン判定用の乱数値MR3の値と選択した変動パターン判定テーブルとを用いて変動パターンを決定する(005SGS162)。

【1483】

次に、CPU103は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う(005SGS163)。

【1484】

005SGS163の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う(005SGS164)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部005SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部005SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。尚、送信設定が行われた各種コマンドは、CPU103が図12-4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に送信される。

【1485】

005SGS164の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する(005SGS165)。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(005SGS166)、変動パターン設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 1 4 8 6 】

尚、送信設定されたコマンドは、C P U 1 0 3 が図 1 2 - 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 1 4 8 7 】

(特別図柄停止処理)

図 1 2 - 2 5 は、特別図柄停止処理として、図 1 2 - 2 0 の S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において C P U 1 0 3 は、まず、可変表示が停止している期間であることを示す図柄確定期間タイマの動作中であるか否かを判定する (0 0 5 S G S 2 0 1)。図柄確定期間タイマの動作中出ない場合 (0 0 5 S G S 2 0 1 ; N) は、特別図柄の停止図柄を導出表示するとともに (0 0 5 S G S 2 0 2)、図柄確定コマンドの送信設定を行い (0 0 5 S G S 2 0 3)、大当りフラグがセットされているか否かを判定する (0 0 5 S G S 2 0 4)。

10

【 1 4 8 8 】

大当りフラグがセットされている場合 (0 0 5 S G S 2 0 4 ; Y) は、時短フラグや確変フラグがセットされていればこれら時短フラグや確変フラグをクリアする (0 0 5 S G S 2 0 5)。更に、大当り種別に応じて当り開始 1 指定コマンド ~ 当り 3 開始指定コマンドのいずれか送信設定及び通常状態を示す遊技状態指定コマンドの送信設定を行い (0 0 5 S G S 2 0 7、0 0 5 S G S 2 0 8)、選択された変動パターンに応じた図柄確定期間タイマの値として、「 0 . 5 秒」に応じた値をセットする (0 0 5 S G S 2 0 9)。

【 1 4 8 9 】

20

また、C P U 1 0 3 は、セットした図柄確定期間タイマの値に応じた図柄確定コマンドの送信設定を行い (0 0 5 S G S 2 1 0)、特別図柄停止処理を終了する。

【 1 4 9 0 】

一方で、大当りフラグがセットされていない場合 (0 0 5 S G S 2 0 4 ; N) は、更に確変フラグや時短フラグがセットされているか否かを判定する (0 0 5 S G S 2 2 0、0 0 5 S G S 2 2 1)。確変フラグがセットされている場合 (0 0 5 S G S 2 2 0 ; Y)、または、確変フラグがセットされていないが時短フラグがセットされていない場合 (0 0 5 S G S 2 2 0 ; N 且つ 0 0 5 S G S 2 2 1 ; Y) は、時短状態 (高確高ベース状態、低確高ベース状態) における残り時短制御の可変表示回数を示す時短回数カウンタの値を - 1 する (0 0 5 S G S 2 2 2)。

30

【 1 4 9 1 】

そして、C P U 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する (0 0 5 S G S 2 2 3)。時短回数カウンタの値が 0 となった場合 (0 0 5 S G S 2 2 3 ; Y) は、時短フラグと確変フラグのうちセットされているフラグをクリアするとともに (0 0 5 S G S 2 2 4)、図柄確定期間タイマに「 1 0 秒」に応じた値をセットし、0 0 5 S G S 2 2 7 に進む (0 0 5 S G S 2 2 5)。

【 1 4 9 2 】

尚、確変フラグと時短フラグの両方がセットされていない場合 (0 0 5 S G S 2 2 0 ; N 且つ 0 0 5 S G S 2 2 1 ; N) と、時短回数カウンタの値が 0 となっていない場合 (0 0 5 S G S 2 2 3 ; N) は、図柄確定期間タイマに「 0 . 5 秒」に応じた値をセットし、0 0 5 S G S 2 2 7 に進む (0 0 5 S G S 2 2 6)。

40

【 1 4 9 3 】

尚、0 0 5 S G S 2 2 7 の処理では、時短フラグや確変フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、前述した 0 0 5 S G S 2 1 0 の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【 1 4 9 4 】

そして、図柄確定期間タイマが動作中である場合 (0 0 5 S G S 2 0 1 ; Y)、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間タイマの値を - 1 し (0 0 5 S G S 2 3 1)、該値を - 1 した後の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 (0 0 5 S G S 2 3 2)。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合 (0 0 5 S G S 2 3 2 ; N) は特別図柄

50

停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合（００５ＳＧＳ２３２；Ｙ）は、停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ２３３）。

【１４９５】

停止図柄がはずれ図柄である場合（００５ＳＧＳ２３３；Ｙ）、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セットして特別図柄停止処理を終了し（００５ＳＧＳ３２４）、停止図柄がはずれ図柄ではない場合（００５ＳＧＳ２３３；Ｎ）は、大当り種別に応じた大当り表示時間タイマをセットするとともに（００５ＳＧＳ２３６）、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い（００５ＳＧＳ２３７）、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セットし（００５ＳＧＳ２３８）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【１４９６】

（大当り終了処理）

図１２－２６は、大当り終了処理として、図１２－２０のＳ１１７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。

【１４９７】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ３２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（００５ＳＧＳ３２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間として「２０秒」に相当する値を設定し（００５ＳＧＳ３２２）、処理を終了する。

20

【１４９８】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（００５ＳＧＳ３２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（００５ＳＧＳ３２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（００５ＳＧＳ３２４）。経過していなければ処理を終了する。

【１４９９】

大当り終了表示時間を経過していれば（００５ＳＧＳ３２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態に制御されていることを示す時短フラグをセットするとともに、時短回数カウンタに時短制御が実行される最大可変表示回数である「１００」をセットする。更に、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技中に第２カウントスイッチ２４がオン状態となったか否か、つまり、Ｖ入賞が発生したか否かを判定する（００５ＳＧＳ３２７）。尚、Ｖ入賞が発生したか否かは、例えば、大当り遊技中に第２カウントスイッチ２４がオン状態となったことに応じてＶ入賞フラグをセット可能とし、該Ｖ入賞フラグがセットされているか否かによって判定すればよい。

30

【１５００】

大当り遊技中に第２カウントスイッチ２４がオン状態となった場合（００５ＳＧＳ３２７；Ｙ）は、確変フラグをセットするとともに（００５ＳＧＳ３２８）、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設定して大当り終了処理を終了する（００５ＳＧＳ３２９）。一方で、大当り遊技中に第２カウントスイッチ２４がオン状態とならなかった場合（００５ＳＧＳ３２７；Ｎ）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設定して大当り終了処理を終了する（００５ＳＧＳ３２９）。

40

【１５０１】

（遊技停止処理）

図１２－２７は、遊技停止処理として、図１２－１７のＳ２０e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。

【１５０２】

遊技停止処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、遊技停止通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信済であることを示す遊技停止通知コマンド送信済フラグがセットされているか否かを判定する（００５ＳＧＳ３３１）。遊技停止通知コマンド送信済フラグがセットされている場合（００５ＳＧＳ３３１；Ｙ）は遊技停止処理を終了し、遊技停止通知

50

コマンド送信済フラグがセットされていない場合（００５ＳＧＳ３３１；Ｎ）は、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示装置２０、第１保留表示装置２５Ａ、第２保留表示装置２５Ｂ、普通保留表示装置２５Ｃを全て消灯させる（００５ＳＧＳ３３２）。

【１５０３】

また、遊技停止通知コマンドの送信設定を行うとともに（００５ＳＧＳ３３３）、遊技停止通知コマンド送信済フラグをセットする（００５ＳＧＳ３３４）。更に、遊技停止（遊技停止通知コマンドの出力）にもとづくセキュリティ信号の出力設定を実行し（００５ＳＧＳ３３５）、遊技停止処理を終了する。遊技停止通知コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２－１７に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。また、００５ＳＧＳ３３５の処理では、例えば、情報出力回路１１２に対しセキュリティ信号の出力を実行することによって、該情報出力回路１１２から所定期間に亘ってセキュリティ信号が出力されるようにすればよい。

10

【１５０４】

以上のように、図１２－１７に示す遊技制御用タイマ割込処理、図１２－１９に示す遊技停止監視処理、図１２－２７に示す遊技停止処理を実行することで、遊技が停止されるようになっている。特に、図１２－２８に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態においては、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したタイミングで遊技が停止される一方で、大当たり遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、該大当たり遊技が終了する（全ラウンド遊技が終了する）タイミングにて遊技が停止されるようになっている。尚、本実施例では、一旦遊技停止フラグがセットされると、パチンコ遊技機１にクリアスイッチ９２の操作とともに電源を投入する（パチンコ遊技機１をコールドスタートにより起動させる）場合を除き、該遊技停止フラグをクリアする手段は存在しない。つまり、大当たり遊技中においてＭＹカウンタ値が一旦９８１９４に達して遊技停止フラグがセットされると、その後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って遊技球を大入賞口に入賞させず、ＭＹカウンタ値を９８１９４未満の値としても、該大当たり遊技の終了とともにパチンコ遊技機１が遊技停止状態に制御されるようになっている。

20

【１５０５】

更に、大当たり遊技中においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達して遊技停止フラグがセットされ、且つ該大当たり遊技状態において電断が発生した場合については、電断検出処理において遊技停止フラグがセットされた状態でバックアップされる。このため、クリアスイッチ９２が操作されることなくパチンコ遊技機１に電源が投入されると、パチンコ遊技機１は遊技停止状態ではなく大当たり遊技状態にて起動する。つまり、パチンコ遊技機１は遊技停止フラグがセットされているにもかかわらず、大当たり遊技状態として起動するので、該状態においては特段のエラー報知等は実行されない。そして、大当たり遊技終了後は、遊技停止フラグがセットされていることにもとづいて遊技停止状態に制御されるようになっている。

30

【１５０６】

また、図１２－２９（Ｂ）に示すように、ＭＹカウンタ値が規定値である９８１９４に達した場合については、遊技が停止されるとともに、パチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなるまでターミナル基板１６からセキュリティ信号の出力が実行される。尚、ＭＹカウンタ値が規定値である９８１９４に達して遊技が停止された場合は、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦにした後、クリアスイッチ９２の操作とともにパチンコ遊技機１に再び電源を投入することによって初期化处理（図１２－１６のステップ８）が実行されると、遊技可能な状態となる。つまり、遊技停止状態の解除条件は、初期化处理を伴ってパチンコ遊技機１を起動させる（コールドスタートさせる）ことである。

40

【１５０７】

尚、パチンコ遊技機１において遊技が停止された状態において、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦにした後に、クリアスイッチ９２の操作せずにパチンコ遊技機１に再び電源を投入する場合は、電源がＯＦＦとなる際に電源断検出処理においてバックアップデー

50

タが作成され、パチンコ遊技機 1 に再び電源が投入されたときに復旧処理（図 1 2 - 1 6 のステップ 6）が実行されることによって、パチンコ遊技機 1 がバックアップデータにもとづき遊技が停止されている状態で復旧される。

【 1 5 0 8 】

（メイン側エラー処理）

ここで、図 1 2 - 1 7 に示すメイン側エラー処理について説明する。該メイン側エラー処理では、例えば、各スイッチやセンサの検出状況を参照し、異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理を実行し、異常が発生していると判定した場合には、該判定した異常を特定する。

【 1 5 0 9 】

例えば、図 1 2 - 2 9（A）に示すように、CPU 1 0 3 は、電波センサ 0 0 5 S G 0 7 0 が所定の電波を検出したことにもとづいて電波エラーの発生を特定し、磁気センサ 0 0 5 S G 0 6 0 が所定の強さ以上の磁気を検出したことにもとづいて磁気エラーの発生を特定し、特別可変入賞球装置 7 が大当り遊技中や小当り遊技中以外で開放している、つまり、大入賞口扉センサ 0 0 5 S G 0 9 1 が大当り遊技中や小当り遊技中以外で大入賞口扉の開放を検出したことにもとづいて遊技球誘導蓋作動エラーの発生を特定し、低ベース状態において第 2 始動入賞が発生したこと（低ベース状態において第 2 始動口スイッチ 2 2 B が遊技球を検出したこと）にもとづいて始動口 2 異常入賞エラーが発生したことを特定し、コントローラセンサユニット 3 5 A がスティックコントローラ 3 1 A の操作を検出できないこと等の異常を検出したことにもとづいてコントローラ接続エラーの発生を特定し、扉開放センサ 0 0 5 S G 0 9 0 が遊技機用枠 3 の開放を検出したことにもとづいてドア開放エラーが発生したことを特定し、球切れセンサ 0 0 5 S G 0 9 4 が補給球が切れたことを検出したことにもとづいて球切れエラーが発生したことを特定する。

【 1 5 1 0 】

これらエラーには優先順位が設定されており、複数のエラーが重複して発生した場合には、原則的に該優先順位の最も高いエラーに応じたエラー通知コマンドの送信設定が行われ、CPU 1 0 3 が図 1 2 - 1 7 に示すコマンド制御処理を実行することで該送信設定されたエラー通知コマンドが演出制御基板 1 2 に送信されるようになっている。

【 1 5 1 1 】

尚、遊技停止エラーが発生した場合は、CPU 1 0 3 が遊技停止フラグをセットすることで、図 1 2 - 1 7 に示す S 2 0 c ~ S 2 0 e の処理を実行して遊技を停止する。また、発生したエラーに応じたエラー通知コマンドの送信設定を行う。尚、送信設定されたエラー通知コマンドは、CPU 1 0 3 が図 1 2 - 1 7 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 1 2 に送信される。

【 1 5 1 2 】

尚、本実施例では、上記遊技停止エラー（電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー）が発生した場合は、大当り遊技中であればこれら遊技停止エラーが発生しても大当り遊技が終了するまでが遊技が停止されない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技停止エラー（電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー）が発生した場合は、大当り遊技中であるかいなかに関わりなく、即座に遊技を停止してもよい。

【 1 5 1 3 】

また、これら遊技停止エラーが発生して遊技が停止された場合は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF にした後、クリアスイッチ 9 2 の操作とともにパチンコ遊技機 1 に再び電源を投入することによって初期化处理（ステップ S 8）が実行されることで、遊技停止エラーが解除される。つまり、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーの解除条件は初期化处理を伴ってパチンコ遊技機 1 を起動させる（コールドスタートさせる）ことである。

【 1 5 1 4 】

これら優先順位が上位 3 位以内のエラー（遊技停止エラー）が発生した場合は、ターミ

10

20

30

40

50

ナル基板 16 からパチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場に設けられている管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に対して、ターミナル基板 16 からセキュリティ信号が出力される。尚、この場合のセキュリティ信号は、遊技停止エラーが発生してからパチンコ遊技機 1 の電源が OFF となるまで出力される。

【1515】

尚、これらエラーのうち優先順位が 4 位以下のエラーについては、発生するエラー毎に解除条件とセキュリティ信号の出力態様が異なっている。具体的には、始動口 2 異常入賞エラーが発生した場合は、発生から 300 秒の経過にもとづいて該始動口 2 異常入賞エラーが解除され、発生から 4 分間に亘ってセキュリティ信号の出力が行われる。不正入賞エラーが発生した場合は、発生から 30 秒の経過にもとづいて該不正入賞エラーが解除され、発生からパチンコ遊技機 1 の電源が OFF となるまでセキュリティ信号の出力が行われる。コントローラ接続エラーが発生した場合は、発生から 60 秒の経過にもとづいて該コントローラ接続エラーが解除され、発生からパチンコ遊技機 1 の電源が OFF となるまでセキュリティ信号の出力が行われる。ドア開放エラーが発生した場合は、ドア（遊技機用枠 3）の閉鎖にもとづいて該ドア開放エラーが解除され、セキュリティ信号の出力は行われない。球切れエラーが発生した場合は、該球切れエラーの解除（補給球が供給されたこと）にもとづいて該球切れエラーが解除され、セキュリティ信号の出力は行われない。

【1516】

尚、本実施例では、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーについて、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とした後、クリアスイッチを操作しながらパチンコ遊技機 1 へ電源を投入することによって解除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、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーは、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とした後、クリアスイッチを操作せずともパチンコ遊技機 1 へ電源を投入する（パチンコ遊技機 1 をホットスタートで起動させる）ことによって解除されるようにしてもよい。

【1517】

また、このように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とした後、クリアスイッチを操作せずともパチンコ遊技機 1 へ電源を投入することによって電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーが解除される場合については、パチンコ遊技機 1 に電源を投入してから所定期間（例えば、4 分間）に亘ってこれら電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーにもとづくセキュリティ信号の出力が実行されるようにしてもよい。

【1518】

（賞球処理）

次に、メイン処理における賞球処理（S21a）を説明する。まず、主基板 11 と払出制御基板 21 T M 0 3 7 との間で送受信される払出制御信号（接続確認信号）および賞球要求信号（払出制御コマンド）について説明する。

【1519】

図 12 - 30（A）は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から払出制御基板 21 T M 0 3 7 に対して出力される制御信号の内容の一例を示す説明図である。この実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板 11 と払出制御基板 21 T M 0 3 7 との間で制御信号として接続確認信号が送受信される。図 12 - 30（A）に示すように、接続確認信号は、主基板 11 の立ち上がり時（遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が遊技制御メイン処理を開始したとき）に出力され、払出制御基板 21 T M 0 3 7 に対して主基板 11 が立ち上がったことを通知するための信号（主基板 11 の接続確認信号）である。また、接続確認信号は、賞球払出が可能な状態であることを示す。なお、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の I / O ポート 21 T M 0 5 7 および出力回路 21 T M 0 6 7 を介して出力され、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 の入力回路 21 T M 3 7 3 A および I / O ポート 21 T M 3 7 2 e を介して払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 に入力される。接続確認信号は、それぞれ 1 ビットのデータであり、1 本の信号線によって送信される。なお、接続確認信号は、電

源投入時に実行される S 6 , S 8 の処理によって出力ポート 0 の接続確認信号に対応するビットに初期値が設定されることによって出力可能な状態となる（具体的には図 1 2 - 3 4 に示す S 2 1 T M 2 0 8 0 の処理によって出力されるが、図 1 2 - 1 6 に示す S 6 , S 8 のタイミングで出力されるようにしてもよい）。

【 1 5 2 0 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と同様に、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を内蔵する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 と、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 との間で、各種払出制御コマンドが送受信される。なお、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 の構成及び機能は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 の構成及び機能と同様である。

10

【 1 5 2 1 】

図 1 2 - 3 0 (B) は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。本実施例では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板 1 1 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 とのマイクロコンピュータの間で各種制御コマンド（賞球要求信号）が送受信される。

【 1 5 2 2 】

上述したように、賞球要求信号および受信 A C K 信号は、8 ビットのデータ（2 進 8 桁のデータ）によって構成され、設定された 8 ビットのデータの内容によって所定の内容を示す制御コマンドとして出力される。

20

【 1 5 2 3 】

接続確認コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続状態が正常であるか否かを確認するために一定間隔（1 s）毎に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される制御コマンドである。接続確認コマンドのデータの内容は「A 0 (H)」すなわち「1 0 1 0 0 0 0」とされている。

【 1 5 2 4 】

接続 O K コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続状態が正常であることを通知するための制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が接続確認コマンドの受信に応じて応答信号として送信する制御コマンドである。接続 O K コマンドのデータの内容は「8 x (H)」すなわち「1 0 0 0 0 x x x」とされている。ここで、賞球エラー（入賞にもとづく賞球払出動作や球貸し要求にもとづく球貸払出動作が正常に行えない状態になった異常状態）が発生した場合には、1 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、2 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、3 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、4 ビット目の「x」に「1」が設定される。このようにして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行っている最中に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における所定のエラーの発生を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通知することができる。

30

40

【 1 5 2 5 】

賞球個数コマンドは、払出要求を行う遊技球の個数（0 ~ 1 4 個）を通知するための制御コマンドであって、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が入賞の発生に基づいて送信する制御コマンドである。賞球個数コマンドのデータの内容は「5 x (H)」すなわち「0 1 0 1 x x x x」とされている。この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 2 2 A , 第 2 始動口スイッチ 2 2 B で遊技球が検出されると 3 個の賞球払出を行い、一般入賞口 1

50

0 に対応した一般入賞スイッチ 2 5 で遊技球が検出されると 1 0 個の賞球払出を行い、第 1 カウントスイッチ 2 3 で遊技球が検出されると 1 4 個の賞球払出を行う。よって、第 1 始動口スイッチ 2 2 A , 第 2 始動口スイッチ 2 2 B で遊技球が検出された場合、賞球数 3 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 0 0 1 1」が送信され、一般入賞口 1 0 に対応した入賞口スイッチで遊技球が検出された場合、賞球数 1 0 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 1 0 1 0」が送信され、第 1 カウントスイッチ 2 3 で遊技球が検出された場合、賞球数 1 4 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 1 1 1 0」が送信される。なお、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドは賞球要求信号として、何れかが送信されるように構成されている。なお、賞球個数コマンドは、賞球の払出条件（入賞等の発生）が成立したことにともづいて、接続確認コマンドが送信されるタイミングで、接続確認コマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、上述したように、上位 4 ビットに賞球個数に対応したデータを設定しているが、上位 4 ビットを共通にして下位 4 ビットに賞球個数に対応したデータを設定するようにしてもよい。

10

【1 5 2 6】

賞球終了コマンドは、賞球動作（賞球払出動作）が終了したことを示す制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が賞球動作の終了にもとづいて送信する制御コマンドである。賞球終了コマンドのデータの内容は「5 0（H）」すなわち「0 1 0 1 0 0 0 0」とされている。なお、賞球終了コマンドは、賞球動作が終了したことにともづいて、接続 O K コマンドが送信されるタイミングで、接続 O K コマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、賞球終了コマンドにエラー情報を示すデータを設定するように構成してない。これは、賞球終了コマンドは賞球動作が終了したときに 1 回だけ送信されるので、そのタイミングでエラー情報を送らなくても次の接続 O K コマンドにエラー情報を示すデータを設定して送るようにすることが可能であるからである。なお、賞球終了コマンドの下位 4 ビットにエラー情報を示すデータを設定するようにしてもよい。

20

【1 5 2 7】

賞球準備中コマンドは、所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知する制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が賞球動作の実行中に所定のエラーが発生したことにともづいて送信する制御コマンドである。接続 O K コマンドのデータの内容は「8 x（H）」すなわち「1 0 0 0 0 x x x」とされている。ここで、賞球エラーが発生した場合には、1 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、2 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、3 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、4 ビット目の「x」に「1」が設定される。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に賞球動作の実行中に所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通知することができるとともに、エラーの内容も遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通知することができる。賞球準備中コマンドは、接続 O K コマンドと同様に、下位 4 ビットの内容をエラー状態に応じて異ならせる（所定ビットを異ならせる）ことによって所定のエラーが発生したことを通知している。また、接続 O K コマンド、賞球準備中コマンド、賞球終了コマンドは、受信 A C K 信号として、何れかのコマンドが送信されるように構成されている。なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が実行できない状態のみならず、賞球動作の実行中の状態においても出力されるコマンド（信号）である。

30

40

【1 5 2 8】

なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が行えない状態になったことにともづいて、接続 O K コマンドが送信されるタイミングで、接続 O K コマンドに代えて送信されるものである。

【1 5 2 9】

図 1 2 - 3 1 は、図 1 2 - 3 0（A）に示す制御信号および図 1 2 - 3 0（B）に示す

50

制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。図 12 - 31 に示すように、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 によって出力回路 21 T M 0 6 7 を介して出力され、入力回路 21 T M 3 7 3 A を介して払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 に入力される。また、制御コマンドのうちの接続確認コマンドおよび賞球個数コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が内蔵するシリアル通信回路 21 T M 5 0 5 から出力され、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路 21 T M 3 8 0 に入力される。制御コマンドのうちの接続 OK コマンド、賞球終了コマンドおよび賞球準備中コマンドは、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路 21 T M 3 8 0 から出力され、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が内蔵するシリアル通信回路 21 T M 5 0 5 に入力される。なお、図 12 - 31 では、シリアル通信を行うための信号線として 2 本の信号線（賞球要求信号を送信するための信号線と受信 A C K 信号を送信するための信号線）を示しているが、実際は 1 本の信号線で賞球要求信号と受信 A C K 信号を送受信する。

10

【1530】

次に、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号（賞球要求信号、受信 A C K 信号；制御コマンド）の送受信について説明する。賞球要求信号は、接続確認コマンドと賞球個数コマンドからなり、受信 A C K 信号は、接続 OK コマンドと賞球終了コマンドと賞球準備中コマンドからなる。

【1531】

図 12 - 32 は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 との信号の送受信を示すシーケンス図である。図 12 - 32 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、シリアル通信回路 21 T M 5 0 5 を介して、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 との間の信号線の接続が切れていないかどうかを確認するために、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドをシリアル通信回路 21 T M 3 8 0 を介して受信すると、受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s（1 秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 および払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

20

30

【1532】

（払出制御メイン処理）

次に、払出制御基板 21 T M 0 3 7 の動作について説明する。図 12 - 23 は、払出制御基板 21 T M 0 3 7 が実行するメイン処理（払出制御メイン処理）を示すフローチャートである。メイン処理では、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 の払出制御用 C P U 21 T M 3 7 1 は、まず、必要な初期設定を行う。すなわち、払出制御用 C P U 21 T M 3 7 1 は、まず、割込禁止に設定する（S 21 T M 1 8 1 0）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（S 21 T M 1 8 2 0）、スタックポイントにスタックポイント指定アドレスを設定する（S 21 T M 1 8 3 0）。また、払出制御用 C P U 21 T M 3 7 1 は、内蔵デバイスレジスタの設定を行い（S 21 T M 1 8 4 0）、C T C および P I O の設定を行う（S 21 T M 1 8 5 0）を行った後に、R A M をアクセス可能状態に設定する（S 21 T M 1 8 6 0）。また、賞球未払出個数カウンタ初期値として 0 0 0 0（H）をセットする（S 21 T M 1 8 7 0）。

40

【1533】

本実施例では、内蔵 C T C のうちの一つのチャンネルがタイマモードで使用される。従って、S 21 T M 1 8 4 0 の内蔵デバイスレジスタの設定処理および S 21 T M 1 8 5 0 の処理において、使用するチャンネルをタイマモードに設定するためのレジスタ設定、割込発生を許可するためのレジスタ設定および割込ベクタを設定するためのレジスタ設定が行わ

50

れる。そして、そのチャンネルによる割込がタイマ割込として用いられる。タイマ割込を例えば 2 m s 毎に発生させたい場合は、初期値として 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。

【 1 5 3 4 】

なお、タイマモードに設定されたチャンネル（本実施例ではチャンネル 3）に設定される割込ベクタは、タイマ割込処理の先頭アドレスに相当するものである。具体的は、I レジスタに設定された値と割込ベクタとでタイマ割込処理の先頭アドレスが特定される。タイマ割込処理では、払出手段を制御する払出制御処理（少なくとも主基板からの賞球払出に関する指令信号に応じて払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動する処理を含み、球貸し要求に応じて払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動する処理が含まれていてもよい。）が実行される。

10

【 1 5 3 5 】

本実施例では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 でも割込モード 2 が設定される。従って、内蔵 C T C のカウントアップにもとづく割込処理を使用することができる。また、C T C が送出した割込ベクタに応じた割込処理開始アドレスを設定することができる。C T C のチャンネル 3（C H 3）のカウントアップにもとづく割込は、C P U の内部クロック（システムクロック）をカウントダウンしてレジスタ値が「 0 」になったら発生する割込であり、タイマ割込として用いられる。

【 1 5 3 6 】

次に、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、まず、R A M クリア処理を行う（S 2 1 T M 1 8 8 0）。また、R A M 領域のフラグやカウンタなどに初期値を設定する（S 2 1 T M 1 8 9 0）。S 2 1 T M 1 8 9 0 の処理には、賞球未払出個数カウンタ初期値を賞球未払出個数カウンタにセットする処理が含まれる。

20

【 1 5 3 7 】

また、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を初期設定するシリアル通信回路設定処理を実行する（S 2 1 T M 1 9 0 0）。この場合、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が行うシリアル通信回路設定処理（S 2 1 T M 2 5 6 0 参照）と同様の処理に従って、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とシリアル通信させるための設定を行う。

【 1 5 3 8 】

30

シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を初期設定すると、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 の割り込み要求に応じて実行する割込処理の優先順位を初期設定する（S 2 1 T M 1 9 1 0）。この場合、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が行う優先順位の初期設定処理と同様の処理に従って、割込処理の優先順位を初期設定する。

【 1 5 3 9 】

そして、定期的にタイマ割込がかかるように払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に設けられている C T C のレジスタの設定を行う（S 2 1 T M 1 9 2 0）。すなわち、初期値としてタイマ割込発生間隔に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。そして、初期設定処理の S 2 1 T M 1 8 1 0 において割込禁止とされているので、初期化処理を終える前に割込が許可される（S 2 1 T M 1 9 3 0）。その後、タイマ割込の発生を監視するループ処理に入る。

40

【 1 5 4 0 】

上記のように、この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の内蔵 C T C が繰り返しタイマ割込を発生するように設定される。そして、タイマ割込が発生すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、タイマ割込処理を実行する。

【 1 5 4 1 】

（払出制御タイマ割込処理）

図 1 2 - 3 4 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が実行するタイマ割込処理（払出制御タ

50

イマ割込処理)の例を示すフローチャートである。タイマ割込処理にて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の払出制御用CPU21TM371は、払出制御処理として以下の処理を実行する。まず、払出制御用CPU21TM371は、入力判定処理を行う(S21TM2010)。入力判定処理は、入力ポート0のビット4～6および入力ポート1のビット3～6の状態を検出して検出結果をRAMの所定の1バイト(入力状態フラグと呼ぶ。)に反映する処理である。なお、払出制御処理において、入力ポート0のビット4～6および入力ポート1のビット3～6の状態にもとづいて制御を行う場合には、直接入力ポートの状態をチェックするのではなく、入力状態フラグの状態をチェックする。

【1542】

次に、払出制御用CPU21TM371は、払出モータ制御処理を実行する(S21TM2020)。払出モータ制御処理では、払出モータ21TM289を駆動すべきときには、払出モータ1～4のパターンを出力ポート0に出力するための処理を行う。

【1543】

また、払出制御用CPU21TM371は、カードユニット21TM050と通信を行うプリペイドカードユニット制御処理を実行する(S21TM2030)。本実施例におけるプリペイドカードユニット制御処理は、返却スイッチ21TM063が操作されたことにもとづいて、遊技者に払い出された賞球数のデータをプリペイドカードに書き込む処理、賞球のデータが書き込まれたプリペイドカードをカードユニット21TM050から排出して遊技者に返却する処理等を含んでいる。また、払出制御用CPU21TM371は、後述する主制御通信処理を実行する(S21TM2035)。さらに、カードユニット21TM050からの球貸し要求に応じて貸し球を払い出す制御を行い、また、主基板からの賞球個数コマンドが示す個数の賞球を払い出す制御を行う賞球球貸し制御処理を実行する(S21TM2040)。

【1544】

そして、払出制御用CPU21TM371は、各種のエラーを検出するエラー処理を実行する(S21TM2050)。また、遊技機外部に出力される賞球情報や球貸し情報を出力するための情報出力処理を実行する(S21TM2060)。また、エラー処理の結果に応じてエラー表示用LED21TM374に所定の表示を行うとともに、賞球LED21TM053および球切れLED21TM054を点灯するための表示制御処理を実行する(S21TM2070)。

【1545】

本実施例では、後述するエラー処理において各種エラー(例えば、満タンエラーや球切れエラー、プリペイドカードユニット未接続エラー)が検出されると、検出されたエラーに対応するエラービットがセットされる。そして、S21TM2070の表示制御処理において、エラービットがセットされていることに基づいて、払出制御用CPU21TM371は、エラー表示用LED21TM374に所定の表示を行う。また、払出制御用CPU21TM371は、表示制御処理において、賞球払出を行っている状態であるときに、賞球LED21TM053を点灯するための制御を行う。また、賞球払出を終了したら、賞球LED21TM053を消灯するための制御を行う。

【1546】

また、本実施例では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域(出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファ、出力ポート2バッファ)が設けられているのであるが、払出制御用CPU21TM371は、出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファおよび出力ポート2バッファの内容を出力ポートに出力する(S21TM2080:出力処理)。出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファおよび出力ポート2バッファは、払出モータ制御処理(S21TM2020)、プリペイドカード制御処理(S21TM2030)、主制御通信処理(S21TM2035)、情報出力処理(S21TM2060)および表示制御処理(S21TM2070)で更新される。

【1547】

10

20

30

40

50

次に、S 2 1 T M 2 0 3 5 の主制御通信処理において、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 が各種コマンドを送受信する動作を説明する。図 1 2 - 3 1 に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と各種コマンドをシリアル通信するシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を内蔵している。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から図 1 2 - 3 0 (B) に示す賞球個数コマンドを受信する。また、賞球個数コマンドを受信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を用いて、賞球 A C K コマンド「D 2」を受信確認信号として送信する。

【 1 5 4 8 】

また、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 と同様に、割り込み許可状態である間にシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 からの割り込み要求があると、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が割り込み要求を行った割り込み原因に応じた割り込み処理を実行する。この実施の形態では、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、割り込み原因が、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が受信データを受信したことであると特定すると、受信時割込処理を実行する。この場合、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が受信データを受信していることを示す受信時割込フラグをセットする。なお、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、受信時割込処理において、受信時割込フラグをセットするのではなく、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 の受信データレジスタからデータを読み込んでよい。この場合、例えば、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、受信時割込処理において、読み込んだ受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判断する。また、受信データが賞球個数コマンドである場合、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、賞球個数コマンドが示す賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算してもよい。そのようにすれば、後述する主制御通信処理において、受信時割込フラグがセットされていることにもとづいて受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判定し、賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算する処理を実行する必要性がなくなる。

【 1 5 4 9 】

(主基板、払出制御基板、カードユニット間の通信)

図 1 2 - 3 5 は、遊技機の主基板 1 1、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間の通信を説明するためのタイミング図である。遊技機への電力供給が開始され、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信号を O N 状態にする。接続確認信号は、図 1 2 - 1 6 に示す、S 1 0 a の処理であるシリアル通信回路設定処理で O N 状態となる (図 1 2 - 3 0 (A) 参照)。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、電力供給が開始されると、接続信号としての V L 信号を O N 状態にする。

【 1 5 5 0 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 1 5 5 1 】

そして、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、P R D Y 信号が O N 状態であり、かつ、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がり (O F F) を検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個 (例えば 1 2 5 個) の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出制御基板 2 1 T M 0 3

10

20

30

40

50

7 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち上げる。すなわち E X S 信号を O F F 状態にする。

【 1 5 5 2 】

(賞球払出制御)

【 1 5 5 3 】

図 1 2 - 3 6 は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との信号の送受信を示すタイミング図である。図 1 2 - 3 6 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から送信される受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s (1 秒) 経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 および払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【 1 5 5 4 】

接続確認の通信処理を実行していないとき (受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間) に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行い、賞球の払い出し (賞球払出動作) が終了すると、受信 A C K 信号としての賞球終了コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての賞球終了コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s (1 秒) 経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。

【 1 5 5 5 】

尚、図示していないが、接続確認の通信処理の実行中 (賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信してから受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信するまでの間) に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信した後に払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行い、賞球の払い出し (賞球払出動作) が終了すると、受信 A C K 信号としての賞球終了コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。なお、賞球の払い出し (賞球払出動作) の実行中は、受信 A C K 信号としての賞球準備中コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信される。

【 1 5 5 6 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

10

20

30

40

50

を行う制御が実行される。

【 1 5 5 7 】

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

【 1 5 5 8 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 1 5 5 9 】

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

【 1 5 6 0 】

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

【 1 5 6 1 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。ステップ S 7 7 を実行した後は、エラー報知処理を実行する（ステップ S 7 8）。エラー報知処理では、例えば、当該パチンコ遊技機 1 にて発生したエラーを画像表示装置 5 での画像の表示、スピーカ 8 L、8 R からの音出力、遊技効果ランプ 9 の点灯等により報知する制御が行われる。そして、ステップ S 7 8 を実行した後は、デモ演出処理を実行する（ステップ S 7 9）。デモ演出処理では、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、客待ちデモ開始待ちタイマを動作させる。そして、客待ちデモ開始待ちタイマの動作期間中に新たな可変表示が開始されなければ、該客待ちデモ開始待ちタイマのタイマアウト

10

20

30

40

50

にもとづいて客待ちデモ演出を実行する。尚、デモ演出の実行中に新たな可変表示が開始された場合は、実行中のデモ演出を中断する。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 1 5 6 2 】

(演出制御プロセス処理)

【 1 5 6 3 】

図 1 2 - 3 8 は、演出制御プロセス処理として、図 1 2 - 3 7 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 3 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、遊技停止通知コマンドの受信が有るかを判定する (ステップ S 1 6 0 a)。遊技停止通知コマンドの受信が有る場合 (ステップ S 1 6 0 a ; Y) は、演出制御プロセスフラグの値を遊技停止演出処理に応じた値である “ 6 ” に更新し、ステップ S 1 6 0 c に進み (ステップ S 1 6 0 b)、遊技停止通知コマンドの受信が無い場合 (ステップ S 1 6 0 a ; N) はステップ S 1 6 0 c に進む。

10

【 1 5 6 4 】

ステップ S 1 6 0 c において演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値が遊技停止演出処理に応じた値である “ 6 ” であるかを判定する。演出制御プロセスフラグの値が “ 6 ” である場合 (ステップ S 1 6 0 c ; Y) はステップ S 1 6 4 に進み、演出制御プロセスフラグの値が “ 6 ” ではない場合 (ステップ S 1 6 0 c ; N) は、先読予告演出設定処理を実行する (ステップ S 1 6 1)。先読予告演出設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

20

【 1 5 6 5 】

先読予告演出設定処理の実行後は、通常状態から大当り遊技状態に制御されてから、再度通常状態に制御されるまでの期間中の各大当り遊技状態において払い出された賞球数を集計するための賞球数合算処理 (ステップ S 1 6 2)、遊技者に対して当該パチンコ遊技機 1 における遊技が停止されることを示唆する遊技停止示唆演出を実行するための遊技停止示唆演出処理 (ステップ S 1 6 3) を実行し、ステップ S 1 6 4 に進む。

【 1 5 6 6 】

賞球数合算処理では、通常状態から大当り遊技状態に制御されたタイミングで賞球数カウンタの値を 0 にセットし、大当り遊技中において大入賞口への入賞に応じた賞球数通知コマンドを受信する毎に該賞球カウンタの値の加算処理を実行すればよい。

30

【 1 5 6 7 】

また、ステップ S 1 6 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り遊技状態、時短状態、確変状態において遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すよう促す右打ち促進表示を画像表示装置 5 において表示するための右打ち促進表示処理を実行する。

【 1 5 6 8 】

また、ステップ S 1 6 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が時短状態や確変状態から通常状態に制御されたときに、遊技者に対して左遊技領域 2 L に向けて遊技球を打ち出すよう促す左打ち促進表示を画像表示装置 5 において表示するための左打ち促進表示処理を実行する。

40

【 1 5 6 9 】

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

【 1 5 7 0 】

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

50

おける飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 1 5 7 1 】

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

10

【 1 5 7 2 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 1 5 7 3 】

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

30

【 1 5 7 4 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。また、本実施例の大当り中演出処理は、大当り遊技中において遊技球が第 2 カウントスイッチ 2 4 にて検出されたことを通知する V 入賞通知コマンドを受信したことにもとづいて V 入賞報知演出を実行する処理でもある。

40

【 1 5 7 5 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は

50

、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 1 5 7 6 】

ステップ S 1 7 7 の遊技停止演出処理は、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。この遊技停止演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技停止通知コマンドを受信したことにもとづいて該パチンコ遊技機 1 における遊技が停止されたことを示す遊技停止演出を実行する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 は、一旦遊技が停止されると、電源を O F F 状態にしてからクリアスイッチ 9 2 を操作しつつ電源を O N 状態として起動（コールドスタートにて起動）させなければ再度遊技可能な状態とならないため、遊技が停止されてからは、電源を O F F 状態としない限り遊技停止演出が継続して実行されるようになっている。

【 1 5 7 7 】

（先読予告演出設定処理）

図 1 2 - 3 9 は、先読予告演出設定処理として、図 1 2 - 3 8 のステップ S 1 6 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 3 9 に示す先読予告演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A をチェックし（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 1 ）、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 2 ）。)

【 1 5 7 8 】

保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 2 ; N ）、ステップ 0 0 5 S G S 2 5 2 に進み、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 2 ; Y ）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 3 ）。該エントリの図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当りを示すコマンドである場合は（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 3 ; N ）、M Y カウンタ値の数値範囲を特定する（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 4 ）。尚、M Y カウンタ値の数値範囲は、例えば、受信した M Y カウンタ値通知コマンドから特定すればよい（図 1 2 - 5 (D) 参照）。

【 1 5 7 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A から可変表示結果が大当りとなる保留記憶数を特定し（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 5 ）、当該エントリとして記憶されている保留記憶が大当りの保留記憶であること、大当りとなる保留記憶数、M Y カウンタ値の数値範囲にもとづいて保留表示の表示パターンを決定する（ 0 0 5 S G S 2 4 6 ）。)

【 1 5 8 0 】

ステップ 0 0 5 S G S 2 4 6 においては、例えば、図 1 2 - 4 0 (A)、図 1 2 - 4 0 (B) に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。

【 1 5 8 1 】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン、表示パターン、表示パターンの 3 種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示がアルファベットの「 V 」字で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される。尚、先読予告演出が実行されない場合については

、保留表示が白色の丸形（○）で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される。

【 1 5 8 2 】

尚、ステップ 0 0 5 S G S 2 4 6 においては、図 1 2 - 4 0 (A) に示すように、M Y カウンタ値が 0 ~ 9 5 0 0 0 である場合、M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 以上且つ大当たりとなる保留記憶数が 1 個である場合に、該保留記憶が大当たりとなる保留記憶であることにもとづいて、5 % の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、2 5 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、6 5 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、5 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を「V」字で表示すること）を決定する。

10

【 1 5 8 3 】

また、ステップ 0 0 5 S G S 2 4 6 において M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 以上且つ大当たりとなる保留記憶数が 2 個以上である場合においては、図 1 2 - 4 0 (B) に示すように、該保留記憶が大当たりとなる保留記憶であることにもとづいて、5 % の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、3 0 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、6 5 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、0 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を「V」字で表示すること）を決定する。

20

【 1 5 8 4 】

また、ステップ 0 0 5 S G S 2 4 3 において、該エントリの図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 3 ; Y ）、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドを特定し（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 8 ）、該特定した変動カテゴリにもとづいて先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する（ステップ 0 0 5 S G S 2 4 9 ）。

【 1 5 8 5 】

ステップ 0 0 5 S G S 2 4 9 では、図 1 2 - 4 0 (C) に示すような決定割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。例えば、図 1 2 - 4 0 (C) に示すように、変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、該保留記憶がはずれの保留記憶であることにもとづいて、9 5 % の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、5 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、0 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、0 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を「V」字で表示すること）を決定する。

30

【 1 5 8 6 】

また、変動カテゴリが「その他（ノーマルリーチ）」である場合は、該保留記憶がはずれの保留記憶であることにもとづいて、7 5 % の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、2 0 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、5 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、0 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を「V」字で表示すること）を決定する。

40

【 1 5 8 7 】

そして、変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、該保留記憶がはずれの保留記憶であることにもとづいて、6 5 % の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、2 5 % の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、1 0 % の割合で先読み

50

予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、0%の割合で先読み予告演出を表示パターン で実行すること（保留表示を「V」字で表示すること）を決定する。

【1588】

つまり、図12-40(A)～図12-40(C)に示すように、本実施例では、先読み予告演出が実行されない場合（保留表示が白色の丸形で表示される場合）は、先読み予告演出が実行される場合（保留表示が白色の四角形や星形、「V」字で表示される場合）よりも大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている。

【1589】

更に、先読み予告演出が実行される場合については、先読み予告演出が表示パターン で実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されており、先読み予告演出が表示パターン で実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている（先読み予告演出の実行の有無及び表示パターンに応じた大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）：先読み予告演出非実行<先読み予告演出を表示パターン で実行<先読み予告演出を表示パターン で実行<先読み予告演出を表示パターン で実行）。

【1590】

特に、表示パターン は、大当り遊技状態に制御されることを報知する表示パターンであるとともに、該表示パターン は、MYカウンタ値が95001以上且つ大当りとなる保留記憶が複数存在する場合には決定され得ないように設定されている。

【1591】

ステップ005SGS246またはステップ005SGS149の処理の実行後、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の実行の有無及び表示パターンに応じたフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ005SGS247）。例えば、保留表示予告演出の非実行が決定されている場合には、当該エントリの保留表示フラグに「0」をセットし、保留表示予告演出の表示パターン での実行が決定されている場合には、当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、保留表示予告演出の表示パターン での実行が決定されている場合には、当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットし、保留表示予告演出の表示パターン での実行が決定されている場合には、当該エントリの保留表示フラグに「3」をセットし、ステップ005SGS252に進む。

【1592】

そして、ステップ005SGS252では、始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aの記憶内容（保留表示フラグの値）にもとづいて保留表示を更新する（ステップ005SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」、「3」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aの記憶内容に応じて、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア5Dおよび第2保留記憶表示エリア5Uの保留表示が更新される。

【1593】

具体的には、図12-8-18(B)に示すように、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図12-8-18(B)に示すように「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「 」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた

10

20

30

40

50

態様にて第 1 保留記憶表示エリア 5 D に表示される。また、第 1 特図保留記憶数が 4 つであれば、4 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 1 保留記憶表示エリア 5 D に表示される。

【 1 5 9 4 】

尚、本実施例においては、ステップ 0 0 5 S G S 2 5 2 の処理を先読予告演出設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第 1 保留記憶表示エリア 5 D および第 2 保留記憶表示エリア 5 U の保留表示が更新するための処理を、先読予告演出設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

10

【 1 5 9 5 】

また、本実施例では、前述のように第 1 始動入賞口への始動入賞と第 2 始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第 1 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第 2 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【 1 5 9 6 】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第 2 特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第 2 特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

20

【 1 5 9 7 】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態や確変状態である場合は、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第 1 特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第 1 特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

30

【 1 5 9 8 】

（遊技停止示唆演出処理）

図 1 2 - 4 1 は、遊技停止示唆演出処理として、図 1 2 - 3 8 のステップ S 1 6 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 4 1 に示す遊技停止示唆演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、遊技停止示唆演出プロセスタイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ 0 0 5 S G S 4 0 1）。遊技停止示唆演出プロセスタイマが動作中でない場合（ステップ 0 0 5 S G S 4 0 1；N）は、更に第 3 M Y カウンタ値通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（ステップ 0 0 5 S G S 4 0 2）。第 3 M Y カウンタ値通知コマンドの受信が無い場合（ステップ 0 0 5 S G S 4 0 2；N）は遊技停止示唆演出処理を終了し、第 3 M Y カウンタ値通知コマンドの受信が有る場合、すなわち、M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 ~ 9 8 1 9 4 の範囲である場合（ステップ 0 0 5 S G S 4 0 2）は、遊技状態を特定し（ステップ 0 0 5 S G S 4 0 3）、該特定した遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ 0 0 5 S G S 4 0 4）。

40

【 1 5 9 9 】

特定した遊技状態が通所状態である場合（ステップ 0 0 5 S G S 4 0 4；Y）は、通常状態に応じた遊技停止示唆演出のプロセステーブルを選択し、ステップ 0 0 5 S G S 4 0

50

7に進む(ステップ005SGS405)。また、特定した遊技状態が時短状態、確変状態のいずれかである場合(ステップ005SGS404;N)は、時短状態・確変状態に応じた遊技停止示唆演出のプロセステーブルを選択し、ステップ005SGS407に進む(ステップ005SGS406)。

【1600】

そして、005SGS407において演出制御用CPU120は、選択した遊技停止示唆演出のプロセステーブルのプロセスタ1における遊技停止示唆演出プロセスタイマをスタートさせる(ステップ005SGS407)。尚、本実施例では、各遊技停止示唆演出に対応する遊技停止示唆演出のプロセステーブルが予めROM121に記憶されている。

10

【1601】

そして演出制御用CPU120は、セットした遊技停止示唆演出プロセステーブルの最初のプロセスタ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等)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遊技効果ランプ9及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等)の制御を開始し、遊技停止示唆演出処理を終了する(ステップ005SGS408)。

【1602】

また、ステップ005SGS401において遊技停止示唆演出プロセスタイマが動作中である場合(ステップ005SGS401;Y)は、遊技停止示唆演出プロセスタイマ値を-1し(ステップ005SGS409)、該遊技停止示唆演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ005SGS410)。遊技停止示唆演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合(ステップ005SGS410;N)はステップ005SGS414に進み、遊技停止示唆演出プロセスタイマがタイマアウトしている場合(ステップ005SGS410;Y)は、該タイマアウトした遊技停止示唆演出プロセスタイマが最後の遊技停止示唆演出プロセスタイマであるか否かを判定する(ステップ005SGS411)。タイマアウトした遊技停止示唆演出プロセスタイマが最後の遊技停止示唆演出プロセスタイマである場合(ステップ005SGS411;Y)は、ステップ005SGS407、ステップ005SGS408の処理を実行して遊技停止示唆演出処理を終了する。

20

30

【1603】

また、タイマアウトした遊技停止示唆演出プロセスタイマが最後の遊技停止示唆演出プロセスタイマではない場合(ステップ005SGS411;N)は、遊技停止示唆演出のプロセスタの切り替えを行う(ステップ005SGS412)。即ち、遊技停止示唆演出のプロセステーブルにおいて次に設定されている遊技停止演出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次のプロセスタイマ(遊技停止演出プロセスタイマ)をあらためてスタートさせ、ステップ005SGS414に進む(ステップ005SGS413)。

【1604】

尚、ステップ005SGS414では、遊技停止示唆演出プロセスタイマの値に応じて、遊技停止示唆演出のプロセスタに含まれ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、操作部制御実行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実行し、遊技停止医師さ演出処理を終了する。

40

【1605】

以上のように本実施例では、通常状態、時短状態、確変状態において、MYカウンタ値が95001に達したことにもとづいて遊技停止示唆演出を開始するようになっており、これら遊技停止示唆演出は、該パチンコ遊技機1において遊技が停止されるまで繰り返し実行されるようになっている。

【1606】

また、遊技状態が通常状態である場合と、遊技状態が時短状態・確変状態である場合と

50

では、ことなる遊技停止示唆演出のプロセステーブルが選択されるようになっていることから、通常状態において実行される遊技停止示唆演出の演出態様は、時短状態及び確変状態において実行される遊技停止示唆演出とは演出態様が異なっている。

【1607】

尚、本実施例では、遊技停止示唆演出を実行することによって、パチンコ遊技機1において遊技が停止されることを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技停止示唆演出としては、遊技が停止されるまでの残り球数（純増球数）を画像表示装置5での表示やスピーカ8L、8Rからの音出力において遊技者に対して報知してもよい。このように、遊技停止示唆演出として、遊技が停止されるまでの残り球数を報知する場合は、例えば、CPU103が演出制御基板12に向けて送信可能なコマンドとして、アウトスイッチ26が遊技球を検出したことを通知するコマンド（アウト通知コマンド）を設けるとともに、演出制御用CPU120がアウト通知コマンドや賞球数通知コマンドの受信により値を増減可能な演出用MYカウンタを設け、該演出用MYカウンタの値によって遊技停止示唆演出を実行するか否かや、遊技が停止されるまでの残り球数（純増球数）の報知を実行可能としてもよい。

10

【1608】

尚、上記したように、演出用MYカウンタ値によって遊技停止示唆演出を実行する場合については、例えば、瞬停（瞬間的な停電）等の発生により演出制御基板12側のデータがリセットされてしまった場合や、CPU103からのコマンドを正常に受信できなかった場合等に、演出用MYカウンタにて正確なMYカウンタ値を把握することができなくなってしまう可能性がある。このため、演出制御用CPU120が演出用MYカウンタ値を把握（特定）できている場合には、遊技停止示唆演出として遊技が停止されるまでの残り球数を報知する一方で、演出制御用CPU120が演出用MYカウンタ値を把握（特定）できない場合には、遊技停止示唆演出として、遊技が停止されるまでの具体的な残り球数ではなく、「遊技停止間近」の表示（図12-55参照）等、遊技が停止されることを示唆するのみに留めてもよい。

20

【1609】

更に、遊技停止示唆演出として遊技が停止されるまでの残り球数（純増球数）の報知を実行可能とする場合は、前述したように、CPU103が演出制御基板12に対して送信可能なコマンドとして、第1～第3MYカウンタ値通知コマンドに加えて、MYカウンタ値の千の位の数値を通知するコマンド（E1XXH）、MYカウンタ値の百の位の数値を通知するコマンド（E2XXH）、MYカウンタ値の十の位の数値を通知するコマンド（E3XXH）、MYカウンタ値の一の位の数値を通知するコマンド（E4XXH）を設け、各コマンドの「XX」（EXTデータ）として設定されている数値によってそれぞれの位の値を演出制御用CPU120が特定可能としてもよい。このようにすることで、各コマンドを正確に受信できなかったこと等により演出制御用CPU120がMYカウンタ値を特定できない場合であっても、次の可変表示の開始時に演出制御用CPU120が正確なMYカウンタ値を特定することが可能となり、遊技停止示唆演出として遊技が停止されるまでの残り球数（純増球数）の報知を正確に報知することが可能となる。

30

【1610】

また、本実施例では、大当り遊技状態において遊技停止フラグがセットされている状態とは、遊技停止示唆演出が実行されている状態でもあるが、該状態においてパチンコ遊技機1にて電断が発生した場合は、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態にて起動するため、CPU103が新たな可変表示の開始に伴ってMYカウンタ値通知コマンドを送信することができず、演出制御用CPU120は遊技停止示唆演出を再開することができない。そこで、CPU103は、パチンコ遊技機が大当り遊技状態で起動した場合には、該起動時において遊技停止フラグがセットされているか否かを示す遊技停止フラグ状態通知コマンドを演出制御基板12に対して送信し、演出制御用CPU120は、該遊技停止フラグ状態通知コマンドから遊技停止フラグがセットされていることを特定したことにもとづいて遊技停止示唆演出を再開してもよい。

40

50

【 1 6 1 1 】

(右打ち促進表示処理)

図 1 2 - 4 2 は、右打ち促進表示処理として、図 1 2 - 3 8 のステップ S 1 6 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 4 2 に示す右打ち促進表示処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、演出制御プロセスフラグの値が大当たり中演出処理を示す “ 4 ” であるか否かを判定する (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 1) 。演出制御プロセスフラグの値が大当たり中演出処理を示す “ 4 ” である場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 1 ; Y) は、既に画像表示装置 5 において右打ち促進表示の表示中であるか否かを判定する (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 2) 。既に画像表示装置 5 において右打ち促進表示の表示中である場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 2 ; Y) は、右打ち促進表示処理を終了し、未だ画像表示装置 5 において右打ち促進表示が表示されていない場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 2 ; N) は、画像表示装置 5 の所定位置 (例えば、画像表示装置 5 の表示領域の中央上部) において右打ち促進表示の表示を開始し、右打ち促進表示処理を終了する (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 3) 。

10

【 1 6 1 2 】

また、演出制御プロセスフラグの値が大当たり中演出処理を示す “ 4 ” ではない場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 1 ; N) は、更に、演出制御プロセスフラグの値が可変表示開始待ち処理を示す “ 0 ” であるか否かを判定する (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 4) 。演出制御プロセスフラグの値が可変表示開始待ち処理を示す “ 0 ” である場合は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 5) 。遊技状態が時短状態、確変状態、大当たり遊技状態のいずれかである場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 5 ; N) は右打ち促進表示処理を終了し、遊技状態が通常状態である場合 (0 0 5 S G S 4 2 5 ; Y) は、更に画像表示装置 5 において右打ち促進表示の表示中であるか否かを判定する (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 6) 。

20

【 1 6 1 3 】

画像表示装置 5 において右打ち促進表示の表示中ではない場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 6 ; N) は右打ち促進表示処理を終了し、画像表示装置 5 において右打ち促進表示の表示中である場合 (0 0 5 S G S 4 2 6 ; Y) は、該右打ち促進表示の表示を終了し、右打ち促進表示処理を終了する (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 7) 。

【 1 6 1 4 】

また、演出制御プロセスフラグの値が可変表示開始待ち処理を示す “ 0 ” ではない場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 4 ; N) は、更に、演出制御プロセスフラグの値が遊技停止演出処理を示す “ 6 ” であるか否かを判定する (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 8) 。演出制御プロセスフラグの値が遊技停止演出処理を示す “ 6 ” である場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 8 ; Y) は、該右打ち促進表示の表示を終了し、右打ち促進表示処理を終了し (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 7) 、演出制御プロセスフラグの値が遊技停止演出処理を示す “ 6 ” ではない場合 (ステップ 0 0 5 S G S 4 2 8 ; N) は、右打ち促進表示処理を終了する。

30

【 1 6 1 5 】

以上のように、本実施例では、通常状態における可変表示にもとづいて大当たり遊技状態に制御されたことにより画像表示装置 5 において右打ち促進表示の表示が開始されるようになっている。また、該右打ち促進表示は、時短状態において大当たり遊技状態に制御されることなく 1 0 0 回の可変表示が実行されるまで (再度通常状態に制御されるまで) 、時短状態、確変状態、大当たり遊技状態において表示が継続されるようになっている。

40

【 1 6 1 6 】

(可変表示開始設定処理)

図 1 2 - 4 3 は、図 1 2 - 3 9 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 5 S G S 4 3 1) 。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は (ステップ 0 0 5 S G S 4 3 1 ; Y) 、始動入賞時受信

50

コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 0 5 S G S 4 3 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1 6 1 7】

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

10

【1 6 1 8】

また、ステップ 0 0 5 S G S 4 3 1 において第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 0 5 S G S 4 3 1；N）、第 2 可変表示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 0 0 5 S G S 4 3 3）。第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 0 5 S G S 4 3 3；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 0 5 S G S 4 3 3；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 0 5 S G S 4 3 4）。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。

20

【1 6 1 9】

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

30

【1 6 2 0】

ステップ 0 0 5 S G S 4 3 2 またはステップ 0 0 5 S G S 4 3 4 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 0 5 S G S 4 3 5）。

【1 6 2 1】

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 0 0 5 S G S 4 3 6）。この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

40

【1 6 2 2】

尚、本実施例では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり 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 CPU 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり 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「1

50

「 1 1 」、 「 3 3 3 」、 「 5 5 5 」、 「 9 9 9 」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たり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は、停止図柄として、「 7 」図柄が揃った飾り図柄の組合せを決定する。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、変動パターンが非リーチはずれの変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が揃いとなる飾り図柄の組合せ(非リーチはずれのはずれ図柄)を決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれまたはスーパーリーチはずれの変動パターンであれば、停止図柄として左右の図柄が揃っているが中の図柄が揃っていない飾り図柄の組合せ(例えば、「 1 2 1 」や「 4 3 4 」等のリーチはずれのはずれ図柄)を決定すればよい。

10

【 1 6 2 3 】

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。

【 1 6 2 4 】

尚、本実施例では、可変表示結果が大当たりとなる場合について、大当たり種別が大当たりAであれば偶数図柄の組合せ、大当たり種別が大当たりBであれば「 7 」以外の奇数図柄の組合せに大当たり図柄を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、大当たり種別がAである場合に「 7 」以外の奇数図柄の組合せに大当たり図柄を決定する場合を設けてもよいし、また、大当たり種別が大当たりBである場合に偶数図柄の組合せに大当たり図柄を決定する場合を設けてもよい。更には、大当たり種別が大当たりCである場合に「 7 」以外の奇数や偶数の組合せに大当たり図柄を決定する場合を設けてもよい。

20

【 1 6 2 5 】

次いで、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理(ステップ005SGS438)を実行した後、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(ステップ005SGS439)。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005SGS440)。

30

【 1 6 2 6 】

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、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 1 6 2 7 】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部(押しボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ005SGS441)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

40

【 1 6 2 8 】

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

50

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。

【1629】

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005SGS442)。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005SGS443)。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)に対応した値にセットし、可変表示開始設定処理を終了する(ステップ005SGS444)。

10

【1630】

(予告演出決定処理)

図12-44は、図12-43に示された可変表示開始設定処理における予告演出決定処理(ステップ005SGS438)を示すフローチャートである。予告演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、読み出した変動パターン指定コマンドや、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等から当該可変表示の可変表示結果及び変動パターンを特定するとともに(ステップ005SGS451)、受信したMYカウンタ値通知コマンドからMYカウンタ値の範囲を特定する(ステップ005SGS452)。そして、演出制御用CPU120は、特定した可変表示結果、変動パターン、MYカウンタ値の範囲に応じて予告演出の実行の有無及び予告演出の演出パターンを決定する(ステップ005SGS453)。

20

【1631】

尚、本実施例における予告演出は、例えば、画像表示装置5においてキャラクタを表示するキャラクタ予告演出であり、演出パターンに応じて表示するキャラクタが異なる演出である。また、キャラクタ予告演出としては、表示するキャラクタに(演出パターン)に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なっている。

【1632】

例えば、図12-45(A)に示すように、可変表示結果が大当たりでありMYカウンタ値の範囲が0~95000である場合については、15%の割合で予告演出の非実行を決定し、30%の割合で予告演出を演出パターンXにて実行すること(キャラクタ予告演出としてキャラクタXを表示すること)を決定し、50%の割合で予告演出を演出パターンYにて実行すること(キャラクタ予告演出としてキャラクタYを表示すること)を決定し、5%の割合で予告演出を演出パターンZにて実行すること(キャラクタ予告演出としてキャラクタZを表示すること)を決定する。

30

【1633】

また、図12-45(B)に示すように、可変表示結果が大当たりでありMYカウンタ値の範囲が95001~98194である場合については、15%の割合で予告演出の非実行を決定し、30%の割合で予告演出を演出パターンXにて実行すること(キャラクタ予告演出としてキャラクタXを表示すること)を決定し、55%の割合で予告演出を演出パターンYにて実行すること(キャラクタ予告演出としてキャラクタYを表示すること)を決定し、0%の割合で予告演出を演出パターンZにて実行すること(キャラクタ予告演出としてキャラクタZを表示すること)を決定する。

40

【1634】

図12-45(C)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である場合については、95%の割合で予告演出の非実行を決定し、5%の割合で予告演出を演出パターンXにて実行すること(キャラクタ予告演出としてキャラクタXを表示すること)を決定し、0%の割合で予告演出を演出パターンYにて実行すること(キャラクタ予告演出としてキャラクタYを表示すること)を決定し、0%の割合で予告演出を

50

演出パターンＺにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＺを表示すること）を決定する。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である場合については、７０％の割合で予告演出の非実行を決定し、２５％の割合で予告演出を演出パターンＸにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＸを表示すること）を決定し、５％の割合で予告演出を演出パターンＹにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＹを表示すること）を決定し、０％の割合で予告演出を演出パターンＺにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＺを表示すること）を決定する。そして、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である場合については、５０％の割合で予告演出の非実行を決定し、３０％の割合で予告演出を演出パターンＸにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＸを表示すること）を決定し、２０％の割合で予告演出を演出パターンＹにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＹを表示すること）を決定し、０％の割合で予告演出を演出パターンＺにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＺを表示すること）を決定する。

10

【１６３５】

つまり、本実施例では、予告演出が実行される場合は、予告演出が実行されない場合よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなるように設定されている。更に、予告演出を実行する場合については、予告演出が演出パターンＸで実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合が低く、予告演出が演出パターンＺで実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されている（予告演出の実行の有無及び演出パターンにおいて可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）：予告演出非実行＜予告演出を演出パターンＸで実行＜予告演出を演出パターンＹで実行＜予告演出を演出パターンＺで実行）。

20

【１６３６】

特に本実施例の演出パターンＺは可変表示結果が大当たりとなることを報知する演出パターンであるが、ＭＹカウンタ値が０～９５０００の範囲である場合のみ決定され得る演出パターンであり、ＭＹカウンタ値が９５００１以上である場合は決定されないように設定されている。

【１６３７】

図１２－４４に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００５ＳＧＳ４５３において予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４５４）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ００５ＳＧＳ４５４；Ｎ）は予告演出決定処理を終了し、予告演出の実行を決定した場合（ステップ００５ＳＧＳ４５４；Ｙ）は、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ４５５）。

30

【１６３８】

尚、予告演出開始待ちタイマをセットした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理（ステップ１７２）を実行する毎に予告演出開始待ちタイマの値を－１していき、該予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたタイミングから、決定した演出パターンに応じた予告演出のプロセステーブルを選択して予告演出のプロセスタイマをスタートさせる。そして、以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に予告演出のプロセスタイマの値の減算、予告演出のプロセスタイマ値に応じたプロセスデータの制御内容の実施、予告演出のプロセスタイマやプロセスデータの切り替え等を行うことによって予告演出を実行すればよい。

40

【１６３９】

尚、本実施例では、予告演出としてキャラクタ予告演出を実行可能な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、予告演出としては、例えば、キャラクタ予告演出以外のその他の態様の予告演出、例えば、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の実行を決定するようにしてもよく、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始する

50

タイミングが予告演出の態様に依じて異なるので、予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に依じた異なる期間を設定すればよい。

【1640】

(特図当り待ち処理)

図12-46は、図12-38に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理(ステップS173)を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、先ず、大当り開始指定コマンドの受信が有るか否かを判定する(ステップ005SGS800)。大当り開始指定コマンドの受信が無い場合(ステップ005SGS800;N)は、更に図柄確定期間中演出プロセスタイマの動作中であるかを判定する(ステップ005SGS801)。図柄確定期間中演出プロセスタイマの動作中ではない場合(ステップ005SGS801;N)は、可変表示中演出処理において第1図柄確定コマンドが受信されているかを判定する(ステップ005SGS803)。可変表示中演出処理において第1図柄確定コマンドが受信されている場合(ステップ005SGS803;Y)は、図柄確定期間が0.5秒であることに依じた図柄確定期間中演出(第1図柄確定期間中演出)用プロセステーブルを選択してステップ005SGS807に進む(ステップ005SGS804)。

10

【1641】

尚、本実施例における第1図柄確定期間中演出は、図12-49に示すように、次の可変表示の開始までの図柄確定期間において確定停止図柄を表示するのみであり、その他の画像表示やLEDの発光、効果音の出力等は実行しない演出である。

20

【1642】

また、可変表示中演出処理において第2図柄確定コマンドが受信されている場合(ステップ005SGS803;N)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値を特定するとともに(ステップ005SGS805)、図柄確定期間が10秒であることに依じた図柄確定期間中演出(第2図柄確定期間中演出)用プロセステーブルを選択してステップ005SGS807に進む(ステップ005SGS806)。

【1643】

尚、本実施例における第2図柄確定期間中演出は、図12-49に示すように、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行されたことにともづいて、遊技状態が時短状態や確変状態から通常状態に制御される旨、及び賞球数カウンタの値を画像表示装置5において表示する演出である。

30

【1644】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ005SGS807において図柄確定期間に応じた図柄確定期間中演出プロセスタイマをスタートさせ、選択した図柄確定期間中演出用のプロセステーブルの最初のプロセスデータ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等)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遊技効果ランプ9及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等)の制御を開始し、特図当り待ち処理を終了する(ステップ005SGS808)。

40

【1645】

また、図柄確定期間中演出プロセスタイマが動作中の場合(ステップ005SGS801;Y)、演出制御用CPU120は、図柄確定期間中演出プロセスタイマの値を-1し(ステップ005SGS809)、該図柄確定期間中演出プロセスタイマがタイマアウトしたかを判定する(ステップ005SGS810)。図柄確定期間中演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合(ステップ005SGS810;N)は、図柄確定期間中プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行して特図当り待ち処理を終了し(ステップ005SGS811)、図柄確定期間中演出プロセスタイマがタイマアウトした場合(ステップ005SGS810;Y)は、該タイマアウトした図柄確定期間中演出プロセスタイマが最後の図柄確定期間中演出プロセスタイマで

50

あるか否かを判定する（ステップ005SGS812）。

【1646】

タイマアウトした図柄確定期間中演出プロセスタイマが最後の図柄確定期間中演出プロセスタイマではない場合（ステップ005SGS812；N）は、プロセスデータの切り替えを行い（ステップ005SGS813）、次の図柄確定期間中演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS814）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行い（ステップ005SGS815）、特図当り待ち処理を終了する。

【1647】

また、タイマアウトした図柄確定期間中演出プロセスタイマが最後の図柄確定期間中演出プロセスタイマである場合（ステップ005SGS812；Y）は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理に応じた値に更新し（ステップ005SGS816）、特図当り待ち処理を終了する。

10

【1648】

そして、大当り開始指定コマンドの受信がある場合（ステップ005SGS800；Y）は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新し（ステップ005SGS817）、特図当り待ち処理を終了する。

【1649】

（エンディング演出処理）

図12-47は、図12-38に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップS175）を示すフローチャートである。尚、図12-49に示すように、本実施例におけるエンディング演出は、大当り遊技終了後の20秒間に亘って、遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨やプリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像を画像表示装置5にて表示する演出である。

20

【1650】

エンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、先ず、エンディング演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ005SGS822）。エンディング演出プロセスタイマの動作中でない場合（ステップ005SGS821；N）は、エンディング演出用のプロセステーブルを選択し（ステップ005SGS822）、エンディング演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS823）。また、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS824）、エンディング演出処理を終了する。

30

【1651】

一方で、エンディング演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ005SGS821；Y）は、エンディング演出プロセスタイマの値を-1し（ステップ005SGS825）、該エンディング演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ005SGS826）。エンディング演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ005SGS826；N）は、エンディング演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し（ステップ005SGS831）、エンディング演出処理を終了する。

40

【1652】

また、エンディング演出プロセスタイマがタイマアウトした場合は、該タイマアウトしたエンディング演出プロセスタイマが最後のエンディング演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ005SGS827）。タイマアウトしたエンディング演出プロセスタイマが最後のエンディング演出プロセスタイマではない場合（ステップ005SGS827；N）は、プロセスデータの切り替えを行い（ステップ005SGS828）、次のエンディング演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS829）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS830）、エンディング演出処理を終了する。

【1653】

50

尚、タイマアウトしたエンディング演出プロセスタイマが最後のエンディング演出プロセスタイマである場合（ステップ005SGS827；Y）は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理に応じた値にセットし（ステップ005SGS832）、エンディング演出処理を終了する。

【1654】

（遊技停止演出処理）

図12-48は、図12-38に示された演出制御プロセス処理における遊技停止演出処理（ステップS177）を示すフローチャートである。尚、図12-49に示すように、本実施例における遊技停止演出は、第1遊技停止演出と該第1遊技停止演出後に実行される第2遊技停止演出とで構成されている。このうち第1遊技停止演出は、遊技停止後の15秒間に亘って遊技が停止された旨を画像表示装置5にて表示する演出である。また、第1遊技停止演出は、時短状態や確変状態において遊技が停止された場合は、賞球数カウンタの値を画像表示装置5において表示する演出でもある。そして、第2遊技停止演出は、第1遊技停止演出の終了タイミングからパチンコ遊技機1への電力の供給が停止される（電源断）までの期間に亘って、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像を画像表示装置5において表示する演出である。

10

【1655】

遊技停止演出処理において、演出制御用CPU120は、先ず、第2遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ005SGS841）。第2遊技停止演出プロセスタイマの動作中でない場合（ステップ005SGS841；N）は、更に第1遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ005SGS842）。

20

【1656】

第1遊技停止演出プロセスタイマの動作中ではない場合（ステップ005SGS842；N）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値を特定するとともに（ステップ005SGS843a）、遊技状態を特定する（ステップ005SGS843b）。そして、遊技状態に応じた第1遊技停止演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ005SGS844）。また、第1遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせ（ステップ005SGS845）、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS846）、遊技停止演出処理を終了する。

30

【1657】

また、第1遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ005SGS842；Y）、演出制御用CPU120は、第1遊技停止演出プロセスタイマの値を-1し（ステップ005SGS847）、該第1遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ005SGS848）。第1遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ005SGS848；N）は、第1遊技停止演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御して（ステップ005SGS583）、遊技停止演出処理を終了し、第1遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ005SGS848；Y）、該タイマアウトした第1遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ005SGS849）。

40

【1658】

タイマアウトした第1遊技停止演出プロセスタイマが最後の第1遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ005SGS849；N）は、プロセスデータの切り替えを行うとともに（ステップ005SGS850）、次の第1遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS851）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS852）、遊技停止演出処理を終了する。

【1659】

尚、タイマアウトした第1遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセス

50

タイマである場合（ステップ005SGS849；Y）は、次に第2遊技停止演出プロセステーブルを選択するとともに（ステップ005SGS854）、第2遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS855）。そして、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS856）、遊技停止演出処理を終了する。

【1660】

次に、第2遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ005SGS841；Y）は、第2遊技停止演出プロセスタイマの値を-1し（ステップ005SGS857）、該第2遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ005SGS858）。第2遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ005SGS858；N）は、第2遊技停止演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行い（ステップ005SGS863）、遊技停止演出処理を終了する。また、第2遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ005SGS858；Y）は、該タイマアウトした第2遊技停止演出プロセスタイマが最後の第2遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ005SGS859）。

【1661】

タイマアウトした第2遊技停止演出プロセスタイマが最後の第2遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ005SGS859；N）は、プロセスデータを切り替えるとともに（ステップ005SGS860）、次の第2遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS861）。また、次のプロセウデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS862）、遊技停止演出処理を終了する。一方で、タイマアウトした第2遊技停止演出プロセスタイマが最後の第2遊技停止演出プロセスタイマである場合は、ステップ005SGS855及びステップ005SGS856の処理を実行して遊技停止演出処理を終了する。

【1662】

以上のように、本実施例では、図12-49に示す第1図柄確定期間中演出、第2図柄確定期間中演出、エンディング演出、第1遊技停止演出、第2遊技停止演出を実行可能となっている。

【1663】

これら演出のうち第2図柄確定期間中演出については、図12-50に示すように、時短状態や確変状態における100回目の可変表示（はずれの可変表示）が終了してからの10秒間に亘って実行される演出であって、該第2図柄確定演出の実行期間中においては、画像表示装置5において右打ち促進表示が時短状態から継続して実行されるようになっており、該右打ち促進表示は、第2図柄確定期間中演出の終了とともに非表示となる。更に、第2図柄確定期間中演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ9の点滅が周期T1にて繰り返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ9は、第2図柄確定期間が終了すると、一旦消灯してから通常状態に応じた態様にて点灯を開始する。

【1664】

また、エンディング演出については、図12-51に示すように、大当たり遊技が終了してからの20秒間に亘って実行される演出であって、該エンディング演出の実行期間中においては、画像表示装置5において右打ち促進表示が大当たり遊技状態から継続して実行されるようになっている。更に、エンディング演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ9の点滅が周期T2にて繰り返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ9は、エンディング演出が終了すると、一旦消灯してから大当たり遊技後の遊技状態（確変状態または時短状態）に応じた態様にて点灯を開始する。

【1665】

遊技停止演出は、図12-52（A）及び図12-52（B）に示すように、大当たり遊技中以外のタイミングでMYカウンタ値が98194に達したことにより実行される場合と、大当たり遊技中にMYカウンタ値が98194に達したことにより実行される場合と、

10

20

30

40

50

がある。

【 1 6 6 6 】

図 1 2 - 5 2 (A) に示すように、大当り遊技中以外のタイミングで M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、該タイミングで可変表示の実行中であれば該可変表示が停止されるとともに、画像表示装置 5 において右打ち促進表示の表示中であれば該右打ち促進表示が非表示となり、第 1 遊技停止演出が 1 5 秒間に亘って実行される。そして、該第 1 遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第 2 遊技停止演出が実行される。

【 1 6 6 7 】

また、図 1 2 - 5 2 (B) に示すように、大当り遊技中のタイミングで M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、大当り遊技が終了したタイミングで右打ち促進表示が非表示となり、第 1 遊技停止演出が 1 5 秒間に亘って実行される。そして、該第 1 遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第 2 遊技停止演出が実行される。

【 1 6 6 8 】

尚、図 1 2 - 5 2 (A) 及び図 1 2 - 5 2 (B) に示すように、本実施例の第 1 遊技停止演出では、冒頭 1 0 秒間に亘って第 2 図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ 9 を点滅させるためのデータと同一のデータを用いることにより、遊技効果ランプ 9 を周期 T 1 にて点滅されるようになっている。また、第 2 図柄停止期間中演出の演出期間に該当する 1 0 秒間が経過した後の 5 秒間及び該第 1 遊技停止演出に続く第 2 遊技停止演出においても、第 2 図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ 9 を点滅させるためのデータと同一のデータを継続して用いることにより、遊技効果ランプ 9 を周期 T 1 にて点滅されるようになっている。

【 1 6 6 9 】

(演出態様)

次に、本実施例におけるエンディング演出、第 2 図柄確定期間中演出、遊技停止示唆演出、遊技停止演出、デモ表示演出の演出態様について、図 1 2 - 5 3 ~ 図 1 2 - 5 9 に基づいて説明する。

【 1 6 7 0 】

先ず、図 1 2 - 5 3 (A) ~ 図 1 2 - 5 3 (D) に示すように、通常状態において可変表示結果が大当たりとなる場合は、画像表示装置 5 において飾り図柄が大当たりを示す組合せで導出表示され、大当り遊技が開始される。このとき、画像表示装置 5 の上端部において右打ち促進表示の表示が開始される。

【 1 6 7 1 】

尚、図 1 2 - 5 3 (D) に示すように、大当り遊技中は、スピーカ 8 L、8 R から出力するための楽曲を遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作によって選択可能となっており、画像表示装置 5 の所定位置 (本実施例では画像表示装置 5 の表示領域の左下部) においては現在スピーカ 8 L、8 R から出力中の楽曲のタイトルが表示される。また、画像表示装置 5 の右下部においては、当該大当り遊技中において払い出され得る賞球数と、当該大当り遊技中に払い出された賞球数との表示が行われる。

【 1 6 7 2 】

そして、大当り遊技が終了すると、エンディング演出として遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨 (図 1 2 - 5 3 (E) に示す「チャンスタイム突入！」) の表示と、賞球数カウンタの値の表示が行われる。また、エンディング演出においては、図 1 2 - 5 3 (F) 及び図 1 2 - 5 3 (G) に示すように、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像の表示や、遊技へののめり込み防止を促す旨の表示も行われる。

【 1 6 7 3 】

また、図 1 2 - 5 4 (A) ~ 図 1 2 - 5 4 (D) に示すように、時短状態や確変状態において可変表示結果が大当たりとなることなく 1 0 0 回の可変表示が実行された場合 (大当り遊技状態に制御されることなく 1 0 0 回の可変表示に亘って時短制御が実行された場

10

20

30

40

50

合)は、100回目の可変表示が終了したタイミングから第2図柄確定期間中演出が実行される。該第2図柄確定期間中演出としては、遊技状態が通常状態に制御される旨の表示(「チャンスタイム終了」の表示)とともに、賞球数カウンタの値(初当りから該通常状態に制御されるまで大当り遊技中に払い出された賞球数の値)の表示が行われる。そして、第2図柄確定期間中演出の終了後は、所定期間(例えば、10秒間)に亘って遊技者に対して左遊技領域2Lに向けて遊技球を打ち出すよう促す左打ち促進表示の表示が行われる。

【1674】

また、図12-55(A)~図12-55(F)に示すように、通常状態、時短状態、確変状態においては、遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってMYカウンタ値が95001に達すると、次の可変表示の開始時から、遊技停止示唆演出として画像表示装置5の表示領域の左右両端部において間もなく当該パチンコ遊技機1において遊技停止が停止される旨の遊技停止示唆画像(「遊技停止間近」の表示)が表示される。尚、本実施例では、図12-55(C)及び図12-55(F)に示すように、通常状態においてMYカウンタ値が95001に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様は、時短状態や確変状態においてMYカウンタ値が95001に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様が異なっている。

10

【1675】

また、図12-56(A)~図12-56(F)に示すように、大当り遊技状態中において遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってMYカウンタ値が95001に達した場合については、該大当り遊技の終了後、時短状態や確変状態における1回目の可変表示の開始タイミングから遊技停止示唆演出として遊技停止示唆画像が表示される。

20

【1676】

そして、図12-57(A)~図12-57(H)に示すように、遊技停止示唆演出が開始された後は、更に遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってMYカウンタ値が98194達すると、第1遊技停止演出が実行された後に第2遊技停止演出が実行される。

【1677】

尚、図12-57(A)~図12-57(D)に示すように、遊技状態が通常状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合は、第1遊技停止演出としてMYカウンタ値が98194に達したことにより遊技が停止した旨が表示される。一方で、図12-57(E)~図12-57(H)に示すように、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合は、第1遊技停止演出としてMYカウンタ値が98194に達したことにより遊技が停止した旨と該MYカウンタ値が98194に達したことによる祝福の旨の表示、及び賞球カウンタ値の値が表示される。つまり、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときと、遊技状態が時短状態や確変状態であるときとで、第1遊技停止演出の演出態様が異なっている。

30

【1678】

また、図12-57(C)、図12-57(D)及び図12-57(G)、図12-57(H)に示すように、第2遊技停止演出としては、遊技状態にかかわらず、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技が停止したことにより該パチンコ遊技機1に設定されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示が行われる。

40

【1679】

尚、本実施例の第1遊技停止演出及び第2遊技停止演出については、第1遊技停止演出の開始タイミングから右打ち促進表示を非表示とするとともに、第1遊技停止演出や第2遊技停止演出の演出画像(図12-57(B)~図12-57(D)、図12-57(F)~図12-57(H)参照)をそれまでの飾り図柄や保留表示、遊技値停止示唆演出、小図柄等の画像が視認不能となるように重複表示する。これにより、例えば、可変表示の実行中にMYカウンタ値が98194に達したことによりパチンコ遊技機1での遊技が停止されても、画像表示装置5において静止画として表示される飾り図柄やその他演出の画

50

像を遊技者から隠蔽することが可能となり、見栄えが悪くなってしまう事態を防ぐことができる。

【1680】

また、本実施例の第1遊技停止演出としては、遊技者が携帯端末を操作しながら遊技を行っていることにより画像表示装置5から目を離していること想定し、遊技者が画像表示装置5に表示されている演出画像(図12-57(B)や図12-57(F)に示す、遊技が停止された旨の画像)に気付くように、可変表示中に出力される音声よりも高音或いは音量の大きい音声スピーカー8L、8Rから出力される。

【1681】

更に、本実施例の第2遊技停止演出としては、遊技場の従業員から認識され易いよう、上記した遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示(図12-57(D)、図12-57(H)参照)とともに、スピーカー8L、8Rからも、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が繰り返し実行される。

【1682】

尚、遊技場の従業員が到達するまでに遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が長時間に亘って出力されると、該パチンコ遊技機1の遊技者や周囲の他の遊技者にとってストレスを与えてしまうこととなるので、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力は、インターバルを挟んで実行されるもの(例えば、1分間音声の出力を行った後に5分間インターバルをとることを繰り返す)であってもよいし、所定期間(例えば、1分間)遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力を行った後は、以降スピーカー8L、8Rからの該音声の出力を実行しないようにしてもよい。

【1683】

また、図12-52(A)、図12-52(B)に示すように、本実施例における第1遊技停止演出の実行中と第2遊技停止演出の実行中においては、遊技効果ランプ9を周期T1にて点滅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、第1遊技停止演出においては、遊技効果ランプ9を該第1遊技停止演出に応じた態様で発光(点滅または点灯)させる一方で、第2遊技停止演出においては、遊技効果ランプ9を該第2遊技停止演出に応じた態様として、第1遊技停止演出とは異なる態様にて発光させてもよい。特に、第2遊技停止演出としては、パチンコ遊技機1において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ9を構成するメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの一部或いは全てを発光させてもよい。更に、第2遊技停止演出としては、パチンコ遊技機1において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ9を構成するメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの一部或いは全てを、可変表示中や大当たり遊技中よりも高輝度で発光させてもよい。

【1684】

尚、図12-58(A)~図12-58(H)に示すように、遊技停止示唆演出が実行されるときに可変表示結果が大当たりとなった場合は該大当たり遊技を最後に遊技が停止される旨(図12-58(B)に示す「ENDING FEVER!」の表示)が表示されて大当たり遊技が開始される。そして、該大当たり遊技中にMYカウンタ値が98194に達した場合は、図12-58(E)~図12-58(H)に示すように、大当たり遊技は中断されること無く最終ラウンド遊技まで継続される。そして、大当たり遊技が終了すると、従来の大当たり遊技終了後にエンディング演出が実行されるところ、時短状態や確変状態における第1遊技停止演出と同一態様にて第1遊技停止演出が実行された後、第2遊技停止演出が実行される。

【1685】

また、図12-59(A)、図12-59(B)に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態であるとき、特別図柄や飾り図柄の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ついては、可変表示が実行されていない期間が所定期間(例えば、1分間)に達すると、客待ちデモ演出が開始される。本実施例における客待ちデ

モ演出としては、先ず、図 12 - 59 (B) に示すように、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことにより遊技が停止されるエンディング機能を搭載している旨の表示が 6 秒間に亘って表示される。次に、本パチンコ遊技機 1 において実行される演出や遊技性等を紹介する紹介ムービーが 3 0 秒に亘って表示される。尚、該紹介ムービーの表示中は、前述したエンディング機能を搭載している旨の表示が継続して実行される。

【 1 6 8 6 】

そして、紹介ムービーの表示が終了すると、エンディング機能を搭載している旨の表示も終了し、替えて、客待ちデモ演出として、図 12 - 59 (D) に示すパチンコ遊技機 1 のメーカーロゴの表示が 3 秒間、図 12 - 59 (E) に示す遊技へののめり込み防止を促す旨の表示が 6 秒間、図 12 - 59 (F) に示すエンディング機能を搭載している旨の表示が 6 秒間、それぞれ実行される。

10

【 1 6 8 7 】

最後に、図 12 - 59 (H) に示すように、該パチンコ遊技機 1 の演出において登場するメインキャラクタや、該パチンコ遊技機 1 のタイトル等を含むキービジュアル画像の表示が 5 分間に亘って実行される。以降は、客待ちデモ演出として、図 12 - 59 (B) ~ 図 12 - 59 (H) の表示が繰り返し実行される。尚、これら客待ちデモ演出としての表示は、遊技球が第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に入賞したことにより特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されることにより終了される。

【 1 6 8 8 】

尚、本実施例では、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれかであり、特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されておらず、保留記憶が存在しない場合について客待ちデモ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技停止示唆演出の実行中において客待ちデモ演出が実行される場合については、例えば、遊技停止示唆演出として画像表示装置 5 に表示する画像を、客待ちデモ演出として画像表示装置 5 に表示する画像よりも優先度の高いレイヤに描画する等することによって、遊技停止示唆演出の画像を客待ちデモ演出の画像よりも優先して表示してもよい。

20

【 1 6 8 9 】

また、上記したように遊技停止示唆演出と客待ちデモ演出とを並行して実行する場合について、パチンコ遊技機 1 のメーカーロゴの表示期間や遊技へののめり込み防止を促す旨の表示期間等、エンディング機能を搭載している旨の表示とは異なる表示であって、他の表示よりも重要な内容の表示期間にあっては、一旦遊技停止示唆演出の画像を非表示化してもよい。このようにすることで、遊技停止示唆演出と客待ちデモ演出が並行して実行されている場合について、遊技者に対してパチンコ遊技機 1 のメーカーを分かり易く認識させるところができるとともに、遊技へののめり込み防止についてより効果的に啓蒙することができる。

30

【 1 6 9 0 】

以上、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことを条件にパチンコ遊技機 1 における遊技を停止可能となっている。また、パチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技状態に制御された後に遊技状態が時短状態に制御され、更に該時短状態において大当たり遊技状態に制御されることなく 1 0 0 回の可変表示が実行された場合は、図 12 - 50 及び図 12 - 54 に示すように、該 1 0 0 回目の可変表示の図柄定期期間において第 2 図柄確定期間中演出として遊技状態が通常状態に制御される旨と連荘状態における大当たり遊技状態において払い出された賞球数、つまり、賞球カウンタの値が表示されるようになっている。更に、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達していない状態での大当たり遊技の終了後は、図 12 - 51 及び図 12 - 53 に示すように、エンディング演出として時短状態や確変状態に制御される旨が表示されるようになっている。そして、図 12 - 56 に示すように、大当たり遊技中に MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合については、図 12 - 52 及び図 12 - 58 に示すように、該大当たり遊技が最後まで実行された後、エンディング演出に替えて、遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されるようになっているので、遊技を停止可能なパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることがで

40

50

きる。

【1691】

特に、本実施例におけるパチンコ遊技機1においては、時短状態を含む連荘状態の終了時に賞球カウンタの値が表示されることで、遊技者に対して連荘状態中の大当り遊技にて払い出された賞球数を認識させて遊技興趣を向上させることができるとともに、大当り遊技状態に制御されているときにMYカウンタ値が98194に達した場合においても、該大当り遊技の終了後に遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されることで、遊技者に対してパチンコ遊技機1において遊技が停止されるまでに払いされた賞球数を認識させて遊技興趣を一層向上させることができる。

【1692】

尚、本実施例では、MYカウンタ値が98194に達していない場合の大当り遊技終了後において、20秒間に亘りエンディング演出として賞球カウンタの値を表示する一方で、MYカウンタ値が98194に達した大当り遊技においては、該大当り遊技終了後に15秒間に亘って遊技停止演出（第1遊技停止演出）として賞球カウンタの値を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、MYカウンタ値が98194に達した大当り遊技においては、MYカウンタ値が98194に達していない場合の大当り遊技終了後と同じく20秒間に亘って遊技停止演出（第1遊技停止演出）として賞球カウンタの値を表示してもよい。

【1693】

また、図12-50に示すように、第2図柄確定期間中演出においては、10秒間に亘って周期T1にて遊技効果ランプの点滅が実行される一方で、図12-52に示すように、遊技停止演出においては、第1遊技停止演出として10秒間に亘って周期T1にて遊技効果ランプ9の点滅が実行された後、パチンコ遊技機1の周期T1にて5秒間に亘り遊技効果ランプ9の点滅が継続されるようになっている。特に、本実施例では、第2図柄確定期間中演出と第1遊技停止演出とで遊技効果ランプ9を共通の周期にて点滅させることによって、遊技効果ランプ9を点滅させるためのデータをこれら第2図柄確定期間中演出と第1遊技停止演出とで流用することができ、第2図柄確定期間中演出と第1遊技停止演出とで賞球カウンタの値を表示する期間を異ならせつつパチンコ遊技機1の製造コストを低減させることができる。

【1694】

尚、本実施例では、第2図柄確定期間中演出と第1遊技停止演出とで遊技効果ランプ9を共通の所定パターンにて発光させる形態として、遊技効果ランプ9を周期T1にて点滅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、第2図柄確定期間中演出と第1遊技停止演出とで遊技効果ランプ9を共通の所定パターンにて発光させる形態としては、遊技効果ランプ9を同じ色で発光させることや、同じ輝度で発光させるようにしてもよい。

【1695】

また、本実施例では、図12-54(C)、図12-57(F)に示すように、MYカウンタ値が98194に達したことにより第1遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される場合と、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行されたことにより第2図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される場合とで表示態様が異なることにより、状況に応じた態様にて賞球カウンタの値を表示可能となっている。更に、図12-54に示すように、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく100回の可変表示が実行された場合には、通常状態に制御された際に左打ち促進表示が表示される一方で、図12-57や図12-58に示すように、MYカウンタ値が98194に達して遊技が停止された場合は、左打ち促進表示が表示されないの、賞球カウンタの値の表示後に移行する状態に応じて適切に左打ち促進表示を実行することが可能となっている。

【1696】

また、本実施例の連荘状態においては、画像表示装置5において右打ち促進表示を表示

10

20

30

40

50

することによって遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すように促すことができる。更に、図 12 - 50、図 12 - 52、図 12 - 54、図 12 - 57、図 12 - 58 に示すように、第 2 図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示されているときは右打ち促進表示が表示されている一方で、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときは右打ち促進表示が表示されない。つまり、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときはパチンコ遊技機 1 での遊技が停止されているので、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときに右打ち促進表示を非表示とすることにより、該遊技が停止されている状態において遊技球が右遊技領域 2 R に向けて打ち込まれることを防ぐことができる。

【1697】

10

尚、本実施例では、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときに右打ち促進表示を非表示とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときは、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される前よりも右打ち促進表示を小さく表示してもよいし、また、右打ち促進表示を遊技者からより視認し難い位置で表示してもよい。

【1698】

また、本実施例では、図 12 - 57 (E) ~ 図 12 - 57 (H) に示すように、遊技状態が時短状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合とで、同一態様にて遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されることにより、これら遊技状態が時短状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合とで、遊技停止演出として賞球カウンタの値を表示するために使用するデータを共通化することができ、パチンコ遊技機 1 の製造コストを低減できる。

20

【1699】

尚、本実施例では、遊技状態が時短状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合とで、同一態様にて遊技停止演出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、遊技状態が時短状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合とでは、異なる態様で遊技停止演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、時短状態と確変状態のどちらで遊技が停止されたかを遊技者に解り易く認識させることが可能となる。

30

【1700】

また、本実施例の通常状態は、一般的に遊技球が第 1 始動口と一般入賞口 10 にのみ入賞可能な状態であって、これら入賞口に入賞する遊技球数が時短状態、確変状態、大当たり遊技状態よりも少ない遊技状態である。そして、図 12 - 57 (A) ~ 図 12 - 57 (B) に示すように、通常状態において MY カウンタ値が 98194 に達した場合の第 1 遊技停止演出においては、賞球カウンタの値が表示されないため、該通常状態においてパチンコ遊技機 1 での遊技が停止された場合に賞球カウンタの値が表示されることにより遊技者の遊技興趣が低下してしまうことが防止されている。

40

【1701】

また、図 12 - 57 (E) ~ 図 12 - 57 (H) に示すように、遊技状態が時短状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときに MY カウンタ値が 98194 に達した場合とで、同一の態様にて遊技停止演出が実行されるので、時短状態において MY カウンタ値が 98194 に達した場合と、確変状態において MY カウンタ値が 98194 に達した場合とで、遊技停止演出を実行するために使用するデータを共通化することができるので、パチンコ遊技機 1 の製造コストを低減できる。

【1702】

更に、図 12 - 57 (A) ~ 図 12 - 57 (H) に示すように、遊技状態が通常状態で

50

あるときにMYカウンタ値が98194に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合とについては、異なる態様にて遊技停止演出が実行されるので、MYカウンタ値が98194に達した状態に応じて好適に遊技停止演出を実行することが可能となっている。

【1703】

尚、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合とで、異なる態様にて遊技停止演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が通常状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合、遊技状態が時短状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合、遊技状態が確変状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合のそれぞれで、異なる態様にて遊技停止演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、MYカウンタ値が98194に達した状態に応じてより好適に遊技停止演出を実行することが可能となる。

10

【1704】

また、図12-55(D)~図12-55(F)に示すように、遊技状態が時短状態であるときにMYカウンタ値が95001に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにMYカウンタ値が95001に達した場合とで、同一態様で遊技停止示唆演出が実行されるので、遊技状態が時短状態であるときにMYカウンタ値が95001に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにMYカウンタ値が95001に達した場合とで遊技停止示唆演出を実行するために使用するデータを共通化することができ、パチンコ遊技機1の製造コストを低減できる。

20

【1705】

更に、図12-55(A)~図12-55(F)に示すように、遊技状態が通常状態であるときにMYカウンタ値が95001に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにMYカウンタ値が95001に達した場合とで、異なる態様で遊技停止示唆演出が実行されるので、MYカウンタ値が95001に達した状態に応じて好適に遊技停止示唆演出を実行することができ、遊技興趣を向上できる。

【1706】

尚、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合とで、異なる態様にて遊技停止示唆演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が通常状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合、遊技状態が時短状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合、遊技状態が確変状態であるときにMYカウンタ値が98194に達した場合のそれぞれで、異なる態様にて遊技停止示唆演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、MYカウンタ値が98194に達した状態に応じてより好適に遊技停止示唆演出を実行することが可能となる。

30

【1707】

また、本実施例では、先読予告演出として保留表示演出を実行可能となっている。該保留表示演出の演出パターンとしては、保留表示の表示パターンとして表示パターン~表示パターンの3種類の表示パターンが設けられており、保留表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合(大当り期待度)が異なっている。特に、本実施例において表示パターンは、大当り遊技状態に制御されることを100%の割合で示唆する(大当り遊技状態に制御されることを報知する表示パターン)である一方で、該表示パターンは、MYカウンタ値が95001以上であり且つ大当りとなる保留記憶が2個以上である場合は保留表示の表示パターンとして決定される割合が0%に設定されている。このようにすることで、本実施例では、保留表示が表示パターンで表示されたにもかかわらず、複数回の大当り遊技状態に制御されるよりも前にパチンコ遊技機1における遊技が停止されることによって遊技者の遊技興趣が低下してしまうこと

40

50

を防止できるようになっている。

【1708】

尚、本実施例では、MYカウンタ値が95001以上であり且つ大当たりとなる保留記憶が2個以上である場合は、保留表示の表示パターンとして大当たり遊技状態に制御されることを報知する表示パターンの決定割合を0%に設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、例えば、MYカウンタ値が95001以上であり且つ大当たりとなる保留記憶が2個以上である場合であっても、遊技状態に応じて表示パターンの決定の制限の有無自体を異ならせてもよいし、遊技状態に応じて表示パターンの決定の制限の度合いを異ならせてもよい。

【1709】

例えば、MYカウンタ値が95001以上であり且つ大当たりとなる保留記憶が2個以上である場合であっても、遊技状態が通常状態である場合は、表示パターンの決定割合を0%に設定する一方で、時短状態や確変状態である場合は、表示パターンの決定割合を5%に設定してもよい。このようにすることで、例えば、遊技停止示唆演出の実行中において保留表示が表示パターンで表示された場合、パチンコ遊技機1での遊技が停止される前に該保留表示の可変表示が実行されて大当たり遊技状態に制御されるか否かに対して遊技者を注目させる事が可能となる。

【1710】

更に、本実施例では、可変表示中に予告演出を演出パターンX～演出パターンZのうちいずれかの演出パターンにて実行可能となっており、該予告演出がいずれの演出パターンで実行されるかに応じて大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なっている。特に、本実施例における演出パターンZは、大当たり遊技状態に制御されることを100%の割合で示唆する（大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターン）である一方で、該演出パターンZは、MYカウンタ値が95001以上である場合は予告演出の演出パターンとして決定される割合が0%に設定されている。このようにすることで、本実施例では、例えば、可変表示中に予告演出が演出パターンZにて実行されたにもかかわらず、該可変表示中においてMYカウンタ値が98194に達したことにより大当たり遊技状態に制御されるよりも前にパチンコ遊技機1での遊技が停止されるといった事象の発生により遊技者の遊技興趣の低下を防ぐことが可能となっている。

【1711】

尚、本実施例では、MYカウンタ値が95001以上である場合、予告演出の演出パターンとして最も大当たり期待度の高い演出パターンZの決定割合のみが0%に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、MYカウンタ値が95001以上である場合は、演出パターンZよりも大当たり期待度が低く且つ演出パターンXよりも大当たり期待度の高い演出パターンYについても決定割合を0%としてもよいし、一義的に予告演出を実行しないようにしてもよい。

【1712】

また、本実施例では、通常状態や時短状態、確変状態においてMYカウンタ値が98194に達した場合は、即座にパチンコ遊技機1での遊技を停止させる一方で、大当たり遊技状態においてMYカウンタ値が98194に達した場合は、該大当たり遊技状態から時短状態や確変状態に制御される際にパチンコ遊技機1での遊技を停止させることで、好適にパチンコ遊技機1での遊技を停止させることが可能となっている。特に本実施例では、大当たり遊技状態においてMYカウンタ値が98194に達しても大当たり遊技が終了するまでは遊技が停止されないもので、例えば、大当たり遊技状態が途中で終了するといった遊技者にとって過度に不利な事象が発生してしまうことが防止されている。

【1713】

また、図12-34に示すように、本実施例の払出制御タイマ割込処理では、パチンコ遊技機1において遊技が停止されているか否かにかかわらず一連の処理が実行されるようになっている。つまり、本実施例では、パチンコ遊技機1において遊技が停止されていても、遊技者が球貸スイッチ21TM062を操作することで賞球球貸し制御処理が実行さ

10

20

30

40

50

れることによって遊技球の貸し出しが実行され、遊技者が返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 を操作することによってプリペイドカードユニット制御処理が実行されることによってプリペイドカードの返却等が行われる。このため、例えば、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止された場合において、プリペイドカードの返却が可能となるので、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止されているときにプリペイドカードの返却が行われないことによるトラブルの発生を未然に防ぐことができる。さらには、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止された際に払出制御タイマ割込処理として複雑な処理を必要としないことにより、これら払出制御タイマ割込処理内の一連の処理において意図しない不具合の発生を抑えることができる。

【 1 7 1 4 】

また、図 1 2 - 5 7 に示すように、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合には遊技停止演出として遊技者に対してプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨が画像表示装置 5 にて表示されるようになっているので、例えば、パチンコ遊技機 1 での遊技が停止された場合に、遊技者がプリペイドカードの返却操作（返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 の操作）を忘れて該パチンコ遊技機 1 から立ち去ってしまうといったトラブルの発生を未然に防ぐことができる。

【 1 7 1 5 】

更に、図 1 2 - 5 6 及び図 1 2 - 5 7 に示すように、本実施例では、大当たり遊技終了後のエンディング演出においても、遊技停止演出と同一態様にて遊技者に対してプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨が画像表示装置 5 にて表示されるようになっているので、遊技停止演出とエンディング演出としてこれらプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨を表示するためのデータの少なくとも一部を共通化することができ、パチンコ遊技機 1 の製造コストを低減できる。

【 1 7 1 6 】

尚、本実施例では、遊技停止演出やエンディング演出として、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨の表示を画像表示装置 5 において行う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、遊技停止演出においては、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨の表示を、エンディング演出よりも広い領域にて表示する、エンディング演出よりも多い色彩で表示する、エンディング演出よりも長期間に亘って表示する等、エンディング演出の実行時よりも遊技者に認識されやすい態様で表示することにより、遊技者がプリペイドカードの返却操作を忘れて該パチンコ遊技機 1 から立ち去ってしまうといったトラブルの発生をより確実に防ぐようにしてもよい。

【 1 7 1 7 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 1 は、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合と、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー等の遊技停止エラーが発生した場合とでパチンコ遊技機 1 の遊技が停止されるようになっている。更に、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合と、上記遊技停止エラーが発生した場合とは、どちらも情報出力回路 1 1 2 によりセキュリティ信号がパチンコ遊技機 1 の電源が O F F となるまで出力されるようになっているので、該セキュリティ信号の出力によって、パチンコ遊技機 1 の遊技が停止されていることを該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の従業員等が把握し易くすることが可能となっている。特に、上記のように遊技が停止された場合は、パチンコ遊技機 1 の電源が O F F となるまでセキュリティ信号が出力されるので、該パチンコ遊技機 1 が遊技停止となっていることを遊技場の従業員等が見逃してしまうことも防止できる。

【 1 7 1 8 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、上記した遊技停止エラーに加えて、始動口 2 異常入賞エラー等の遊技停止エラーよりもセキュリティ信号の出力優先度が低いエラーも検出可能となっている。更に、図 1 2 - 2 9 に示すように、始動口 2 異常入賞エラーが発生した場合は、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合や遊技停止エラーが発生した場合と異なり、セキュリティ信号が 4 分間に亘って出力される。つまり、本実施例では、遊技停止エラーが発生した場合と該遊技停止エラーよりも優先度が低く且つ遊技を停止しな

10

20

30

40

50

いエラーが発生した場合とでは、セキュリティ信号の出力期間が異なっているので、該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の従業員等は、セキュリティ信号の出力期間によってパチンコ遊技機 1 に発生したエラーが遊技停止エラーであるか否かを用意に判別することができ、また、該発生したエラーに対して的別な対処を行うことが可能となっている。

【 1 7 1 9 】

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。

【 1 7 2 0 】

例えば、前記実施例では、図 1 2 - 5 8 に示すように、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合に、第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値を表示した後、第 2 遊技停止演出としてパチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の巡業員を呼ぶように促す表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 5 5 S G - 1 として、図 1 2 - 6 0 (A) ~ 図 1 2 - 6 0 (C) に示すように、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、遊技停止演出として賞球カウンタの値を表示した後、該賞球カウンタの値に加えてパチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の従業員を呼ぶように促す表示を行うようにしてもよい。このようにすることで、遊技が停止されるまでに付与された賞球を遊技者に認識させて遊技教主を向上させることができるとともに、遊技が停止されたことに対して遊技者に遊技場の従業員を呼び出すよう促すことにより、遊技場の従業員が該遊技停止されたパチンコ遊技機 1 に対して電力の供給を停止させる等の対処を行い易くすることができる。

【 1 7 2 1 】

また、前記実施例では、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遊技者に示唆する先読み予告演出（保留表示予告演出）を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 0 5 S G - 2 として図 1 2 - 6 1 (A) に示すように、時短状態や確変状態における 1 0 0 回目の可変表示以降の第 2 特図保留記憶（遊技状態が通常状態に制御されてから実行される最大 4 回の第 2 特別図柄の可変表示に対応する保留記憶）については、先読み予告演出の実行対象外としてもよい。

【 1 7 2 2 】

また、このように、時短状態や確変状態における 1 0 0 回目の可変表示以降の第 2 特図保留記憶を先読み予告演出の実行対象外とする場合は、図 1 2 - 6 1 (A) ~ 図 1 2 - 6 1 (C) に示すように、これら第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、第 2 図柄確定期間中演出において通常状態に制御されてからの第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示において可変表示結果が大当りとなることを報知する復活報知演出（本実施例では、図 1 2 - 6 1 (C) に示すように複数の星が画像表示装置 5 の表示領域を横切るように表示される演出）を実行可能としてもよい。

【 1 7 2 3 】

尚、図 1 2 - 6 1 (D) に示すように、遊技停止演出の開始タイミングにおいても可変表示結果が大当りとなる第 2 特図保留記憶が存在する場合は考えられるが、この場合については、既に遊技が停止されている状態であるので、遊技停止演出の実行中において復活報知演出を実行しないようにしてもよい。このように、遊技停止演出の実行中において復活演出が実行されないことにより、大当り遊技状態に制御されないことによる遊技者の遊技教主の低下を防ぐことができる。

【 1 7 2 4 】

また、前記実施例では、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0 をパチンコ遊技機 1 の上皿の上部に設置し、該度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0 において遊技球の借り入れを行うための残金（プリペイドカードの残高）を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 0 5 S G - 3 として図 1 2 - 6 2 (A) 及び図 1 2 - 6 2 (B) に示すように、パチンコ遊技機 1 において遊技可能である状態（遊技可能状態）においては、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0 において遊技球の借り入れを行うための残金（プリ

ペイドカードの残高)を表示する一方で、パチンコ遊技機1において遊技が停止された(遊技停止態となった)場合においては、度数表示LED21TM060において残金(プリペイドカードの残高)とは異なる表示であって遊技不能となったことを示す表示を行ってもよい。このようにすることで、画像表示装置5における遊技停止演出に加えて、度数表示LED21TM060の表示態様によってパチンコ遊技機1の遊技が停止されているか否かを遊技者に対して分かり易く認識させることができる。

【1725】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機1の背面側から視認可能な表示モニタ21TM029を設け、該表示モニタ21TM029において連比、役比などの各種の入賞情報を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例005SG-4として、パチンコ遊技機1において遊技可能である状態(遊技可能状態)においては、表示モニタ21TM029において連比、役比などの各種入賞情報を表示する一方で、パチンコ遊技機1において遊技が停止された(遊技停止状態となった)場合においては、図12-63に示すように、表示モニタ21TM029において入賞情報とは異なる表示であって遊技不能となったことを示す表示を行ってもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1において遊技不能となった場合、遊技場の従業員等がパチンコ遊技機1の背面側から表示モニタ21TM029を視認することによって、該パチンコ遊技機1が遊技不能な状態となったことを好適に確認することができる。

【1726】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機1(主基板11)から払出制御基板21TM037に対して接続確認信号出力することや、払出制御基板21TM037が、PRDY信号がON状態であり、かつ、BRDY信号及びBRQ信号が何れもON状態であることに基づいて払出モータ21TM289を駆動することによって、所定個数の遊技球の貸し出しを実行可能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、変形例005SG-5として、パチンコ遊技機1において遊技が停止された場合、主基板11からの接続確認信号の出力を停止してもよい。このように接続確認信号出力の出力が停止されると、PRDY信号、BRDY信号及びBRQ信号の出力も停止されるので、結果としてパチンコ遊技機1の遊技が停止された後、すなわち、遊技停止演出の実行中は、遊技者によって球貸スイッチ21TM062が操作されても新たな遊技球の貸し出し(図12-34に示す賞球球貸し制御処理)を実行しないようにできる。

【1727】

尚、本変形例では、パチンコ遊技機1において遊技停止となった場合に、主基板11からの接続確認信号の出力を停止することによって新たな遊技球の貸し出し(図12-34に示す賞球球貸し制御処理)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、パチンコ遊技機1において遊技停止となった場合には、主基板11からの接続確認信号の出力を停止することによって新たな遊技球の貸し出しを実行しない一方で、返却スイッチ21TM063の操作によるプリペイドカードの遊技者への返却は実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1において遊技が停止されても、プリペイドカードが遊技者に対して返却されないといったトラブルの発生を未然に防ぐことができる。

【1728】

また、前記実施例では、MYカウンタ値が98194に達したことにもとづいて遊技が停止された場合は、パチンコ遊技機1を電断させた後、クリアスイッチ92の操作とともに再度パチンコ遊技機1に電力を投入する(コールドスタートによりパチンコ遊技機1を起動させる)ことによってパチンコ遊技機1が遊技可能な状態となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例005SG-6として図12-65(A)~図12-65(D)に示すように、パチンコ遊技機1において遊技が停止された場合、パチンコ遊技機1を電断させた後、クリアスイッチ92の操作とともに再度パチンコ遊技機1に電力を投入する(コールドスタートによりパチンコ遊技機1を起動させる)ことによってパチンコ遊技機1を遊技可能とする一方で、パチンコ遊技機1を電断させた後、

10

20

30

40

50

クリアスイッチ 9 2 を操作することなく再度パチンコ遊技機 1 に電源を投入する（ホットスタートによりパチンコ遊技機 1 を起動させる）ときは、該パチンコ遊技機 1 が未だ遊技が停止されている状態であることや、クリアスイッチ 9 2 を操作しつつパチンコ遊技機 1 に電源を投入するよう促すエラー報知を、画像表示装置 5 における画像の表示やスピーカ 8 L、8 R から音出力として実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に遊技が停止されていることを、エラー報知により該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の従業員等に認識させることができるので、パチンコ遊技機 1 が電源投入時から遊技が停止されている状態で放置されてしまう虞を低減できる。

【 1 7 2 9 】

尚、遊技停止状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合は異常な状態であるので、上記したエラー報知としては、遊技中（通常状態、時短状態、確変状態、大当り遊技状態）や遊技停止演出において出力される音声よりも大音量にて該エラー報知の音声をスピーカ 8 L、8 R から出力してもよい。

【 1 7 3 0 】

また、前記実施例では、遊技状態に応じた 1 の割合にて可変表示結果が大当りとなるか否かを判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、変形例 0 0 5 S G S - 7 として図 1 2 - 6 5 に示すように、例えば、特定の設定手段の操作により複数の設定値を設定可能とし、いずれの設定値が設定されているかに応じて可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせるようにしてもよい。尚、このように、パチンコ遊技機 1 にいずれかの設定値を設定した場合は、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF 状態にし、クリアスイッチ 9 2 を操作しながら再度パチンコ遊技機 1 に電源を投入する（コールドスタートさせる）ことで、設定された設定値が反映されるようにすればよい。

【 1 7 3 1 】

また、このように、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じた大当り遊技状態に制御される割合を異ならせる場合について、CPU 1 0 3 は、設定値の変更を受け付ける際に、該設定値を変更可能な設定値変更可能状態である旨を演出制御基板 1 2 に対して通知する設定変更状態通知コマンドを出力し、演出制御基板 1 2（演出制御用 CPU 1 2 0）は、該設定変更状態通知コマンドを受信したことにもとづいて設定値を変更可能な状態であることを報知する演出を実行可能としてもよい。更に、CPU 1 0 3 は、該設定変更状態通知コマンドの出力とともに、パチンコ遊技機 1 の遊技の停止及び情報出力回路 1 1 2 からセキュリティ信号を出力させるようにしてもよい。尚、該セキュリティ信号の出力期間は、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことにもとづくセキュリティ信号の出力期間や、その他のエラー検出時のセキュリティ信号の出力期間と異ならせてもよい（例えば、図 1 2 - 6 7（C）に示すように、設定値変更可能状態となってから 5 秒間）。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 での遊技が停止された場合に、該遊技の停止が特定のエラーの発生、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したこと、設定値を変更可能となったことのいずれによるものであるかを、該パチンコ遊技機 1 の外部から確認することを判別可能となるので、設定値が変更可能であることにもとづく遊技停止が、MY カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことやその他のエラー検出による遊技停止と誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【 1 7 3 2 】

尚、本変形例では、パチンコ遊技機 1 を設定値変更可能状態とすることによって該パチンコ遊技機 1 での遊技を停止する（遊技停止状態とする）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、パチンコ遊技機 1 については、前記設定値変更可能状態に加えて、設定されている設定値を遊技場の従業員等が確認可能な設定確認状態とすることを可能としてもよい。

【 1 7 3 3 】

また、前記実施例及び本変形例では、磁石エラーや電波エラーの発生によりパチンコ遊技機 1 での遊技を停止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、パチンコ遊技機 1 を上記した設定値確認状態としている場合については、遊技場の従業

10

20

30

40

50

員がパチンコ遊技機 1 に近接して設定値を確認することが想定されるため、磁気センサ 0 0 5 S G 0 6 0 や電波センサ 0 0 5 S G 0 7 0 等の遊技停止エラーを検出するためのセンサを無効化し、これら磁気センサ 0 0 5 S G 0 6 0 や電波センサ 0 0 5 S G 0 7 0 等のセンサの誤作動によりパチンコ遊技機 1 が遊技停止状態となってしまうことを防止できるようにしてもよい。

【 1 7 3 4 】

また、本変形例では、パチンコ遊技機 1 を設定値確認状態とすることで、該パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能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、パチンコ遊技機 1 が遊技停止状態に制御されている場合にあっては、パチンコ遊技機 1 が設定値確認状態に移行しないようにしてもよい。

10

【 1 7 3 5 】

また、本変形例では、パチンコ遊技機 1 を設定値変更可能状態とすることによって該パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更可能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、パチンコ遊技機 1 が遊技停止状態に制御されている場合であっても、該パチンコ遊技機 1 を設定値変更可能状態とし、該パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更可能としてもよい。尚、この場合は、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートさせることによって自ずとパチンコ遊技機 1 において遊技が可能となるとともに、設定された設定値に応じた確率で大当たり遊技状態に制御可能な状態となる。

【 1 7 3 6 】

また、前記実施例では、遊技状態が時短状態や確変状態であるときに M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合、即座にパチンコ遊技機 1 における遊技が停止される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態や確変状態であるときに M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、遊技状態が通常状態制御されたこと、或いは、次回の大当たり遊技終了後にパチンコ遊技機 1 における遊技が停止されるようにしてもよい。

20

【 1 7 3 7 】

更に、前記実施例では、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 の近傍値（例えば、9 8 0 0 0 ）に達していたとしても、大当たり遊技中に M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達していなければ遊技を継続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、M Y カウンタ値が上記した 9 8 1 9 4 の近傍値であるときに大当たり遊技状態に制御された場合は、大当たり遊技終了時に M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達していなくてもパチンコ遊技機 1 での遊技を停止してもよい。このようにすることで、例えば、大当たり B のようなラウンド数が少ない大当たり遊技において敢えて遊技球を打たないようにすることによって、大当たり C のようなラウンド数が多い大当たり遊技が実行されるまでパチンコ遊技機 1 の遊技の停止を遅延させるといった攻略打ちを防止することができる。

30

【 1 7 3 8 】

また、前記実施例では、大当たり遊技状態の終了後、大当たり種別にかかわらず 2 0 秒間にわたりエンディング演出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、エンディング演出の実行期間は、大当たり種別に応じて異なってもよい。また、このように、大当たり種別に応じてエンディング演出の実行期間が異なる場合であっても、大当たり遊技中に M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、各大当たり遊技終了後の一定期間（例えば、一律 1 5 秒）に亘って第 1 遊技停止演出として賞球カウンタの値の表示を行うようにしてもよい。

40

【 1 7 3 9 】

また、前記実施例では、大当たり遊技状態、時短状態、確変状態を含む連荘状態においては、画像表示装置 5 において右打ち促進表示を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、連荘状態においては、右打ち促進表示に加えて、或いは替えて、遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すよう促すための L E D （右打ちランプ）を点灯させることで、該連荘状態が右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出す遊技状態であることを遊技者に対して分かり易くしてもよい。尚、該右打ちランプは、

50

右打ち促進表示の表示期間と同じく、連荘状態において常に点灯していればよい。

【 1 7 4 0 】

また、本実施例では、時短状態や確変状態において M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、遊技停止演出の開始とともに右打ち促進表示を非表示とする形態を例示しているが、上記したように連荘状態において右打ち促進表示の表示と右打ちランプの点灯の両方を実行可能とする場合は、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止されたこと、すなわち、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す遊技状態ではないことにより右打ち促進表示を非表示とするとともに右打ちランプを消灯してもよいし、また、パチンコ遊技機 1 において遊技が停止されたものの時短フラグがセットされていることにもとづいて、右打ち促進表示の表示と右打ちランプの点灯を継続してもよい。更に、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、C P U 1 0 3 が時短フラグや確変フラグをクリアし、これら時短フラグや確変フラグがクリアされたことにもとづいて、右打ち促進表示を非表示とするとともに右打ちランプを消灯してもよい。

10

【 1 7 4 1 】

また、前記実施例では、図 1 2 - 5 7 ~ 図 1 2 - 5 8 に示すように、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合、第 2 遊技停止演出として、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技が停止したことにより該パチンコ遊技機 1 に設定されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 遊技停止演出としては、エンディング演出と同じく、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技へののめり込み防止を促す旨の表示とを行うようにしてもよい。このようにすることで、第 2 遊技停止演出を実行するためのデータとエンディング演出を実行するためのデータとの少なくとも一部を共通化することができるので、パチンコ遊技機 1 の製造コストを抑えることができる。

20

【 1 7 4 2 】

また、前記実施例では、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示装置 2 0、第 1 保留表示装置 2 5 A、第 2 保留表示装置 2 5 B、普通図柄保留表示装置 2 5 C を全て消灯させることによって遊技者に対してパチンコ遊技機 1 における遊技が停止されたこと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、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示装置 2 0、第 1 保留表示装置 2 5 A、第 2 保留表示装置 2 5 B、普通図柄保留表示装置 2 5 C を全て点灯させることによって遊技者に対してパチンコ遊技機 1 における遊技が停止されたことを報知してもよい。

30

【 1 7 4 3 】

また、前記実施例では、図 1 2 - 1 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 における遊技が停止されると、C P U 1 0 3 が入賞情報処理を実行不能となるため、賞球の払出し中にパチンコ遊技機 1 の遊技が停止されると、該遊技の停止タイミングで役比や連比の算出が実行できなくなり、最終的に表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される連比・役比と実際の連比・役比との間に大きな誤差が生じる虞があるが、本発明はこれに限定されるものではなく、賞球の払出し中にパチンコ遊技機 1 の遊技が停止される場合であっても、C P U 1 0 3 による入賞情報処理の実行を可能とし、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される連比・役比と実際の連比・役比との間に生じる誤差を小さくできるようにしてもよい。

40

【 1 7 4 4 】

また、本実施例では、パチンコ遊技機 1 に電源を投入することで、演出制御用 C P U 1 2 0 が可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う（初期動作制御処理を行う）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、パチンコ遊技機 1 の遊技が停止されている状態で該パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 O F F 状態にし、クリアスイッチ 9 2 を操作せずに再度パチンコ遊技機 1 に電源を投入する場合については、遊技が停止されている状態でパチンコ遊技機 1 起動することとなるので、演出制御用 C P U 1 2 0 が上記した初期動作制御処理を実行し

50

ない、或いは、初期動作制御処理の一部のみを実行するようにしてもよい。

【 1 7 4 5 】

また、前記実施例では、M Yカウンタ値が9 8 1 9 4に達した場合、C P U 1 0 3が遊技停止処理を実行することで1度のみ遊技停止通知コマンドの送信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、演出制御基板1 2側にて遊技停止通知コマンドが正常に受信されない場合を考慮し、遊技停止通知コマンドについては複数回、或いは、C P U 1 0 3が遊技停止処理を実行する毎に送信してもよい。このようにすることで、遊技停止通知コマンドを演出制御基板1 2側で確実に受信することができるので、遊技が停止されたにもかかわらず遊技停止演出が実行されない等の不具合の発生を防ぐことができる。

10

【 1 7 4 6 】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機1において払い出された賞球数とアウト球数の差(純増球数)を計数するカウンタであって、アウトスイッチ2 6がONとなっても初期値である0より下の数値になることはないM Yカウンタ値によってパチンコ遊技機1を遊技停止状態とするか否か判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例えば、パチンコ遊技機1において払い出された賞球数とアウト球数の差(純増球数)を計数するカウンタであって、アウトスイッチ2 6がONとなる毎に初期値よりも下の数値となるカウンタ(所謂差玉カウンタ)によってパチンコ遊技機1を遊技停止状態とするか否か判定してもよい。

【 1 7 4 7 】

20

尚、本実施例のM Yカウンタにてパチンコ遊技機1を遊技停止状態とするか否か判定する場合は、該カウンタの値が初期値より下の数値となることは無いので、大当たり遊技状態を除き該カウンタ値が9 8 1 9 4に達したときにパチンコ遊技機1が遊技停止状態に制御されることとなる、つまり、遊技者が獲得可能な賞球数は「9 8 1 9 4」が上限となる。

【 1 7 4 8 】

一方で、上記した差玉カウンタにてパチンコ遊技機1を遊技停止状態とするか否か判定する場合は、該カウンタの値が初期値より下の数値となることがあるので、該カウンタの値が初期値より下の数値であるときから連荘状態に移行した場合、遊技者は、上限値である「9 8 1 9 4」に加えて、連荘状態に制御された時点から初期値での差分の賞球を得ることが可能となる。

30

【 1 7 4 9 】

また、前記実施例では、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれの場合であっても、M Yカウンタ値が9 8 1 9 4に達したことにより遊技を停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態に応じて遊技を停止するM Yカウンタ値が異なってもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合は、M Yカウンタ値が9 8 1 9 4に達したことにより遊技を停止する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、M Yカウンタ値が1 0ラウンド大大当りを2回実行しても1 0 0 0 0 0に達しない値である9 6 3 9 8に達したことにより遊技を停止してもよい。特に、前記したように、遊技状態が友情状態よりも1 0ラウンド大当りに当選し易い時短状態や確変状態である場合は、遊技を停止するM Yカウンタの判定値を、通常状態で遊技を停止するM Yカウンタの判定値(9 8 1 9 4)よりも小さくすることで、遊技が停止するまでに遊技者が過度に賞球を獲得してしまう虞を低減することができる。

40

【 1 7 5 0 】

また、前記実施例では、大当たり遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ2 4にて検出されることによって該大当たり遊技終了後に確変状態に制御されるパチンコ遊技機1に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態と同じく大入賞口が開放される小当たり遊技状態に制御可能であって、該小当たり遊技中に遊技球が特定の領域を通過することによって大当たり遊技状態に制御されるパチンコ遊技機や、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される場合は、次に大当たり遊技状態に制御されるまで該確変状態が継続するパチンコ遊技機等に本発明を適用してもよい。

50

【 1 7 5 1 】

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。

【 1 7 5 2 】

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。

10

【 1 7 5 3 】

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。

【 符号の説明 】

【 1 7 5 4 】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 9 遊技効果ランプ
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 3 1 B プッシュボタン 3 1 B
- 3 2 可動体
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 演出制御用 C P U

20

30

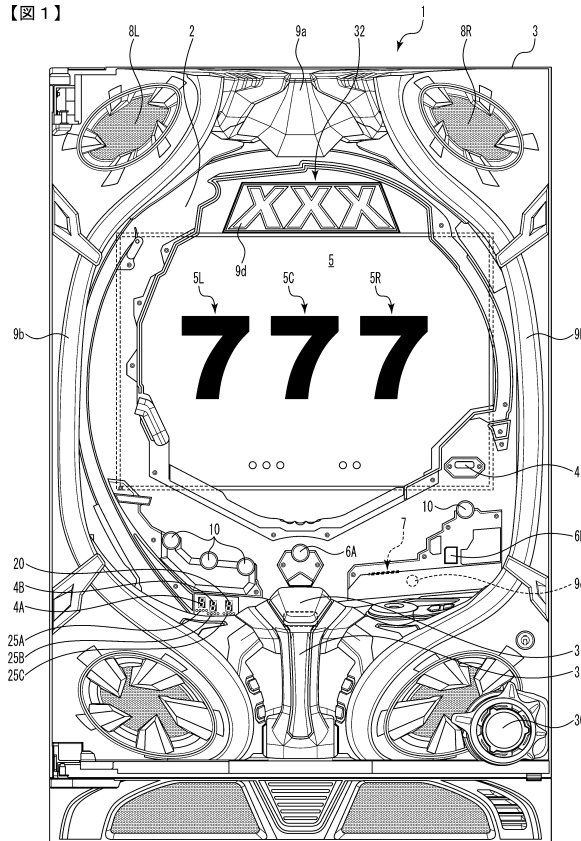
40

50

【図面】

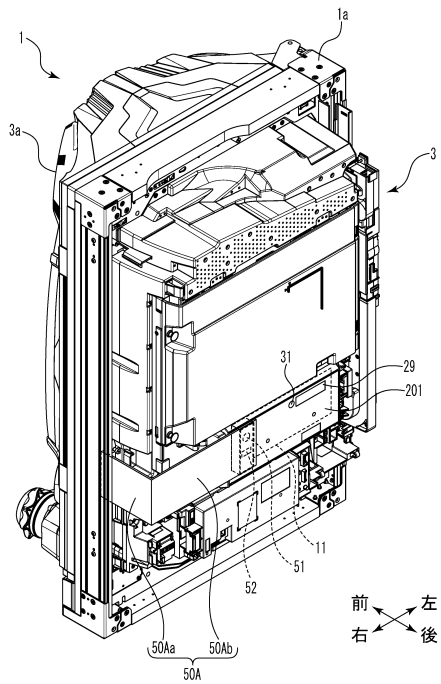
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

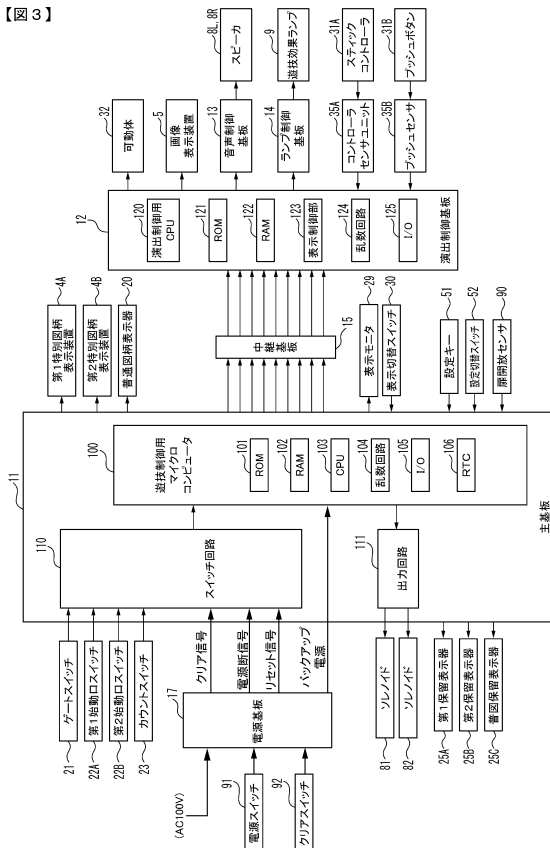


10

20

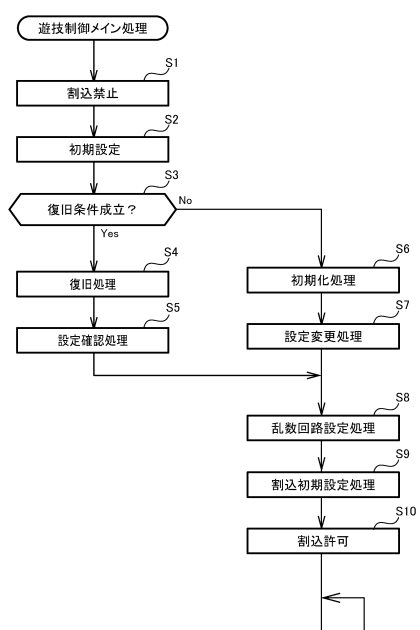
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



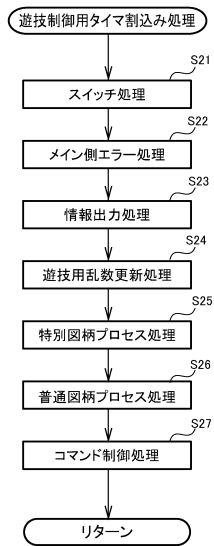
30

40

50

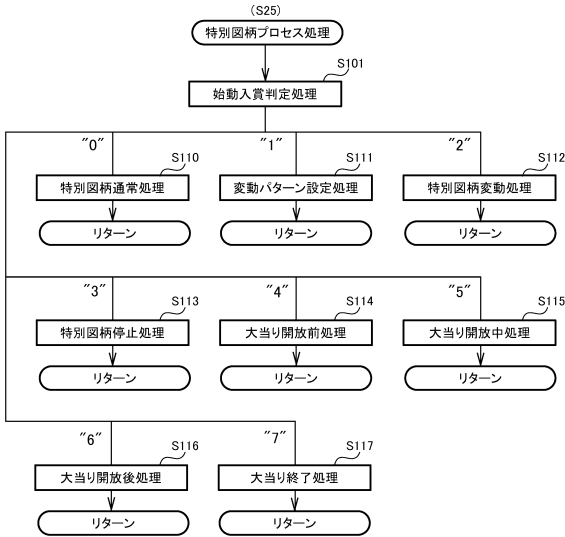
【図 5】

【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	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	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	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	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

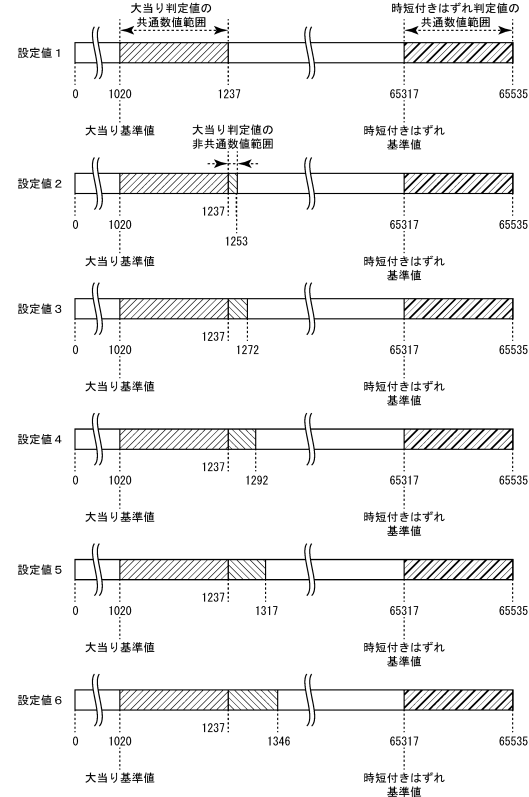
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	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	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	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)



10

20

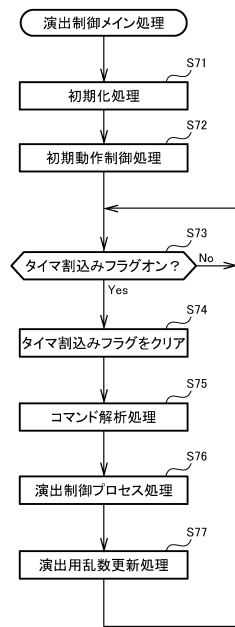
30

40

50

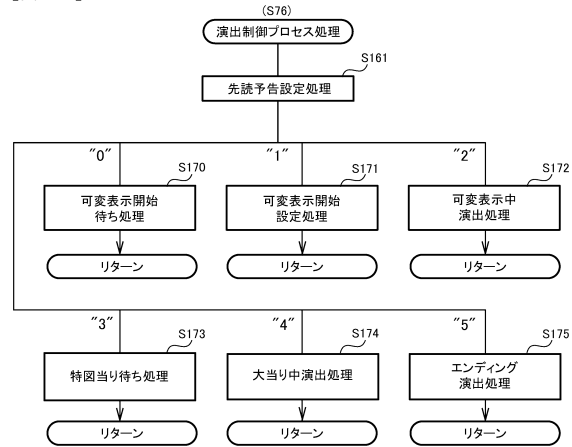
【図 9】

【図 9】



【図 10】

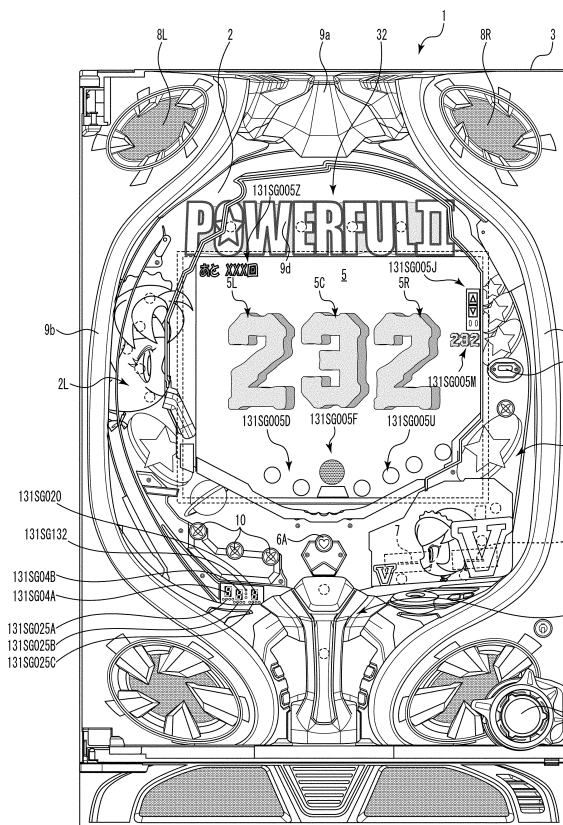
【図 10】



【図 11 - 1】

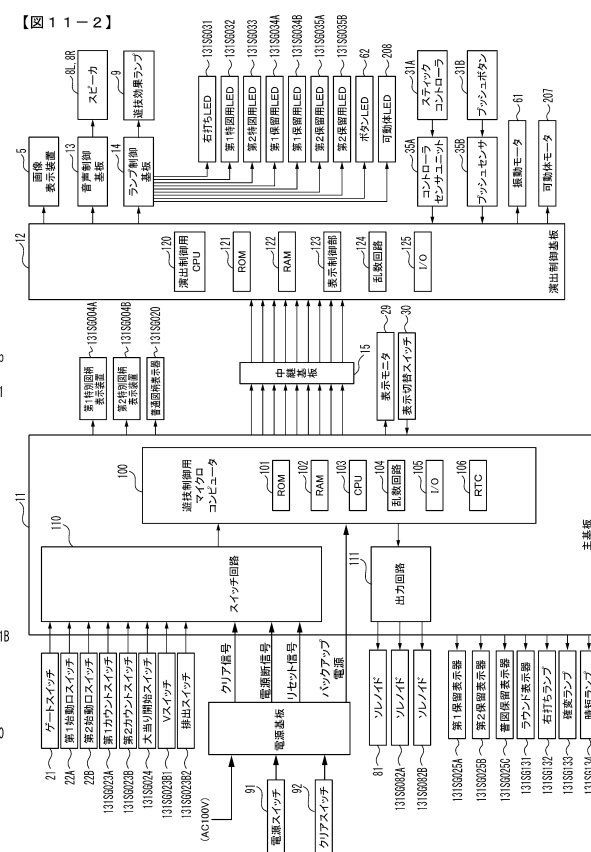
【図 11-1】

特徴部 131SG



【図 11 - 2】

【図 11-2】



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
時短状態	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(D)大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

はずれ変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱 スーパリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ A	PA2-4	63000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000	低ベース強スーパリーチA(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ B	PA2-7	78000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-8	83000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ C	PA2-10	88000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000	低ベース強スーパリーチC(はずれ)
低ベース最強 スーパリーチ	PA2-13	98000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-14	103000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ A	PA2-16	30000	高ベーススーパリーチA(はずれ)
高ベース スーパリーチ B	PA2-17	30000	高ベーススーパリーチB(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-18	30000	高ベーススーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-19	30000	高ベーススーパリーチD(はずれ)

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 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

10

20

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

大当り変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
低ベース強 スーパリーチ A	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(大当り)
低ベース強 スーパリーチ B	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパリーチB(大当り)
	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(大当り)
低ベース強 スーパリーチ C	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパリーチC(大当り)
低ベース最強 スーパリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(大当り)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパリーチ(大当り)
高ベース スーパリーチ A	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパリーチA(大当り)
高ベース スーパリーチ B	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパリーチB(大当り)
高ベース スーパリーチ C	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパリーチC(大当り)
高ベース スーパリーチ D	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパリーチD(大当り)
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当り)

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱 スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強 スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強 スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強 スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強 スーパーリーチ	4095

(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 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
	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
	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 1 1 - 9】

【図 1 1 - 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 1 1 - 10】

【図 1 1 - 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
	PB1-2	63000+15000	0～81
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-3	73000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0～81
	PB1-6	83000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0～81
	PB1-9	93000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0～81
	PB1-12	103000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

(C)大当り用変動パターン判定テーブルC[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0～255

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 1】

【図 1 1 - 1 1】

(A) 通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当たり期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約44%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約68%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B) 時短状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当たり期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

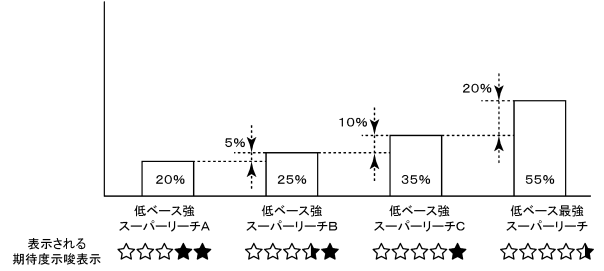
(C) 確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当たり期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

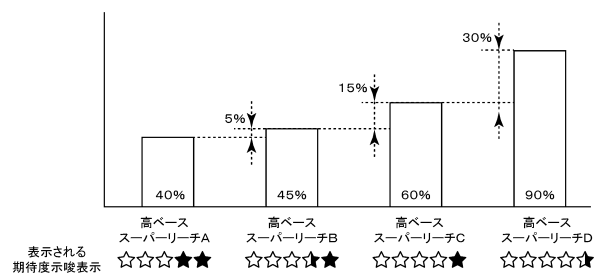
【図 1 1 - 1 2】

【図 1 1 - 1 2】

(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 1 1 - 1 3】

【図 1 1 - 1 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	大当たり開始スイッチ通過通知	大当たり開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電圧復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモ表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たりA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たりC

(C)

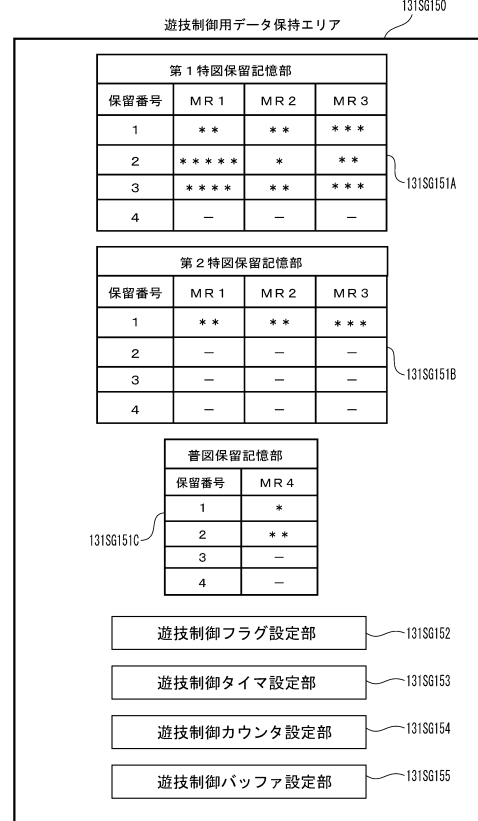
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 1 1 - 1 4】

【図 1 1 - 1 4】



10

20

30

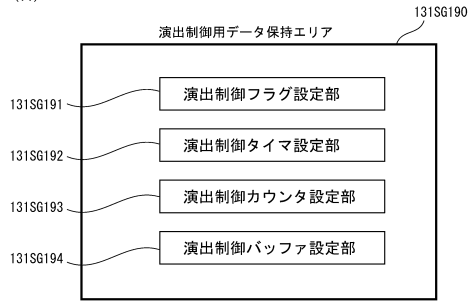
40

50

【図 11 - 15】

【図 11 - 15】

(A)



(B)

(B)

131SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ
第1特図 保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

(C)

131SG194B

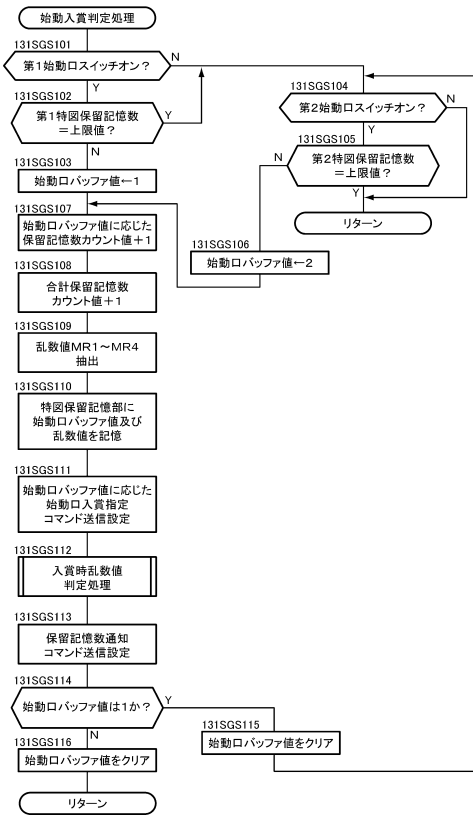
アクティブ表示バッファ

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 11 - 16】

【図 11 - 16】



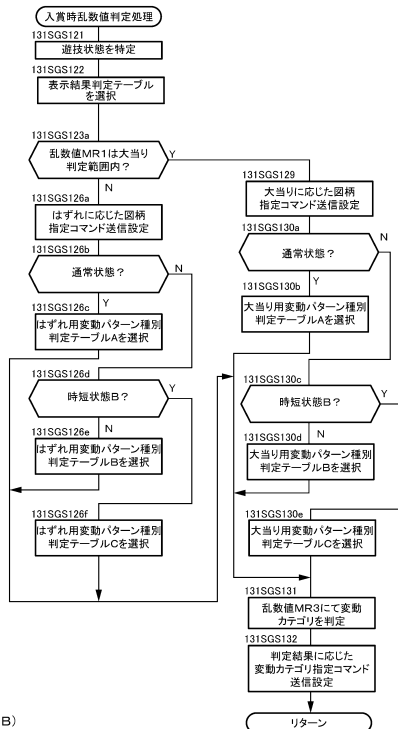
10

20

【図 11 - 17】

【図 11 - 17】

(A)

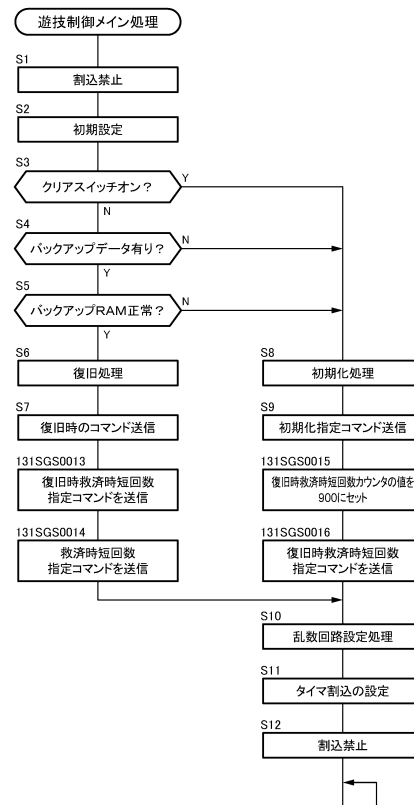


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 11 - 18】

【図 11 - 18】



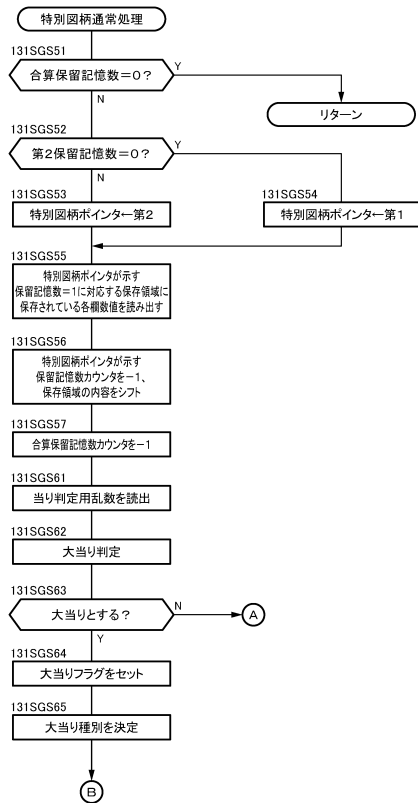
30

40

50

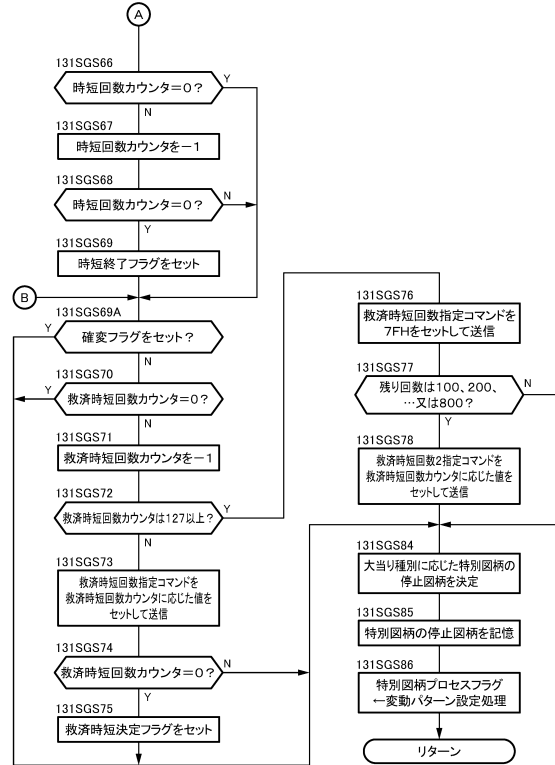
【図 11 - 19】

【図 11 - 19】



【図 11 - 20】

【図 11 - 20】

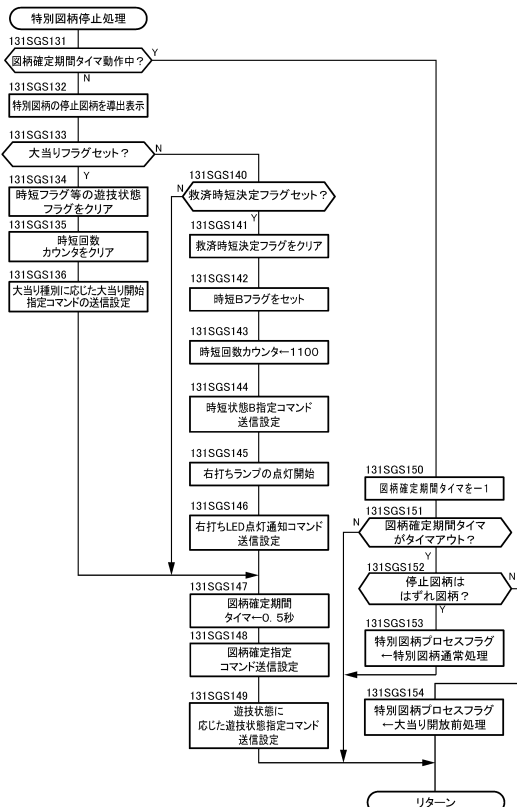


10

20

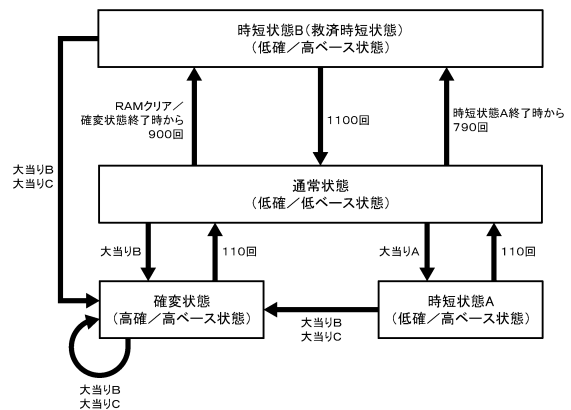
【図 11 - 21】

【図 11 - 21】



【図 11 - 22】

【図 11 - 22】

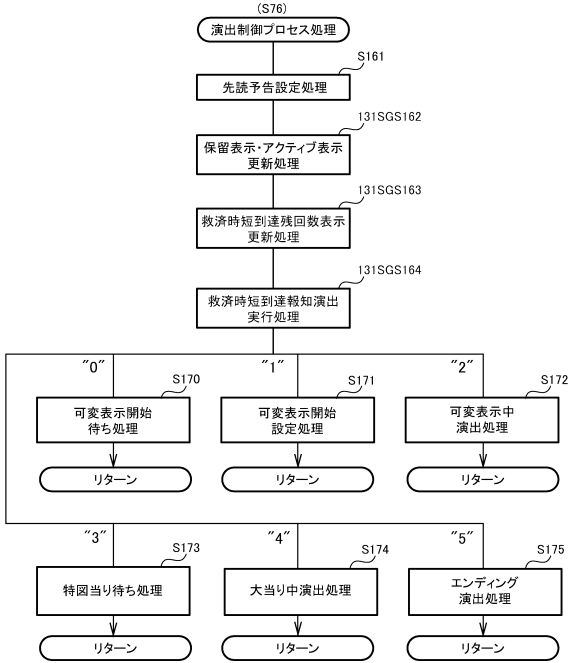


30

40

50

【図 1 1 - 2 3】



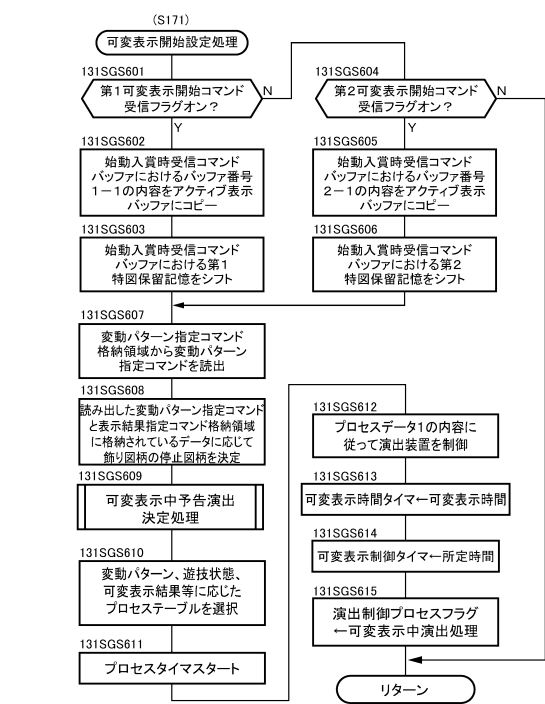
【図 1 1 - 2 4】

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ（非リーチ）	9 5 %	5 %	0 %
はずれ（Nリーチ）	9 0 %	1 0 %	0 %
はずれ（Sリーチ）	7 0 %	2 0 %	1 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

10

20

【図 1 1 - 2 5】



【図 1 1 - 2 6】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ（非リーチ）	1 0 0 %	—	—	—
はずれ（ノーマルリーチ）	—	9 5 %	5 %	—
はずれ（スーパーリーチ）	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当り	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

30

40

50

【図 1 1 - 2 7】

【図 1 1 - 2 7】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

【図 1 1 - 2 8】

【図 1 1 - 2 8】

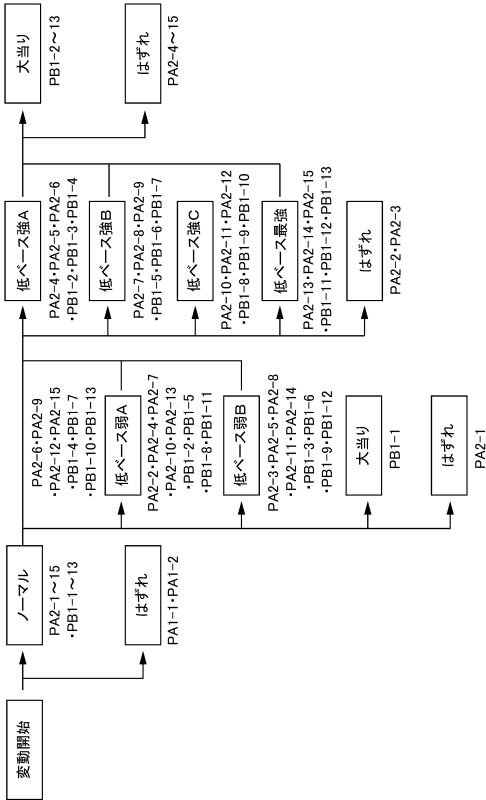
変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当り
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当り
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当り
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当り
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当り
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当り
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当り
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当り
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当り
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当り
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当り
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

10

20

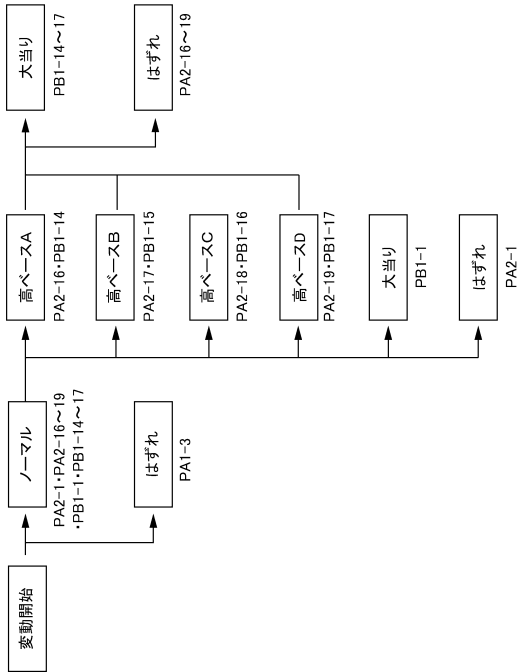
【図 1 1 - 2 9】

【図 1 1 - 2 9】



【図 1 1 - 3 0】

【図 1 1 - 3 0】

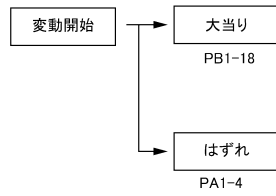


30

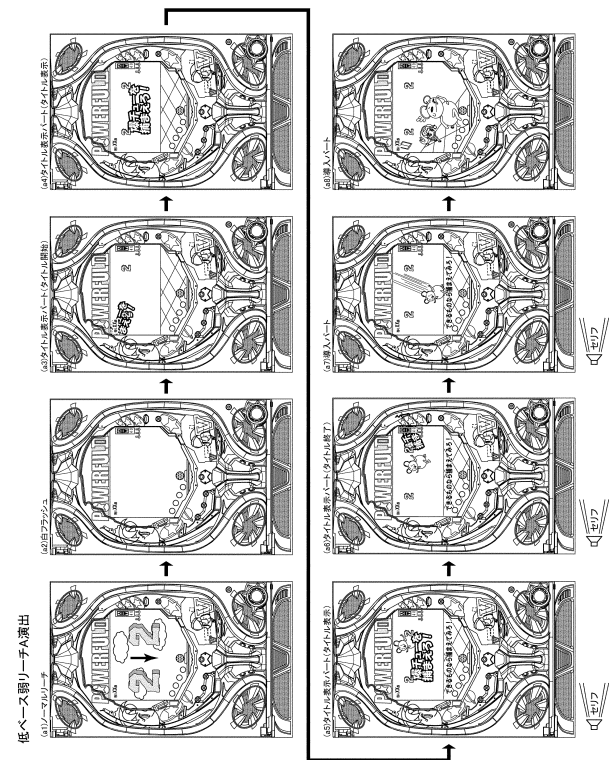
40

50

【図 11-31】
【図 11-31】



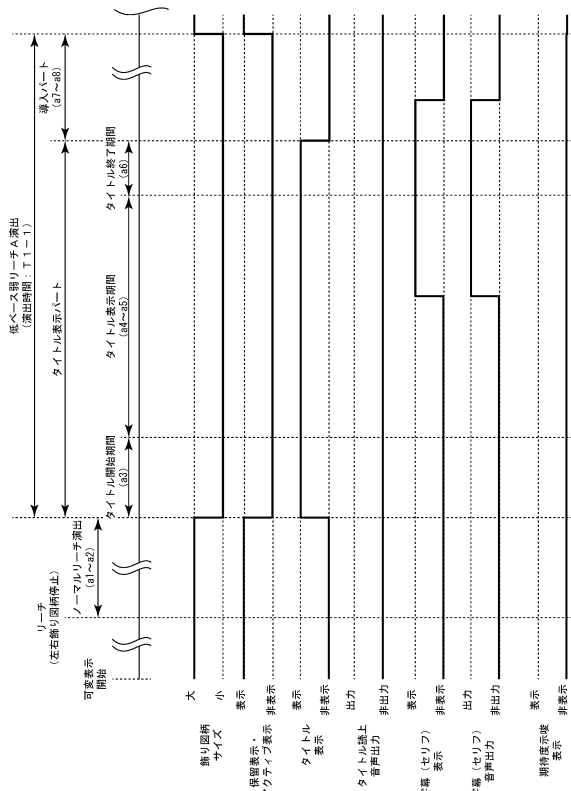
【図 11-32】
【図 11-32】



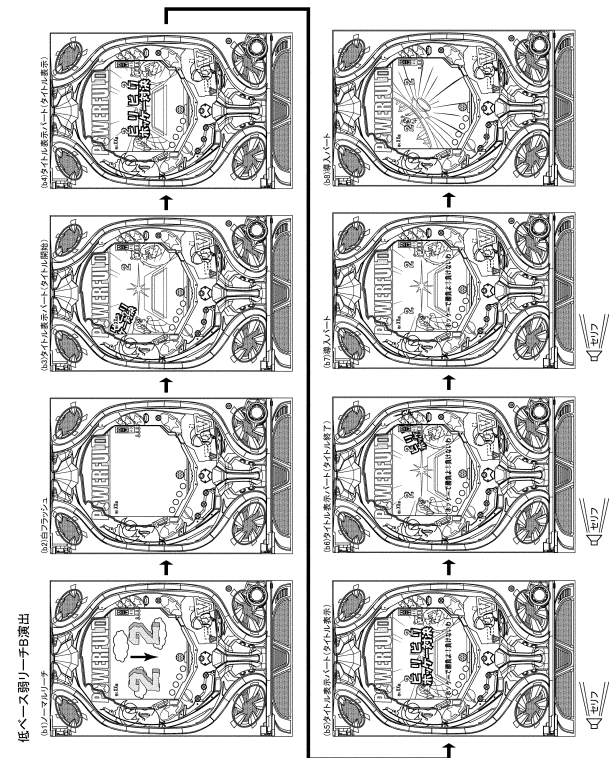
10

20

【図 11-33】
【図 11-33】



【図 11-34】
【図 11-34】



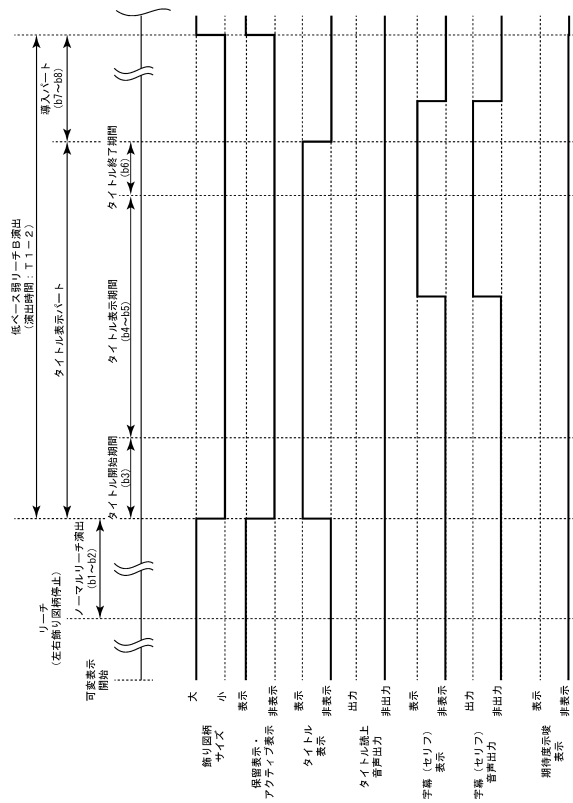
30

40

50

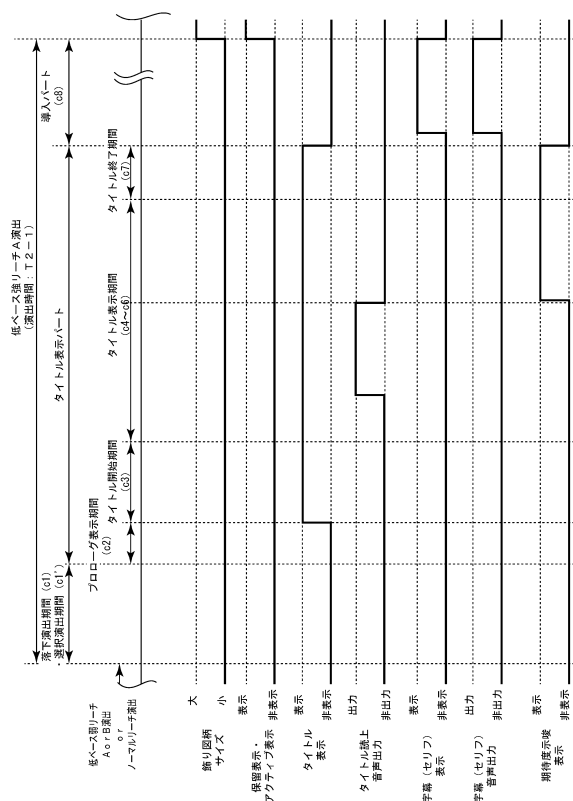
【図 11-35】

【図 11-35】



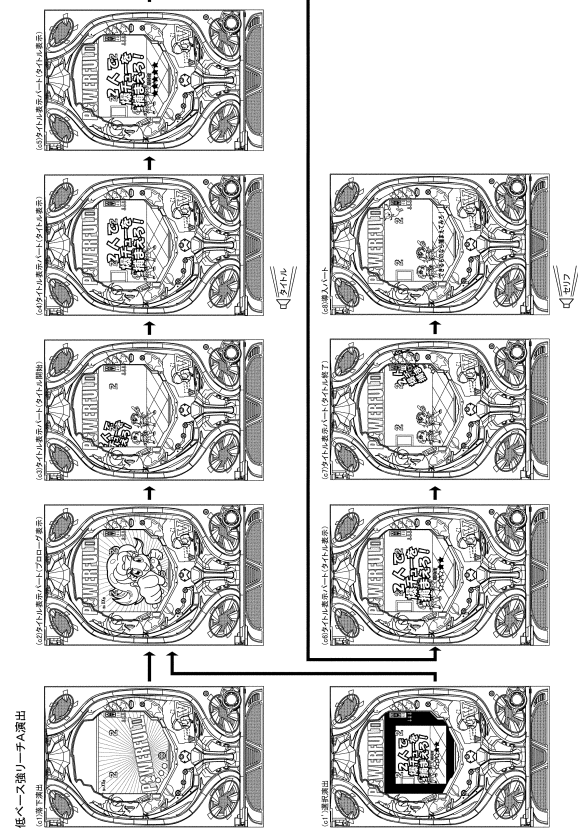
【図 11-37】

【図 11-37】



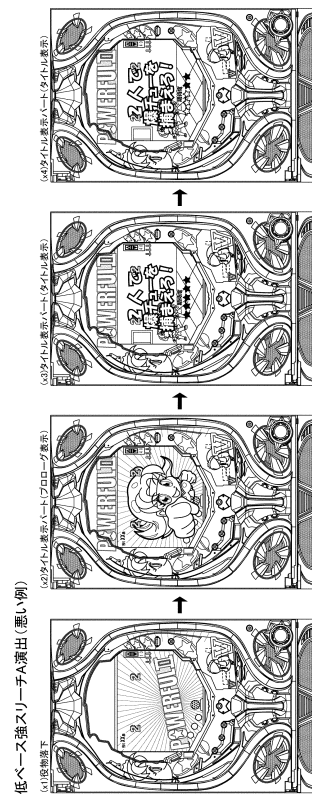
【図 11-36】

【図 11-36】



【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

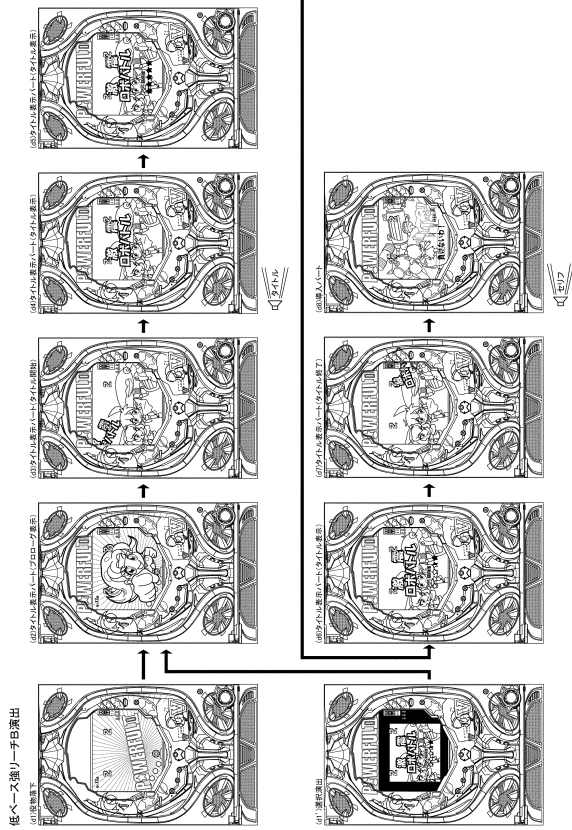
30

40

50

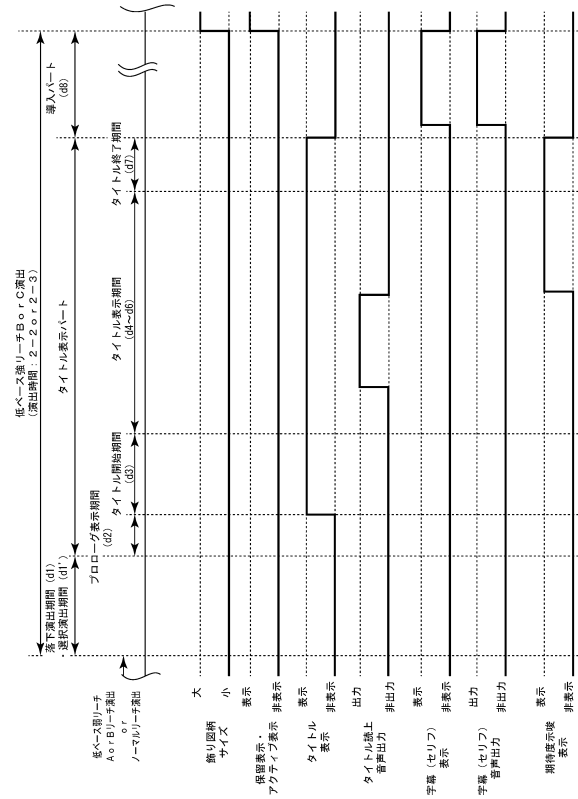
【図 11 - 39】

【図 11-39】



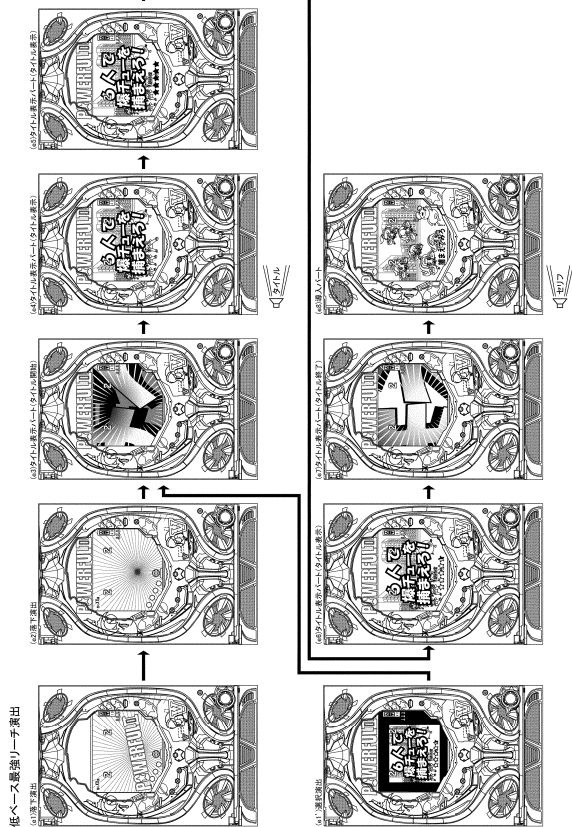
【図 11 - 40】

【図 11-40】



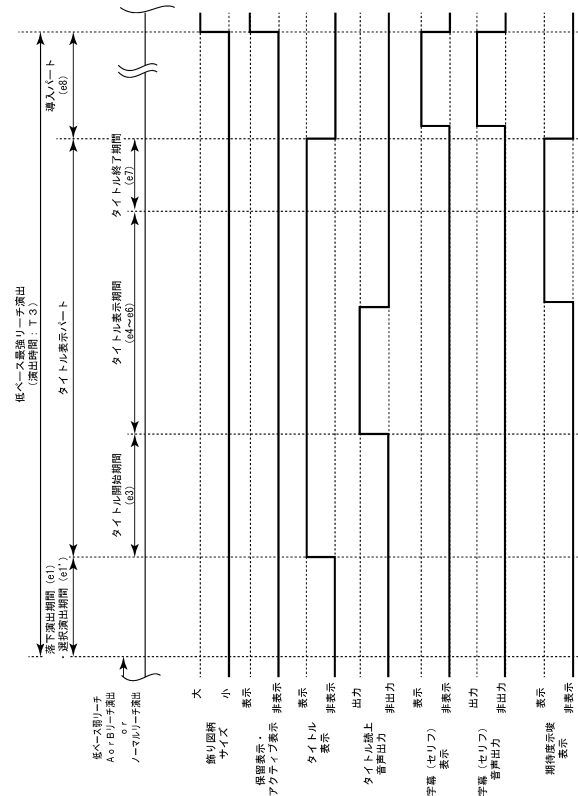
【図 11 - 41】

【図 11-41】



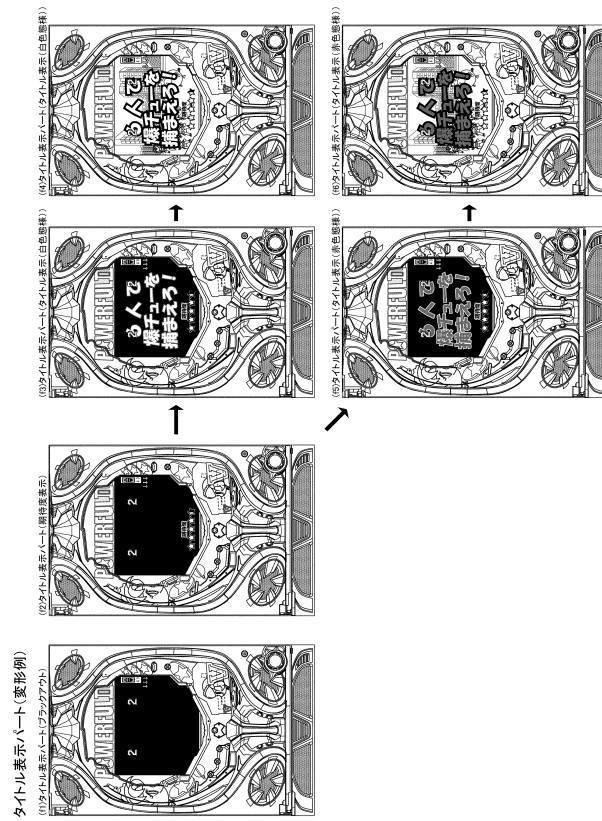
【図 11 - 42】

【図 11-42】



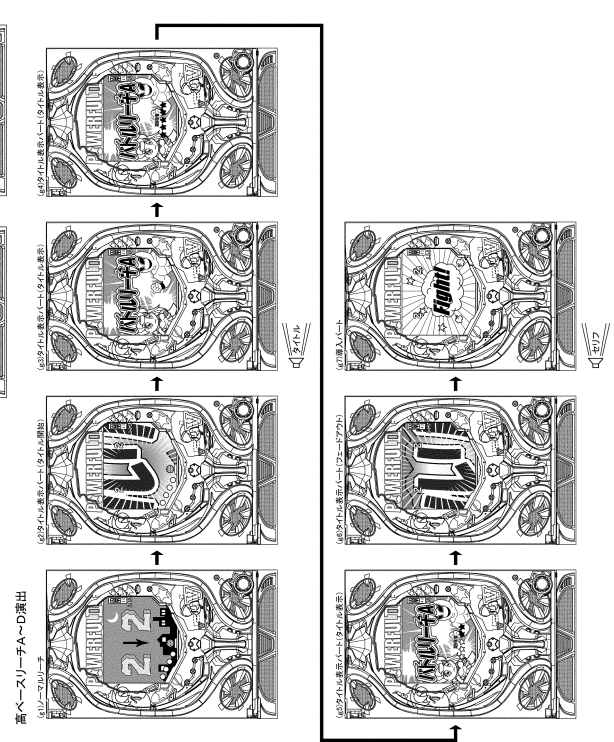
【 図 1 1 - 4 3 】

【图 1 1-4 3】



【 図 1 1 - 4 4 】

【图 1 1-4 4】

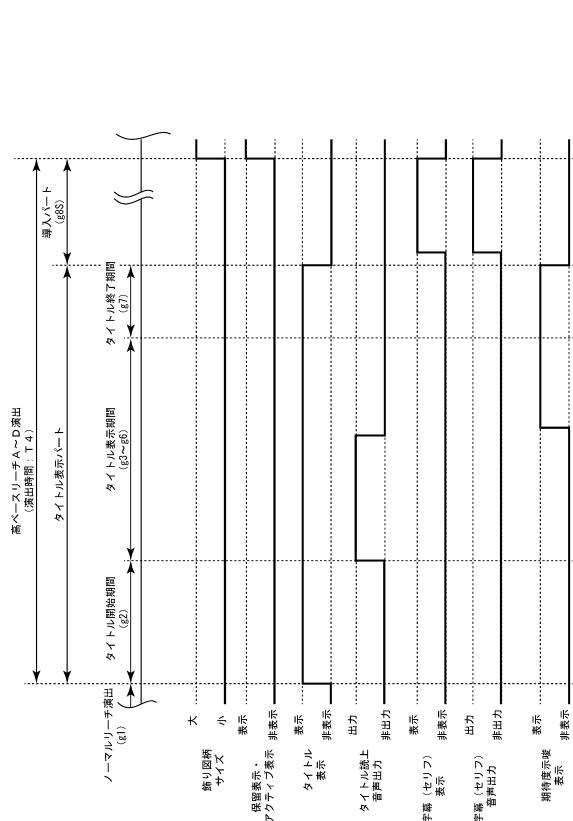


10

20

【 図 1 1 - 4 5 】

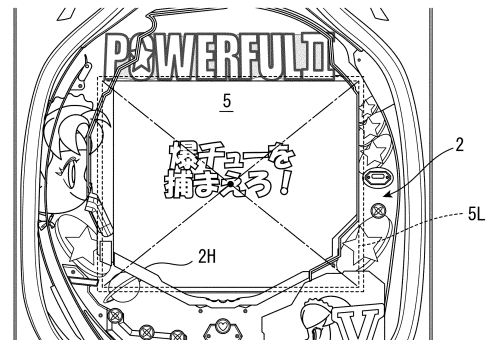
【图 11-45】



【 図 1 1 - 4 6 】

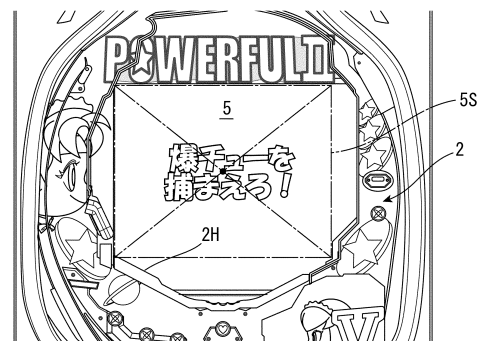
【図 1 1 - 4 6】

(A)



30

(B)



40

50

【図 1 1 - 4 7】

【図 1 1 - 4 7】

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	T 1 - 1	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 弱リーチB演出	T 1 - 2	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 強リーチA演出	T 2 - 1	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチB演出	T 2 - 2	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチC演出	T 2 - 3	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 最強リーチ演出	T 3	T t 3	T t 3 a	T t 3 b	T t 3 c	T t 3 d
高ベース リーチA～D演出	T 4	T t 4	T t 4 a	T t 4 b	T t 4 c	T t 4 d

【図 1 1 - 4 8】

【図 1 1 - 4 8】

- (A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較
 $T 1 - 1 < T 1 - 2 < T 2 - 1 < T 2 - 2 < T 2 - 3 < T 3$
- (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
 $T t N b > T t N a > T t N c \quad (N = 1 \sim 4)$
- (C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較
 $T t 3 > T t 2 > T t 1 > T t 4$
- (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
 $T t 3 a > T t 4 a$
- (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
 $T t 3 b > T t 4 b$
- (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
 $T t 3 a > T t 2 a > T t 1 a$
- (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
 $T t 3 b > T t 2 b > T t 1 b$
- (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
 $T t 3 c > T t 2 c > T t 1 c$
- (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
 $T t 3 d > T t 2 d > T t 1 d$
- (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
 $T t 1 b, T t 2 b, T t 3 b > T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a$
- (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
 $T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a > T t 1 c, T t 2 c, T t 3 c$
- (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
 $T 1 - 1, T 1 - 2, T 2 - 1, T 2 - 2, T 2 - 3, T 3 > T 4$

10

20

【図 1 1 - 4 9】

【図 1 1 - 4 9】

(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

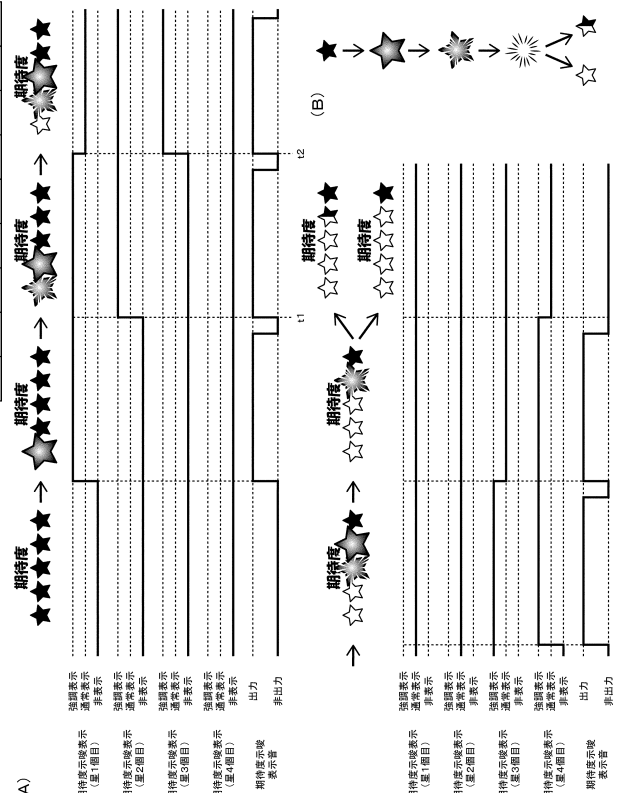
スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域サイズ
低ベース 弱リーチA演出	爆チューを捕まえろ！	10	FJ	EJA
低ベース 弱リーチB演出	ビリビリホッケー対決	10	FJ	EJB
低ベース 強リーチA演出	2人で爆チューを捕まえろ！	13	FK	EKA
低ベース 強リーチB演出	激震ロボバトル	7	FK	EKB
低ベース 強リーチC演出	大激震ロボバトル	8	FK	EKC
低ベース 最強リーチ演出	6人で爆チューを捕まえろ！	13	FSK	ESK
飾り図柄 (大)	—	—	KD	—
飾り図柄 (小)	—	—	KS	—

(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 1 1 - 5 0】

【図 1 1 - 5 0】



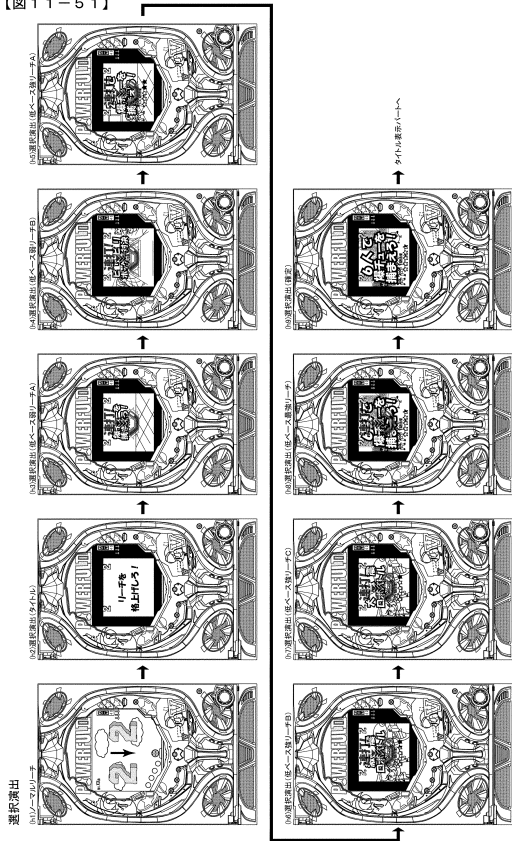
30

40

50

【図 11 - 51】

【図 11-51】



【図 11 - 52】

【図 11-52】

表示されるスーパーリーチ演出 タイトル	次のタイトル に切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルの リーチ演出実行割合
低ベース弱リーチ A 演出	3 回	0 %
低ベース弱リーチ B 演出	4 回	0 %
低ベース強リーチ A 演出	8 回	約 3 2 . 1 8 %
低ベース強リーチ B 演出	1 0 回	約 3 0 . 1 6 %
低ベース強リーチ C 演出	1 5 回	約 3 0 . 3 0 %
低ベース最強リーチ 演出	—	約 7 . 3 6 %

10

20

【図 11 - 53】

【図 11-53】

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 のフロロログ表示期間	「驚き！」、「株の木」、「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 リ導入バート終盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタン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バート中盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタン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 の導入バート終盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタン操作に応じて 大当たりか否かの演出結果を表示

【図 11 - 54】

【図 11-54】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	8 0 %	2 0 %
大当たり	2 0 %	8 0 %

(B) タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行 (白)	実行 (赤)	実行 (金)
はずれ	8 0 %	2 0 %	0 %
発展	2 0 %	7 5 %	5 %

(C) 操作促進演出 A の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	5 0 %	5 0 %
発展	0 %	1 0 0 %

(D) 操作促進演出 B における操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
発展	1 0 %	9 0 %

(E) 操作促進演出 C の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像 A 表示	カットイン画像 B 表示
はずれ	5 0 %	3 0 %	2 0 %
大当たり	5 %	3 0 %	6 5 %

(F) 操作促進演出 D における操作促進画像決定割合

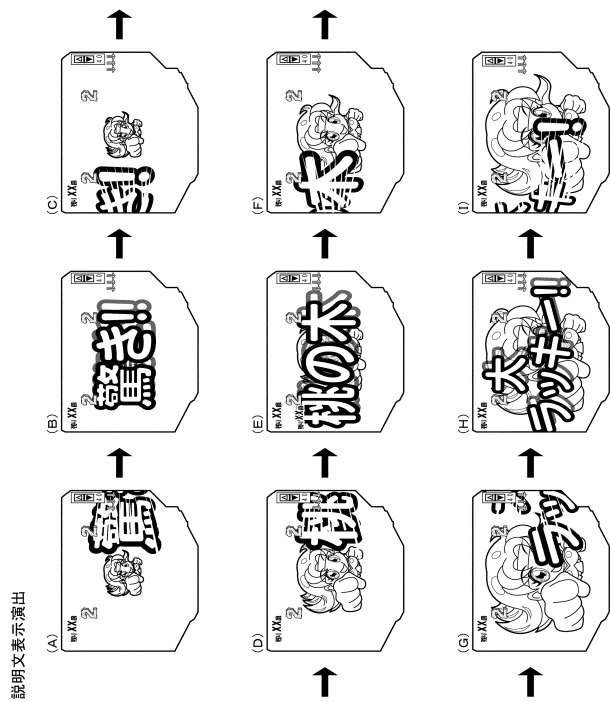
変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当たり	1 0 %	9 0 %

30

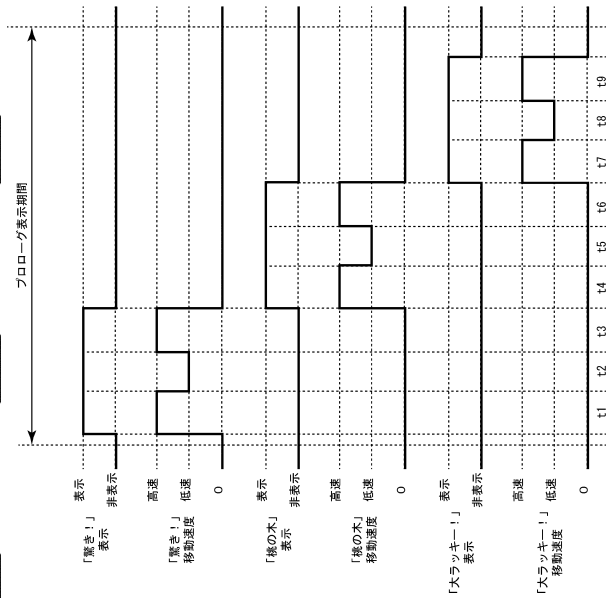
40

50

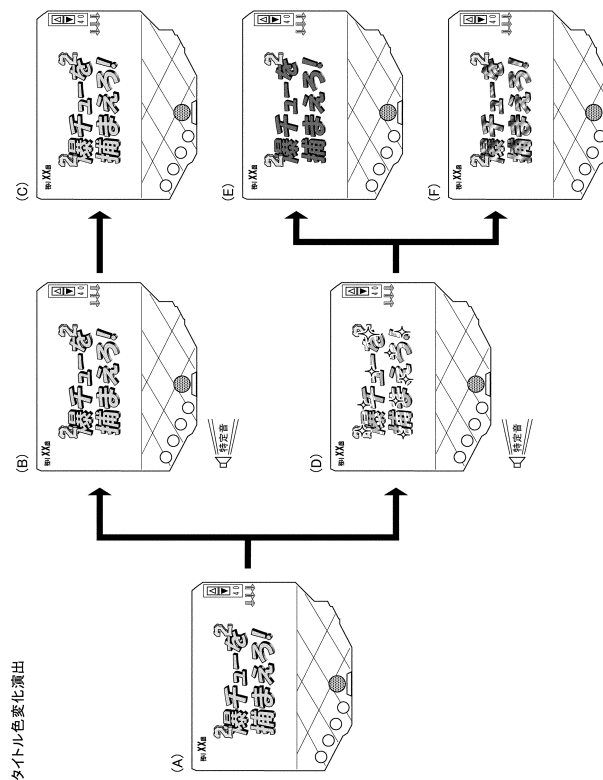
【図11-55】



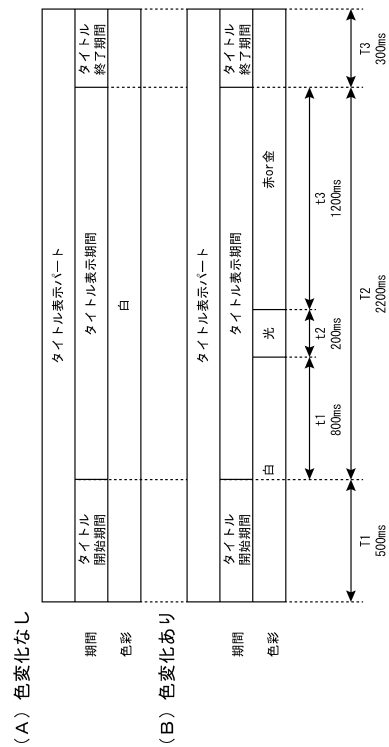
【図11-56】



【図11-57】



【図11-58】



10

20

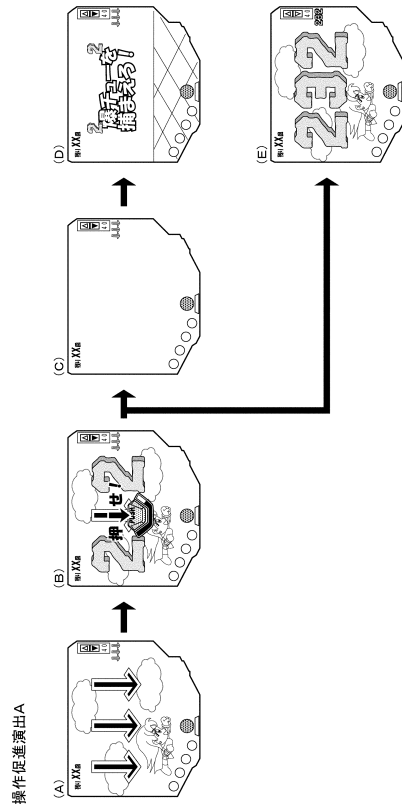
30

40

50

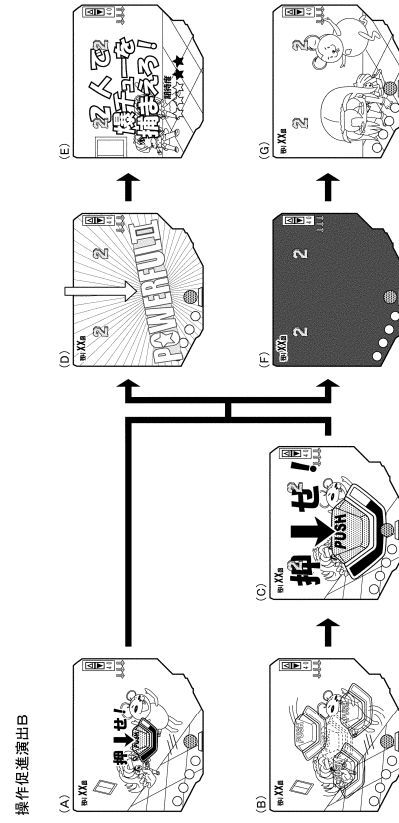
【図11-59】

【図11-59】



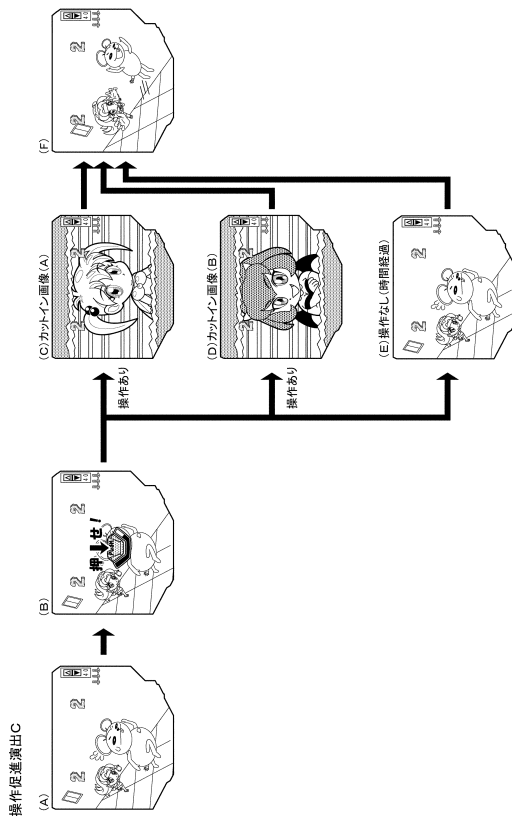
【図11-60】

【図11-60】



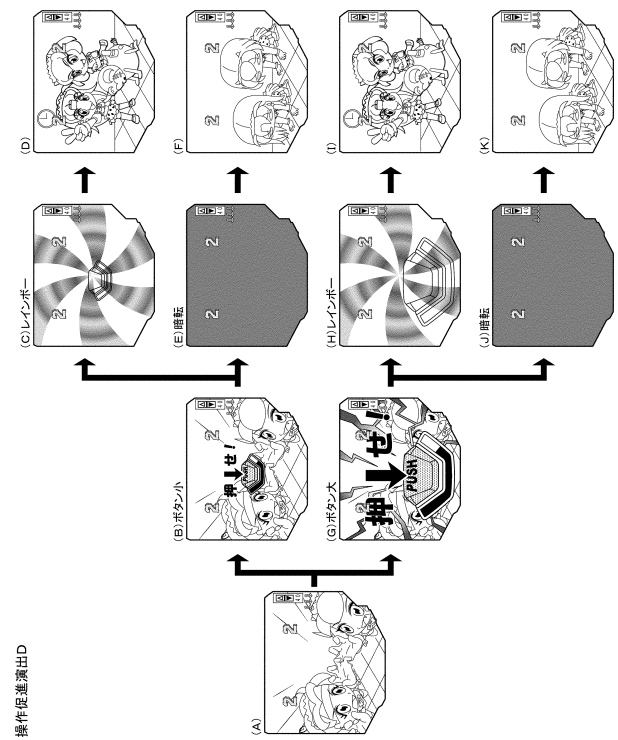
【図11-61】

【図11-61】



【図11-62】

【図11-62】



10

20

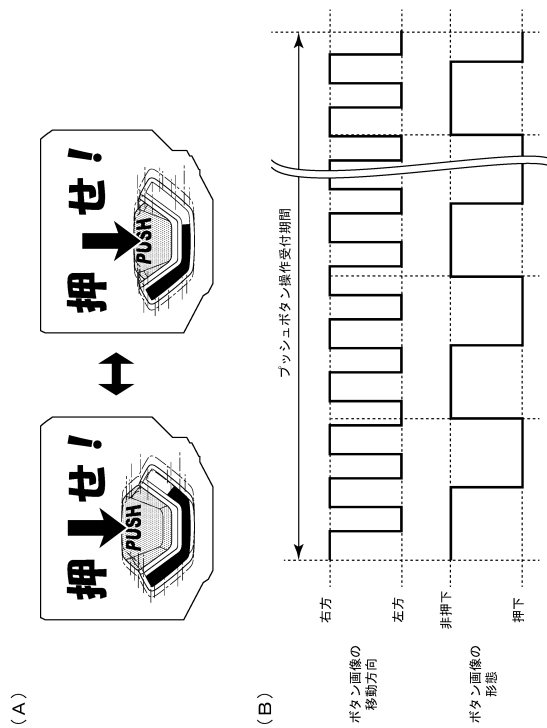
30

40

50

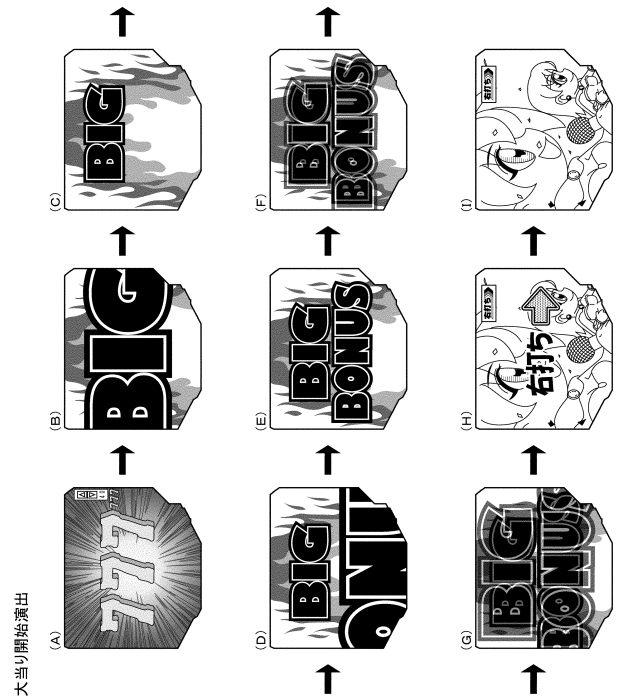
【図 11 - 63】

【図 11-63】



【図 11 - 64】

【図 11-64】

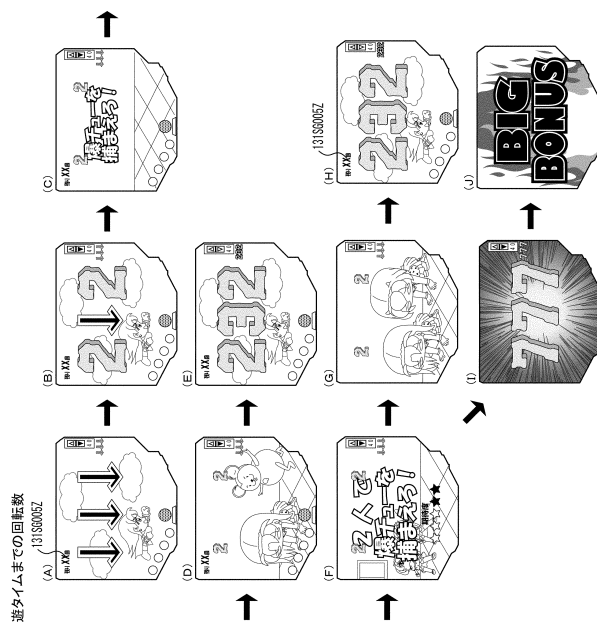


10

20

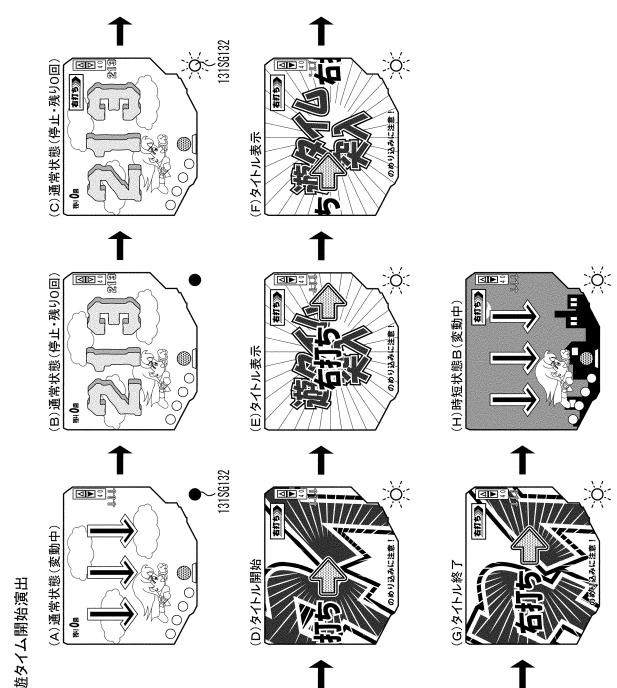
【図 11 - 65】

【図 11-65】



【図 11 - 66】

【図 11-66】



30

40

50

【図 11 - 67】

【図 11-67】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
リーチ演出のタイトル	静止	静止or動作	7~13	LR	FR	ER
説明文字	動作	動作	3~6	LS	FS	ES
大当り開始演出のタイトル	動作	動作	8	LB	FB	EB
操作促進文字 (小)	動作	動作	3	L1P	F1P	E1P
操作促進文字 (大)	動作	動作	3	L2P	F2P	E2P

(B) 表示時間の比較

$LB > LR > L1P \cdot L2P > LS$

(C) フォントサイズの比較

$F2P > FB > FR > FS > F1P$

(D) 表示領域サイズの比較

$E2P > EB > ER > ES > E1P$

【図 11 - 68】

【図 11-68】

(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

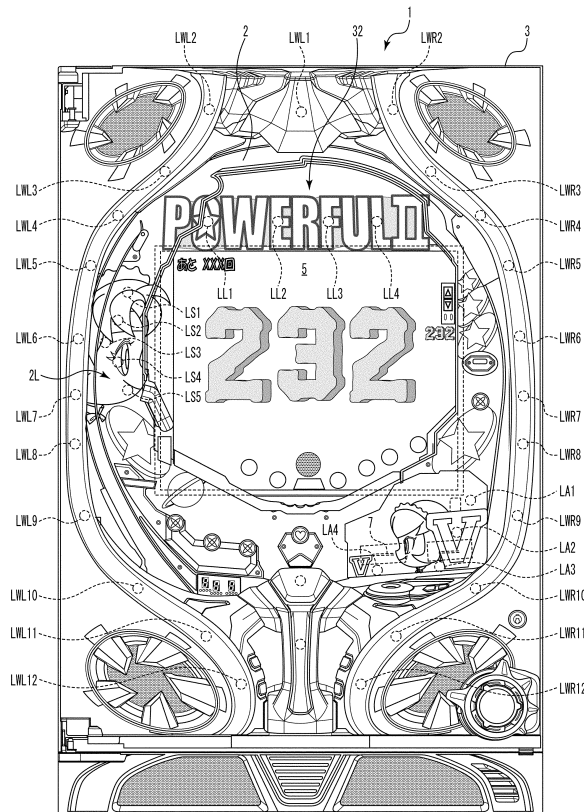
$LY > LR$

(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

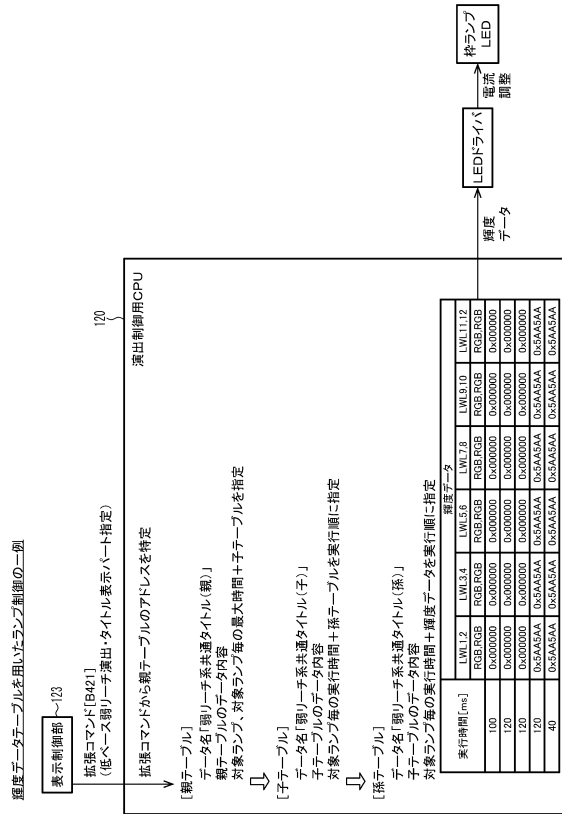
【図 11 - 69】

【図 11-69】



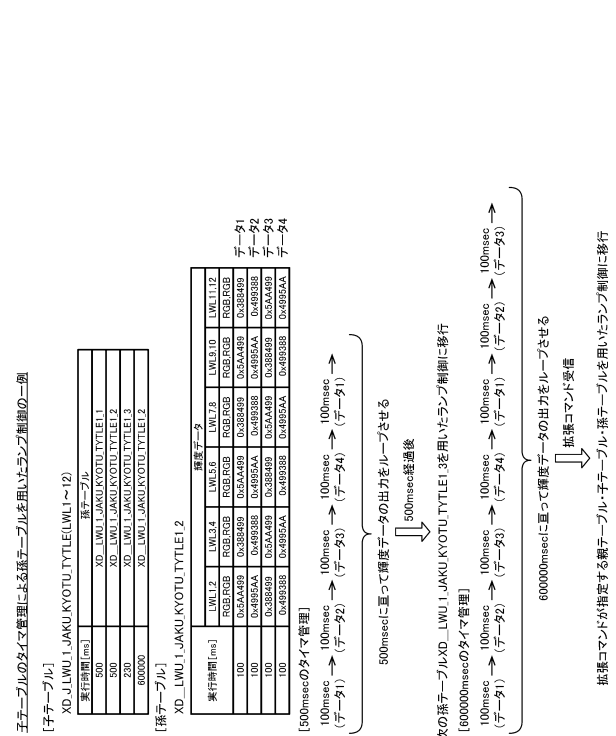
【 図 1 1 - 7 1 】

【图 11-71】



【 図 1 1 - 7 2 】

【図 11-72】



【 図 1 1 - 7 3 】

【图 11-73】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル (タイトル共通でヤンスアップ赤) (タイトル共通でヤンスアップ金)	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出		強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系 共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【 図 1 1 - 7 4 】

【図 11-74】 弱リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A
    {
        (600000/10,
        (END_CODE,
        (XID_A_LMU_1_B421[] = {
            (XID_A_LMU_1_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]),
        }
    };

const struct S_CODE
    {
        (600000/10,
        (END_CODE,
        (XID_A_LLOGO_B421[] = {
            (XID_A_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]),
        }
    };

const struct S_LAMP_A
    {
        (600000/10,
        (END_CODE,
        (XID_A_LSLMP_B421[] = {
            (XID_A_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]),
        }
    };

const struct S_LAMP_A
    {
        (600000/10,
        (END_CODE,
        (XID_A_LSAFAT_B421[] = {
            (XID_A_LSAFAT_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]),
        }
    };
};
```

【 図 1 1 - 7 5 】

【図 11-75】 弱リーチ系共通タイトル（子）

```

const struct SLAMP_J ID_X1_LMU_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[] = {
    ( 500/10,      ID_X1_LMU_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[0]), ... ( 1)
    ( 500/10,      ID_X1_LMU_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[20]), ... ( 2)
    ( 500/10,      ID_X1_LMU_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[40]), ... ( 3)
    ( 600000/10,   ID_X1_LMU_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 4)
    (END_CODE,    ID_X1_LMU_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 5)
};

const struct SLAMP_J ID_X1_LODQ_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[] = {
    ( 500/10,      ID_X1_LODQ_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[0]), ... ( 1)
    ( 500/10,      ID_X1_LODQ_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[20]), ... ( 2)
    ( 230/10,      ID_X1_LODQ_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[30]), ... ( 3)
    ( 600000/10,   ID_X1_LODQ_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 4)
    (END_CODE,    ID_X1_LODQ_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 5)
};

const struct SLAMP_J ID_X1_LSUP_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[] = {
    ( 500/10,      ID_X1_LSUP_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[0]), ... ( 1)
    ( 500/10,      ID_X1_LSUP_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[20]), ... ( 2)
    ( 230/10,      ID_X1_LSUP_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[30]), ... ( 3)
    ( 600000/10,   ID_X1_LSUP_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 4)
    (END_CODE,    ID_X1_LSUP_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 5)
};

const struct SLAMP_J ID_X1_LATAT_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[] = {
    ( 500/10,      ID_X1_LATAT_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[0]), ... ( 1)
    ( 500/10,      ID_X1_LATAT_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[20]), ... ( 2)
    ( 230/10,      ID_X1_LATAT_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[30]), ... ( 3)
    ( 600000/10,   ID_X1_LATAT_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 4)
    (END_CODE,    ID_X1_LATAT_ID_JAUKI_KYOTU_TITLE[200]), ... ( 5)
};

```

【 図 1 1 - 7 6 】

【図 11-76】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 1

```

const struct S_LAMP   NO_LLML_JUKU_KYTOTE_TYITLE_1[] = {
//      0      1      2      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB
[ 100/10, F_0F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
[ 120/10, F_0F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
[ 120/10, F_0F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
[ 120/10, F_0F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
[ 120/10, F_0F = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ]
[ 40/10, F_0F = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ]
END_CODE
};

const struct S_LAMP   NO_LLLOG_JUKU_KYTOTE_TYITLE_1[] = {
//      0      1      2      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB
[ 100/10, F_0F = 0x0000 ],
[ 120/10, F_0F = 0xAAAA ],
[ 120/10, F_0F = 0xAAAA ],
[ 120/10, F_0F = 0xAAAA ],
[ 120/10, F_0F = 0xAAAA ],
[ 40/10, F_0F = 0xAAAA ],
END_CODE
};

const struct S_LAMP   NO_LSUP_JUKU_KYTOTE_TYITLE_1[] = {
//      0      1      2      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB
[ 100/10, F_0F = 0x000000 ],
[ 100/10, F_0F = 0x000000 ],
[ 120/10, F_0F = 0x666666 ],
[ 120/10, F_0F = 0x666666 ],
[ 40/10, F_0F = 0x666666 ],
END_CODE
};

const struct S_LAMP   NO_LATAK_JUKU_KYTOTE_TYITLE_1[] = {
//      0      1      2      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB   REGRB
[ 100/10, F_0F = 0x000000, 0x000000 ],
[ 120/10, F_0F = 0x000000, 0x000000 ],
[ 120/10, F_0F = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
[ 120/10, F_0F = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
[ 40/10, F_0F = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
END_CODE
};

```

10

【 図 1 1 - 7 7 】

【図 11-77】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 2

[illegible]

【 図 1 1 - 7 8 】

【図 11-78】 弱リーチ系共通タイトル (孫) 3

[illegible]

20

30

40

【 図 1 1 - 7 9 】

【図 11-79】 タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD_A_LMU_1_B511[] = {
    [ 600000/10, &XD_A_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKA[0]],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LLOGO_B511[] = {
    [ 600000/10, &XD_A_LLOGO_KYOTO_CHANCE_AKA[0]],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LSLMP_B511[] = {
    [ 600000/10, &XD_A_LSLMP_KYOTO_CHANCE_AKA[0]],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LATAK_B511[] = {
    [ 600000/10, &XD_A_LATAK_KYOTO_CHANCE_AKA[0]],
    [END_CODE]
};
```

【 図 1 1 - 8 0 】

【図 11-80】 タイトル共通チャンスアップ赤（子）

```

const struct S_LAMP_J
{
    200/10;    AND_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; AND_LMU_2_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; ... ( 5)
    1200/10;   AND_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; AND_LMU_2_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; ... ( 6)
    600000/10; AND_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; AND_LMU_2_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    200/10;    AND_LLOGG_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; ... ( 5)
    1200/10;   AND_LLOGG_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; ... ( 6)
    600000/10; AND_LLOGG_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    200/10;    AND_LSJMP_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; ... ( 5)
    1200/10;   AND_LSJMP_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; ... ( 6)
    600000/10; AND_LSJMP_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    200/10;    AND_LATAK_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; ... ( 5)
    1200/10;   AND_LATAK_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; ... ( 6)
    600000/10; AND_LATAK_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; ... ( 7)
    [END_CODE]
};

```

10

【 図 1 1 - 8 1 】

【図 11-81】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 1

[illegible]

【 図 1 1 - 8 2 】

【図 11-82】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 2

[illegible]

20

30

40

50

【 図 1 1 - 8 3 】

【図 11-83】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 3

[illegible]

【 図 1 1 - 8 4 】

【図 11-84】 タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LUMI_B512[] = {
    { 60000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_A_LUMI_KTUTU_CHANCE_KIN[0]],
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B512[] = {
    { 60000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_A_LLOGO_KTUTU_CHANCE_KIN[0]],
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B512[] = {
    { 60000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_A_LSUMP_KTUTU_CHANCE_KIN[0]],
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATK_B512[] = {
    { 60000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_A_LATK_KTUTU_CHANCE_KIN[0]],
};
```

10

20

【 図 1 1 - 8 5 】

【図 11-85】 タイトル共通チャンスアップ金（子）

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KYOTU_CHANCE_KINI[] = {
    { 200/10,          &XD_J_LMU_1_KYOTU_CHANCE_KINI_1[0]}, ..... (8)
    { 1200/10,         &XD_J_LMU_1_KYOTU_CHANCE_KINI_8[0]}, ..... (9)
    {600000/10,        &XD_J_LMU_1_KYOTU_CHANCE_KINI_4[0]}, ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KINI[] = {
    { 200/10,          &XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KINI_1[0]}, ..... (8)
    { 1200/10,         &XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KINI_8[0]}, ..... (9)
    {600000/10,        &XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KINI_4[0]}, ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLUP_KYOTU_CHANCE_KINI[] = {
    { 200/10,          &XD_J_LSLUP_KYOTU_CHANCE_KINI_1[0]}, ..... (8)
    { 1200/10,         &XD_J_LSLUP_KYOTU_CHANCE_KINI_8[0]}, ..... (9)
    {600000/10,        &XD_J_LSLUP_KYOTU_CHANCE_KINI_4[0]}, ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KINI[] = {
    { 200/10,          &XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KINI_1[0]}, ..... (8)
    { 1200/10,         &XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KINI_8[0]}, ..... (9)
    {600000/10,        &XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KINI_4[0]}, ..... (10)
    [END_CODE]
};

```

【 図 1 1 - 8 6 】

【図 11-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

[illegible]

30

40

【 図 1 1 - 8 7 】

【図 11-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 2

[illegible]

【 図 1 1 - 8 8 】

【図11-88】 タイトル共通チャンスアップ金（孫）3

[illegible]

0

【 図 1 1 - 8 9 】

【図 11-89】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B400[] = {
    {600000/10,
     XD_X_LMU_I_JAKU_JAKUA_DONYU[D]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLGO_B400[] = {
    {600000/10,
     XD_X_LLGO_JAKU_JAKUA_DONYU[D]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLM_B400[] = {
    {600000/10,
     XD_X_LSLM_JAKU_JAKUA_DONYU[D]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B400[] = {
    {600000/10,
     XD_X_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[D]},
};
```

【 図 1 1 - 9 0 】

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_J XD_I_LAMP_I_AKUKU_DONTU[] = {
    { 200/10,          AND_LAMP_I_AKUKU_DONTU[10]},
    { 1270/10,         AND_LAMP_I_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1500/10,         AND_LAMP_I_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1730/10,         AND_LAMP_I_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1730/10,         AND_LAMP_I_AKUKU_DONTU[401]},
    { 500/10,          AND_LAMP_I_AKUKU_DONTU[501]},
    {
        :
    }
};

const struct S_LAMP_J XD_I_LLOGO_AKUKU_DONTU[] = {
    { 200/10,          AND_LLOGO_AKUKU_DONTU[101]},
    { 1270/10,         AND_LLOGO_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1500/10,         AND_LLOGO_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1730/10,         AND_LLOGO_AKUKU_DONTU[401]},
    { 500/10,          AND_LLOGO_AKUKU_DONTU[501]},
    {
        :
    }
};

const struct S_LAMP_J XD_I_LSLRP_AKUKU_DONTU[] = {
    { 200/10,          AND_LSLRP_AKUKU_DONTU[101]},
    { 1270/10,         AND_LSLRP_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1500/10,         AND_LSLRP_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1730/10,         AND_LSLRP_AKUKU_DONTU[401]},
    { 500/10,          AND_LSLRP_AKUKU_DONTU[501]},
    {
        :
    }
};

const struct S_LAMP_J XD_I_LATAK_AKUKU_DONTU[] = {
    { 200/10,          AND_LATAK_AKUKU_DONTU[101]},
    { 1270/10,         AND_LATAK_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1500/10,         AND_LATAK_AKUKU_DONTU[210]},
    { 1730/10,         AND_LATAK_AKUKU_DONTU[401]},
    { 500/10,          AND_LATAK_AKUKU_DONTU[501]},
    {
        :
    }
};

```

20

30

40

50

【 図 1 1 - 9 1 】

【図 11-91】 弱リ一子系弱リ一子 A 導入 (孫) 1

```
// const struct S_LAMP
//      ID_LWU_1_JAKU_JANU_DORVU_1[] = {
//          [ 0 ] = 0x8000, REGBUS, REGBUS, REGBUS, REGBUS,
//          [ 10/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
//          [ 150/10, F_ON + 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555 ],
//          [ 600000/10, F_OF + 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050 ],
//          [END_CODE]
//      };
//
const struct S_LAMP
//      ID_LL002_JAKU_JANU_DORVU_1[] = {
//          [ 0 ] = 0x00,
//          [ 10/10, F_OF + 0xA0AA,
//          [ 150/10, F_ON + 0x5555 ],
//          [ 600000/10, F_OF + 0x5555 ],
//          [END_CODE]
//      };
//
const struct S_LAMP
//      ID_LSUP_JAKU_JANU_DORVU_1[] = {
//          [ 0 ] = 0x00,
//          [ 10/10, F_OF + 0x666666,
//          [ 150/10, F_ON + 0x3333 ],
//          [ 600000/10, F_OF + 0x3333 ],
//          [END_CODE]
//      };
//
const struct S_LAMP
//      ID_LATAX_JAKU_JANU_DORVU_1[] = {
//          [ 0 ] = 0x00, REGBUS, REGBUS,
//          [ 10/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x666666 ],
//          [ 150/10, F_ON + 0x505050, 0x333395 ],
//          [ 600000/10, F_OF + 0x505050, 0x333395 ],
//          [END_CODE]
//      };
//
```

【 図 1 1 - 9 2 】

【図 11-92】 弱リ一子系弱リ一子 A 導入 (孫) 2

[illegible]

10

20

【 図 1 1 - 9 3 】

【図 11-93】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 3

```

const struct S_LAMP
//
//
//      S1 2      3      4      5      6      7      8      9      10
//      R0B0B0    R0B0B0    R0B0B0    R0B0B0    R0B0B0    R0B0B0    R0B0B0
//      [ 150/10, F.OM + 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000 ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//
//
//      1234
//      R0B0
//
//      [ 150/10, F.OM + 0x0AAA, 0x0AAA ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x9999, 0x9999 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x8888, 0x8888 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x9999, 0x9999 ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//
//
//      12345
//      R0B0B0
//
//      [ 150/10, F.OM + 0x666666, 0x666666 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x555555, 0x555555 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x444444, 0x444444 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x666666, 0x666666 ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//
//
//      1      2      3      4
//      R0B0B0    R0B0B0
//
//      [ 150/10, F.OM + 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000 ]
//      [ 150/10, F.OM + 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000 ]
//      [END_CODE]
};

```

【 図 1 1 - 9 4 】

【図 11-94】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 4

```

const struct s_LAMP   ID_...LWU_I_JAKU_JAKUA_DONRU_41] = {
//
//
//      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR
//      S1(2)      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//
[ 100/10, F.ON = 0x0A0090, 0x0A0090, 0x0A0090, 0x0A0090, 0x0A0090, 0x0A0090,
[ 100/10, F.ON = 0x0900A0, 0x0900C0, 0x0900A0, 0x090090, 0x0900A0, 0x0900A0,
[ 100/10, F.ON = 0x0A0090, 0x0A0090, 0x0A0090, 0x0A0090, 0x0A0090, 0x0A0090,
[ 100/10, F.ON = 0x0A0090, 0x0900A0, 0x090080, 0x090080, 0x0900A0, 0x0900A0,
[END_CODE]
},

const struct s_LAMP   ID_...LLEDQ_JAKU_JAKUA_DONRU_41] = {
//
//      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   ID_...LSNP_...JAKU_JAKUA_DONRU_41] = {
//
//      12345
//      NNNNN
//
[ 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   ID_...LATAT_JAKU_JAKUA_DONRU_41] = {
//
//      1      2      3      4
//      RRRRRR      RRRRRR
//
[ 100/10, F.ON = 0x0A0090, 0x0A0090, 0x666660 ],
[ 100/10, F.ON = 0x0900A0, 0x555590 ],
[ 100/10, F.ON = 0x090090, 0x4440A0 ],
[ 100/10, F.ON = 0x090080, 0x666090 ],
[END_CODE]
},
};

```

30

40

【 図 1 1 - 9 5 】

【図 11-95】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 5

[illegible]

【 図 1 1 - 9 6 】

【図 11-96】 弱リーチ系弱リーチB導入（親）

```

const struct S_LAMP_A
[65536:0]
[END CODE]
XID_A_LMU_BOAF[] = {
XID_A_LMU_JAKUR_DONYU[0]
};

const struct S_LAMP_A
[65536:0]
[END CODE]
XID_A_LLGOO_BOAF[] = {
XID_A_LLGOO_JAKUR_DONYU[0]
};

const struct S_LAMP_A
[65536:0]
[END CODE]
XID_A_SLMP_BOAF[] = {
XID_A_SLMP_JAKUR_DONYU[0]
};

const struct S_LAMP_A
[65536:0]
[END CODE]
XID_A_LBGRU_BOAF[] = {
XID_A_LBGRU_JAKUR_DONYU[0]
};

const struct S_LAMP_A
[65536:0]
[END CODE]
XID_A_LHENG_BOAF[] = {
XID_A_LHENG_JAKUR_DONYU[0]
};

const struct S_LAMP_A
[65536:0]
[END CODE]
XID_A_LSHOU_BOAF[] = {
XID_A_LSHOU_JAKUR_DONYU[0]
};

const struct S_LAMP_A
[65536:0]
[END CODE]
XID_A_LATAK_BOAF[] = {
XID_A_LATAK_JAKUR_DONYU[0]
};
};

```

10

20

【 図 1 1 - 9 7 】

【図 11-97】 弱リーチ系弱リーチB導入（子）

```

const struct s_LAMP_J_KD_J_LMU_1_JAKUB_DONNY[] = {
    { 360/10,        640_LMU_1_JAKUB_DONNY_1[0] }, //
    { 400/10,        640_LMU_1_JAKUB_DONNY_2[0], 640_LMU_2_JAKUB_DONNY_2[0] }, //
    { 620/10,        640_LMU_1_JAKUB_DONNY_3[0] }, //
    { 580/10,        640_LMU_1_JAKUB_DONNY_4[0], 640_LMU_2_JAKUB_DONNY_4[0] }, //
    { 270/10,        640_LMU_1_JAKUB_DONNY_5[0] }, //
    { 770/10,        640_LMU_1_JAKUB_DONNY_6[0], 640_LMU_2_JAKUB_DONNY_6[0] }, //
    {
        ;
    }
};

const struct s_LAMP_J_KD_J_LLQD_JAKUB_DONNY[] = { //
    { 360/10,        640_LLQD_JAKUB_DONNY_1[0] }, //
    { 400/10,        640_LLQD_JAKUB_DONNY_2[0] }, //
    { 620/10,        640_LLQD_JAKUB_DONNY_3[0] }, //
    { 580/10,        640_LLQD_JAKUB_DONNY_4[0] }, //
    { 270/10,        640_LLQD_JAKUB_DONNY_5[0] }, //
    { 770/10,        640_LLQD_JAKUB_DONNY_6[0] }, //
    {
        ;
    }
};

const struct s_LAMP_J_KD_J_LSLP_JAKUB_DONNY[] = { //
    { 360/10,        640_LSLP_JAKUB_DONNY_1[0] }, //
    { 400/10,        640_LSLP_JAKUB_DONNY_2[0] }, //
    { 620/10,        640_LSLP_JAKUB_DONNY_3[0] }, //
    { 580/10,        640_LSLP_JAKUB_DONNY_4[0] }, //
    { 270/10,        640_LSLP_JAKUB_DONNY_5[0] }, //
    { 770/10,        640_LSLP_JAKUB_DONNY_6[0] }, //
    {
        ;
    }
};

const struct s_LAMP_J_KD_J_LATK_JAKUB_DONNY[] = {
    { 360/10,        640_LATK_JAKUB_DONNY_1[0] }, //
    { 400/10,        640_LATK_JAKUB_DONNY_2[0] }, //
    { 620/10,        640_LATK_JAKUB_DONNY_3[0] }, //
    { 580/10,        640_LATK_JAKUB_DONNY_4[0] }, //
    { 270/10,        640_LATK_JAKUB_DONNY_5[0] }, //
    { 770/10,        640_LATK_JAKUB_DONNY_6[0] }, //
    {
        ;
    }
};

```

【 図 1 1 - 9 8 】

【図 11-98】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP   XD_10_MU_JAMU_JAMU_DOWNWU_I[] = |
//          S(1) 2      3      4      5      6      7      8      9      10
//          R8R8B8    R8R8B8    R8R8B8    R8R8B8    R8R8B8    R8R8B8    R8R8B8
| 10/10_F_@F = 0x206206   0x206206   0x206206   0x206206   0x206206   0x206206   0x206206 //07
| END_CODE

};

const struct S_LAMP   XD_10_LOQJ_JAMU_JAMU_DOWNWU_I[] = |
//          1234
//          R888
| 10/10_F_@F = 0x7777 //07
| END_CODE

};

const struct S_LAMP   XD_10_LSUP_JAMU_JAMU_DOWNWU_I[] = |
//          12345
//          WWWW
| 10/10_F_@F = 0x4444 //07
| END_CODE

};

const struct S_LAMP   XD_10_LATAP_JAMU_JAMU_DOWNWU_I[] = |
//          1      2      123      3
//          R8R8B8    R8R8B8
| 10/10_F_@F = 0x206206   0x444206 //07
| END_CODE

};
```

30

40

【 図 1 1 - 9 9 】

【図 11-99】 弱リ一子系弱リ一子B導入（孫）2

[illegible]

【 ㊦ 1 1 - 1 0 0 】

【図 11-100】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）3

[illegible]

10

20

【 叉 1 1 - 1 0 1 】

【図 11-101】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）4

[illegible]

【 図 1 1 - 1 0 2 】

【図 11-102】 弱リ一チ系弱リ一チB導入（孫）5

```

const struct S_LAMP   XD__LNU__JAKUS_JAKUS_DOWNSI_5[] = |
//
//
//      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8
//      5 0 2   2   4   6   8   0
//
//      50/10 F.ON = 0x080800, 0x080800, 0x080800, 0x080800, 0x080800, 0x080800 //,0/7
//      60/10 F.ON = 0x050500, 0x050500, 0x050500, 0x050500, 0x050500, 0x050500 //,0/8
//      70/10 F.ON = 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010 //,0/9
//      80/10 F.ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //,0/9
//      50/10 F.ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //,0/7
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGS__JAKUS_JAKUS_DOWNSI_5[] = |
//
//
//      1234
//      R8R8
//
//      50/10 F.ON = 0x0000,
//      60/10 F.ON = 0x7777,
//      70/10 F.ON = 0x4444,
//      80/10 F.ON = 0x2222,
//      50/10 F.ON = 0x0000,
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LSLUP__JAKUS_JAKUS_DOWNSI_5[] = |
//
//
//      12345
//      R8R8R8
//
//      50/10 F.ON = 0x000000,
//      60/10 F.ON = 0x777777,
//      70/10 F.ON = 0x444444,
//      80/10 F.ON = 0x222222,
//      50/10 F.ON = 0x000000,
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LATAX__JAKUS_JAKUS_DOWNSI_5[] = |
//
//
//      1      123 3
//      R8R8R8      R8R8R8
//
//      50/10 F.ON = 0x000000, 0x000000,
//      60/10 F.ON = 0x080800, 0x000800,
//      50/10 F.ON = 0x050500, 0x777050,
//      60/10 F.ON = 0x010010, 0x444010,
//      50/10 F.ON = 0x000000, 0x222000,
//
//      [END_CODE]
};

```

30

40

【図 11 - 103】

【図 11-103】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）6

```
const struct S_LAMP_XD_LMU_1_AJMU_AJUB_DWNU_6[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 70/10, F_OF + 0x00040, 0x05070, 0x09090, 0x09090, 0x070950, 0x040040 ],//01
[ 70/10, F_OF + 0x010030, 0x040090, 0x070070, 0x070070, 0x050040, 0x030030 ],//10
[ 70/10, F_OF + 0x010110, 0x010040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 ],//09
[ 70/10, F_OF + 0x040030, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x030010, 0x030030 ],//08
[ 70/10, F_OF + 0x050040, 0x030010, 0x030030, 0x030030, 0x010030, 0x040040 ],//07
[ 70/10, F_OF + 0x070050, 0x040030, 0x010010, 0x010010, 0x030040, 0x050050 ],//06
[ 70/10, F_OF + 0x090070, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x070070 ],//05
[ 70/10, F_OF + 0x070090, 0x070050, 0x040040, 0x040040, 0x050070, 0x090090 ],//04
[ 70/10, F_OF + 0x050070, 0x050070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 ],//03
[ 70/10, F_OF + 0x040050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 ],//02
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD_LMU_2_AJMU_AJUB_DWNU_6[] = {
//      - 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//      -RRR  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 70/10, F_OF + 0x00010, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 ],//01
[ 70/10, F_OF + 0x00030, 0x040050, 0x070070, 0x070070, 0x050040, 0x030030 ],//10
[ 70/10, F_OF + 0x00040, 0x050070, 0x090090, 0x090090, 0x070050, 0x040040 ],//09
[ 70/10, F_OF + 0x00050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 ],//08
[ 70/10, F_OF + 0x00070, 0x090070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 ],//07
[ 70/10, F_OF + 0x00090, 0x070090, 0x040040, 0x040040, 0x050070, 0x090090 ],//06
[ 70/10, F_OF + 0x00070, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x070070 ],//05
[ 70/10, F_OF + 0x00050, 0x040030, 0x010010, 0x010010, 0x030040, 0x050050 ],//04
[ 70/10, F_OF + 0x00040, 0x030010, 0x030030, 0x030030, 0x010030, 0x040040 ],//03
[ 70/10, F_OF + 0x00030, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x030010, 0x030030 ],//02
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD_LLLOG_AJMU_AJUB_DWNU_6[] = {
//      1234
//      RRRR
[ 70/10, F_OF + 0x232 ],//123 3
[ 70/10, F_OF + 0x223 ],
[ 70/10, F_OF + 0x233 ],
[ 70/10, F_OF + 0x234 ],
[ 70/10, F_OF + 0x244 ],
[ 70/10, F_OF + 0x446 ],
[ 70/10, F_OF + 0x454 ],
[ 70/10, F_OF + 0x444 ],
[ 70/10, F_OF + 0x443 ],
[ 70/10, F_OF + 0x433 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD_LSLMP_AJMU_AJUB_DWNU_6[] = {
//      12345
//      RRRRR
[ 70/10, F_OF + 0x4443 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4433 ],
[ 70/10, F_OF + 0x3333 ],
[ 70/10, F_OF + 0x3323 ],
[ 70/10, F_OF + 0x2233 ],
[ 70/10, F_OF + 0x3334 ],
[ 70/10, F_OF + 0x2334 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4446 ],
[ 70/10, F_OF + 0x4464 ],
[ 70/10, F_OF + 0x6644 ],
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD_LATAK_AJMU_AJUB_DWNU_6[] = {
//      1 2      123 3
//      RRRRRB  RRRRRB
[ 70/10, F_OF + 0x00030, 0x33340 ],
[ 70/10, F_OF + 0x01040, 0x34550 ],
[ 70/10, F_OF + 0x030050, 0x44470 ],
[ 70/10, F_OF + 0x040070, 0x44690 ],
[ 70/10, F_OF + 0x050090, 0x44800 ],
[ 70/10, F_OF + 0x070070, 0x44690 ],
[ 70/10, F_OF + 0x090050, 0x44340 ],
[ 70/10, F_OF + 0x070040, 0x333030 ],
[ 70/10, F_OF + 0x050030, 0x33010 ],
[ 70/10, F_OF + 0x040010, 0x223030 ],
[END_CODE]
};
```

【図 11 - 104】

【図 11-104】 強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD_A_LMU_1_B517[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 600000/10,
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_A_XD_A_LLLOG_B517[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 600000/10,
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_A_XD_A_LSLMP_B517[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 600000/10,
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_A_XD_A_LATAK_B517[] = {
//      S 1 2      123 3
//      RRRRRB  RRRRRB
[ 600000/10,
[END_CODE]
];
```

10

20

20

【図 11 - 105】

【図 11-105】 強リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J_XD_J_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 230/10,      KAD_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]],//
[ 3120/10,     KAD_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE_1[0], KAD_LMU_2_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]],//
[ 600000/10,   KAD_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]],//
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_J_XD_J_LLLOG_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 230/10,      KAD_LLLOG_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]],//
[ 3120/10,     KAD_LLLOG_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]],//
[ 600000/10,   KAD_LLLOG_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]],//
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_J_XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 230/10,      KAD_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]],//
[ 3120/10,     KAD_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]],//
[ 600000/10,   KAD_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]],//
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_J_XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
//      S 1 2      123 3
//      RRRRRB  RRRRRB
[ 230/10,      KAD_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]],//
[ 3120/10,     KAD_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]],//
[ 600000/10,   KAD_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]],//
[END_CODE]
};
```

【図 11 - 106】

【図 11-106】 強リーチ系共通タイトル（孫）1

```
const struct S_LAMP_XD_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE_1[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
[ 220/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 ],//10
[ 100000/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 ],//10
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_XD_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE_1[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
[ 220/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],//10
[ 100000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],//10
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_XD_LLLOG_KYO_KYOTU_TITLE_1[] = {
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//      RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB  RRRRRB
[ 230/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],//10
[ 3120/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],//10
[ 600000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],//10
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP_XD_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_1[] = {
//      S 1 2      123 3
//      RRRRRB  RRRRRB
[ 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
[ 220/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 ],//10
[ 100000/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 ],//10
[END_CODE]
];
```

30

40

50

【 図 1 1 - 1 0 7 】

【図 11-107】 強リーチ系共通タイトル（孫）2-1

[illegible]

cont	trust	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
cont	trust	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82</																				

【 ㊦ 1 1 - 1 0 8 】

【図 11-108】 強リーチ系共通タイトル (孫) 2-2

[illegible]

1:

【 図 1 1 - 1 0 9 】

【図 11-109】 強リーチ系共通タイトル (孫) 3

```

const struct S_LAMP
{
    //
    // S_ID 2 3 4 5 6 7 8 9 10
    // RRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
    [ 240/10, F_IN, = 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001 ], //10
    [ 240/10, F_IN, = 0x07004, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104 ], //10
    [ 240/10, F_IN, = 0x04007, 0x040007, 0x040007, 0x040007, 0x040007, 0x040007, 0x040007, 0x040007 ], //10
    [ 240/10, F_IN, = 0x07004, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104 ], //10
    [END_CODE];
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // XD_LAMP_KVP_KYOTU_TITLE_2_2[] =
    //
    // 12345
    // RRRRR
    [10000/10, F_OF, = 0x1111 ],
    [END_CODE];
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // XD_LLQD_KVP_KYOTU_TITLE_2_2[] =
    //
    // 1234
    // RRR
    [10000/10, F_OF, = 0x1111 ],
    [END_CODE];
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // XD_LATK_KVP_KYOTU_TITLE_2_2[] =
    //
    // 1 2 123 3
    // RRRRR RRRRR
    [ 240/10, F_IN, = 0x04001, 0x110001 ],
    [ 240/10, F_IN, = 0x07004, 0x1101004 ],
    [ 240/10, F_IN, = 0x04007, 0x1101007 ],
    [ 240/10, F_IN, = 0x070104, 0x1101004 ],
    [END_CODE];
};

```

【 ㄨ 1 1 - 1 1 0 】

【図 11-110】 強り一子系強り一子 A 導入 (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LAMP_1_850000000 = {
    0x00000010,
    END_CODE
};

const struct S_LAMP_A XD_A_L1000_850000000 = {
    0x00000010,
    XD_A_L1000_KYD_KYDA_DNNV0(0)
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_850000000 = {
    0x00000010,
    XD_A_LSUMP_KYD_KYDA_DNNV0(0)
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAP_850000000 = {
    0x00000010,
    XD_A_LATAP_KYD_KYDA_DNNV0(0)
};
```

1

【 図 1 1 - 1 0 9 】

【図 11-109】 強リーチ系共通タイトル (孫) 3

```

const struct S_LAMP
{
    //
    // S_ID 2 3 4 5 6 7 8 9 10
    // RRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR
    [ 240/10, F_IN, = 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001, 0x04001 ], //10
    [ 240/10, F_IN, = 0x07004, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104 ], //10
    [ 240/10, F_IN, = 0x04007, 0x040007, 0x040007, 0x040007, 0x040007, 0x040007, 0x040007, 0x040007 ], //10
    [ 240/10, F_IN, = 0x07004, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104, 0x070104 ], //10
    [END_CODE];
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // XD_LAMP_KVP_KYOTU_TITLE_2_2[] =
    //
    // 12345
    // RRRRR
    [10000/10, F_OF, = 0x1111 ],
    [END_CODE];
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // XD_LLQD_KVP_KYOTU_TITLE_2_2[] =
    //
    // 1234
    // RRR
    [10000/10, F_OF, = 0x1111 ],
    [END_CODE];
};

const struct S_LAMP
{
    //
    // XD_LATK_KVP_KYOTU_TITLE_2_2[] =
    //
    // 1 2 123 3
    // RRRRR RRRRR
    [ 240/10, F_IN, = 0x04001, 0x110001 ],
    [ 240/10, F_IN, = 0x07004, 0x1101004 ],
    [ 240/10, F_IN, = 0x04007, 0x1101007 ],
    [ 240/10, F_IN, = 0x070104, 0x1101004 ],
    [END_CODE];
};

```

【 ㄨ 1 1 - 1 1 0 】

【図 11-110】 強り一子系強り一子 A 導入 (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LAMP_1_850000000 = {
    0x00000010,
    END_CODE
};

const struct S_LAMP_A XD_A_L1000_850000000 = {
    0x00000010,
    XD_A_L1000_KYD_KYDA_DNNV0(0)
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_850000000 = {
    0x00000010,
    XD_A_LSUMP_KYD_KYDA_DNNV0(0)
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAP_850000000 = {
    0x00000010,
    XD_A_LATAP_KYD_KYDA_DNNV0(0)
};
```

1

【 図 1 1 - 1 1 5 】

【図 11-115】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP
//
//      X0_____X1_KYO_KYOA_DONWU[S] = {
//              R8R8B8   R8R8G8   R8R8B8   R8R8G8   R8R8B8   R8R8G8   R8R8B8
//      {0x0060/10 F_OF + 0x051051}, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051 } , //99
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//
//      X0_____X1_KYO_KYOA_DONWU[S] = {
//              1234
//              RRRR
//      {0x0060/10 F_OF + 0x1111 } ,
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//
//      X0_____X1_KYO_KYOA_DONWU[S] = {
//              12345
//              NNNNN
//      {0x0060/10 F_OF + 0x1111 } ,
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//
//      X0_____X1_KATK_KYO_KYOA_DONWU[S] = {
//              1     2     123 3
//              R8R8B8   R8R8B8
//      {0x0060/10 F_OF + 0x051051, 0x110511 } ,
//      [END_CODE]
};
```

【 ㊄ 1 1 - 1 1 6 】

【図 11-116】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 5

[illegible]

【 図 1 1 - 1 1 7 】

【図 11-117】 強リーチ系強リーチ A 導入 (孫) 6

[illegible]

【 図 1 1 - 1 1 8 】

【図 11-118】 強リ一チ系強リ一チB導入（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    6000000/10,
    END_CODE
};

const struct S_LAMP_A {
    6000000/10,
    END_CODE
};

const struct S_LAMP_A {
    6000000/10,
    END_CODE
};

const struct S_LAMP_A {
    6000000/10,
    END_CODE
};

const struct S_LAMP_A {
    6000000/10,
    END_CODE
};

```

【 図 1 1 - 1 1 9 】

【図 11-119】 強リーチ系強リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J
{
    ( 200/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],//
        ( 250/10)   _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],//
        ( 1120/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],_X0_J_LLMU_2_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],//
        ( 1880/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LLMU_2_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],//
        ( 1880/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],//
    }

const struct S_LAMP_J
{
    ( 200/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)   _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
        :
    }

const struct S_LAMP_J
{
    ( 200/10)  _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)   _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
        :
    }

const struct S_LAMP_J
{
    ( 200/10)  _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)   _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
    }

```

【 図 1 1 - 1 2 0 】

【図 11-120】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP {
    //      X0   L0_U1_X_Y0_KY0_D0VU1[] [] = |
    //              S12     ③ ④     ⑤ ⑥       ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
    //              R8R8B8  R8R8B8  R8R8B8  R8R8B8  R8R8B8  R8R8B8  R8R8B8
    //      [ 200/10, F_SW = 0x26206, 0x26206, 0x26206, 0x26206, 0x26206, 0x26206 ] ,//10
    //      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      X0   LL0_GD_X_Y0_KY0_D0VU1[] [] = |
    //              1234
    //              9999
    //      [ 200/10, F_SW = 0x1111 ] ,//10
    //      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      X0   LS_LMP_X_Y0_KY0_D0VU1[] [] = |
    //              12345
    //              99999
    //      [ 200/10, F_SW = 0x11111 ] ,//10
    //      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      X0   LATAT_KX_Y0_KY0_D0VU1[] [] = |
    //              1 2      123 3
    //              R8R8B8  R8R8B8
    //      [ 200/10, F_SW = 0x26206, 0x44295 ] ,//10
    //      [END_CODE]
};
```

0

20

【 図 1 1 - 1 1 9 】

【図 11-119】 強リーチ系強リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J
{
    ( 200/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],//
        ( 250/10)   _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],//
        ( 1120/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],_X0_J_LLMU_2_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],//
        ( 1880/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LLMU_2_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],//
        ( 1880/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],//
    }

const struct S_LAMP_J
{
    ( 200/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)   _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
        :
    }

const struct S_LAMP_J
{
    ( 200/10)  _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)   _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LSUMP_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
        :
    }

const struct S_LAMP_J
{
    ( 200/10)  _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)   _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LATAK_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
    }

```

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 1】

【図 1 1 - 1 2 1】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LNU_1_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x206104, 0x206104, 0x206104, 0x206104 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGS_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [100000/10, F.OF + 0x1111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//
//      [ 180/10, F.ON + 0x24242 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x42424 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x64646 ],//10
//      [ 180/10, F.ON + 0x84646 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGRGB RGRGB
//
//      [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x444104 ],
//      [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x222102 ],
//      [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x111104 ],
//      [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x222206 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 2 3】

【図 1 1 - 1 2 3】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 4

```
const struct S_LAMP XD__LNU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 150/10, F.ON + 0xA44777, 0x444777, 0xA44777, 0x444777, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],
//      [ 150/10, F.ON + 0xA44777, 0xA44777, 0xA44777, 0xA44777, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LNU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 150/10, F.ON + 0x000777, 0x444777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//      [ 150/10, F.ON + 0x000AAA, 0x777444, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//      [ 150/10, F.ON + 0x000777, 0xA44777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//      [ 150/10, F.ON + 0x000444, 0x777AAA, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGS_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 150/10, F.ON + 0x1111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//
//      [ 150/10, F.ON + 0xA7111 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x71111 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x47111 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x27111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGRGB RGRGB
//
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 2 2】

【図 1 1 - 1 2 2】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 3

```
const struct S_LAMP XD__LNU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 250/10, F.ON + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LNU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 250/10, F.ON + 0x0004AA, 0xA4AAAA, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0x0A0A0A ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGS_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 250/10, F.ON + 0x1111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//
//      [ 250/10, F.ON + 0xA41111 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGRGB RGRGB
//
//      [ 250/10, F.ON + 0x0A0A00, 0x111A00 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 2 4】

【図 1 1 - 1 2 4】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 5

```
const struct S_LAMP XD__LNU_1_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 20/10, F.ON + 0x111111, 0x11222, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111 ],//01
//      [ 20/10, F.ON + 0x23333, 0x444333, 0x33222, 0x11222, 0x23333, 0x444444 ],//02
//      [ 30/10, F.ON + 0x55555, 0x555444, 0x33222, 0x23444, 0x55555, 0x55555 ],//03
//      [ 30/10, F.ON + 0x66666, 0x666444, 0x332444, 0x55555, 0x66666, 0x66666 ],//04
//      [ 40/10, F.ON + 0x99977, 0x555333, 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55555 ],//05
//      [ 40/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33333 ],//06
//      [ 40/10, F.ON + 0x55333, 0x55577, 0x99988, 0x99777, 0x55333, 0x55555 ],//07
//      [ 50/10, F.ON + 0x23555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x23555, 0x77777 ],//08
//      [ 50/10, F.ON + 0x55777, 0x99988, 0x99777, 0x55533, 0x55777, 0x99999 ],//09
//      [ 60/10, F.ON + 0x99988, 0x99777, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99999 ],//10
//      [ 60/10, F.ON + 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x23555, 0x77999, 0x88888 ],//10
//      [ 60/10, F.ON + 0x99988, 0x99777, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99999 ],//11
//      [ 70/10, F.ON + 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77777 ],//12
//      [ 70/10, F.ON + 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99777, 0x55555 ],//13
//      [ 80/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33333 ],//14
//      [ 80/10, F.ON + 0x55333, 0x55777, 0x99988, 0x99777, 0x55333, 0x55555 ],//15
//      [ 100/10, F.ON + 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77777 ],//16
//      [ 120/10, F.ON + 0x55777, 0x99988, 0x99777, 0x55533, 0x55777, 0x99999 ],//17
//      [ 130/10, F.ON + 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x23555, 0x77999, 0x88888 ],//18
//      [ 150/10, F.ON + 0x99988, 0x99777, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99999 ],//19
//      [ 180/10, F.ON + 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77777 ],//20
//      [ 200/10, F.ON + 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99777, 0x55555 ],//21
//      [ 250/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33333 ],//22
//      [ 250/10, F.ON + 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99777, 0x55533, 0x55555 ],//15
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGS_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 20/10, F.ON + 0x11111 ],//01
//      [ 20/10, F.ON + 0x2333 ],//02
//      [ 30/10, F.ON + 0x5555 ],//03
//      [ 30/10, F.ON + 0x6666 ],//04
//      [ 40/10, F.ON + 0x997 ],//05
//      [ 40/10, F.ON + 0x5775 ],//06
//      [ 40/10, F.ON + 0x9979 ],//07
//      [ 40/10, F.ON + 0x5533 ],//08
//      [ 50/10, F.ON + 0x7557 ],//09
//      [ 60/10, F.ON + 0x9779 ],//10
//      [ 60/10, F.ON + 0x9999 ],//11
//      [ 70/10, F.ON + 0x8999 ],//01
//      [ 70/10, F.ON + 0x7997 ],//02
//      [ 80/10, F.ON + 0x5775 ],//03
//      [ 80/10, F.ON + 0x7997 ],//04
//      [ 90/10, F.ON + 0x5553 ],//04
//      [ 100/10, F.ON + 0x5335 ],//05
//      [ 120/10, F.ON + 0x7557 ],//06
//      [ 130/10, F.ON + 0x9779 ],//07
//      [ 150/10, F.ON + 0x9999 ],//08
//      [ 180/10, F.ON + 0x8999 ],//09
//      [ 200/10, F.ON + 0x7997 ],//10
//      [ 250/10, F.ON + 0x5775 ],//11
//      [ 250/10, F.ON + 0x5553 ],//04
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGRGB RGRGB
//
//      [ 20/10, F.ON + 0x11111, 0x11111 ],//01
//      [ 20/10, F.ON + 0x44433, 0x22222 ],//02
//      [ 30/10, F.ON + 0x55555, 0x44444 ],//03
//      [ 30/10, F.ON + 0x66666, 0x88888 ],//04
//      [ 40/10, F.ON + 0x55599, 0x88888 ],//05
//      [ 40/10, F.ON + 0x33777, 0x99999 ],//06
//      [ 40/10, F.ON + 0x55555, 0x77777 ],//07
//      [ 50/10, F.ON + 0x77233, 0x55555 ],//08
//      [ 60/10, F.ON + 0x99955, 0x33333 ],//09
//      [ 60/10, F.ON + 0x88877, 0x55555 ],//10
//      [ 60/10, F.ON + 0x99999, 0x77777 ],//11
//      [ 70/10, F.ON + 0x77788, 0x99999 ],//01
//      [ 70/10, F.ON + 0x55599, 0x88888 ],//02
//      [ 80/10, F.ON + 0x33777, 0x99999 ],//03
//      [ 80/10, F.ON + 0x55555, 0x77777 ],//04
//      [ 100/10, F.ON + 0x77233, 0x55555 ],//05
//      [ 120/10, F.ON + 0x99955, 0x33333 ],//06
//      [ 130/10, F.ON + 0x88877, 0x55555 ],//07
//      [ 150/10, F.ON + 0x99999, 0x77777 ],//08
//      [ 180/10, F.ON + 0x77788, 0x99999 ],//09
//      [ 200/10, F.ON + 0x55599, 0x88888 ],//10
//      [ 250/10, F.ON + 0x33777, 0x99999 ],//11
//      [ 250/10, F.ON + 0x55555, 0x77777 ],//04
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 5】

【図 1 1 - 1 2 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_BK00[] = {
    (60000/10,
    [END_CODE]
);
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_BK00[] = {
    (60000/10,
    [END_CODE]
);
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BK00[] = {
    (60000/10,
    [END_CODE]
);
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BK00[] = {
    (60000/10,
    [END_CODE]
);
```

【図 1 1 - 1 2 6】

【図 1 1 - 1 2 6】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONVU[] = {
    ( 270/10,
    [ 160/10,
    [ 770/10,
    [ 2610/10,
    [ 1370/10,
    [ 3460/10,
    [ 1330/10,
    [ 2760/10,
    [ 2160/10,
    [ 960/10,
    :
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_SAIKYO_DONVU[] = {
    ( 270/10,
    [ 160/10,
    [ 770/10,
    [ 2610/10,
    [ 1370/10,
    [ 3460/10,
    [ 1330/10,
    [ 2760/10,
    [ 2160/10,
    [ 960/10,
    :
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONVU[] = {
    ( 270/10,
    [ 160/10,
    [ 770/10,
    [ 2610/10,
    [ 1370/10,
    [ 3460/10,
    [ 1330/10,
    [ 2760/10,
    [ 2160/10,
    [ 960/10,
    :
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SAIKYO_DONVU[] = {
    ( 270/10,
    [ 160/10,
    [ 770/10,
    [ 2610/10,
    [ 1370/10,
    [ 3460/10,
    [ 1330/10,
    [ 2760/10,
    [ 2160/10,
    [ 960/10,
    :
};
```

10

20

【図 1 1 - 1 2 7】

【図 1 1 - 1 2 7】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_SAIKYO_DONVU_1[] = {
    //
    //
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LL000_SAIKYO_DONVU_1[] = {
    //
    //
    [ 10/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x4444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONVU_1[] = {
    //
    //
    [ 10/10, F_OF + 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x444444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONVU_1[] = {
    //
    //
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 8】

【図 1 1 - 1 2 8】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LL000_SAIKYO_DONVU_2[] = {
    //
    //
    [ 40/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONVU_2[] = {
    //
    //
    [ 40/10, F_ON + 0x444444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONVU_2[] = {
    //
    //
    [ 40/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x444800 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [END_CODE]
};
```

30

40

50

【 図 1 1 - 1 2 9 】

【図 11-129】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 3

[illegible]

【 図 1 1 - 1 3 0 】

【図11-130】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）4

[illegible]

0

20

【 図 1 1 - 1 3 1 】

【図 11-131】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）5

[illegible]

【 図 1 1 - 1 3 2 】

【図 11-132】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 6

```

count struct S_LAMP
    S_U_L1 SA1PRD_D0VU_S1[] = |
        0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
        R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
        ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.027820, 0.025820, 0.026820, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 00
        ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.027820, 0.025820, 0.026820, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 00
        ( 90.10, F, 0w -0.002720, 0.025910, 0.025910, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410 ) / 00
        ( 90.10, F, 0w -0.023820, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910 ) / 02
        ( 90.10, F, 0w -0.023910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910 ) / 02
        ( 90.10, F, 0w -0.041010, 0.041920, 0.041920, 0.041920, 0.041920, 0.041920, 0.041920, 0.041920, 0.041920 ) / 04
        ( 90.10, F, 0w -0.041910, 0.023720, 0.025820, 0.026820, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 06
        ( 90.10, F, 0w -0.041920, 0.023820, 0.025920, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 06
        ( 90.10, F, 0w -0.041920, 0.023920, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 07
        ( 90.10, F, 0w -0.023620, 0.023620, 0.023620, 0.023620, 0.023620, 0.023620, 0.023620, 0.023620, 0.023620 ) / 08
    (END_CODE)

t:
count struct S_LAMP
    - 2 3 4 5 6 7 8 9
    R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.025910, 0.041410, 0.041410, 0.041920, 0.027220, 0.027220, 0.027220, 0.027220 ) / 00
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.027820, 0.025820, 0.026820, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 00
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.025910, 0.025910, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410 ) / 00
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.027820, 0.025820, 0.026820, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 02
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.025910, 0.025910, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410 ) / 02
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.027820, 0.025820, 0.026820, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 02
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.025910, 0.025910, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410 ) / 04
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.027820, 0.025820, 0.026820, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 06
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.025910, 0.025910, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410, 0.041410 ) / 06
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.027820, 0.025820, 0.026820, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020, 0.026020 ) / 07
    ( 90.10, F, 0w -0.002620, 0.025910, 0.041410, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910, 0.041910 ) / 08
    (END_CODE)

t:
count struct S_LAMP
    X0_LODGE SA1PRD_D0VU_S1[] = |
        1234
        0000
        ( 90.10, F, 0w -0.0467, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0456, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0465, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0476, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0487, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0498, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0489, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0498, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0489, )
        ( 90.10, F, 0w -0.0478, )
    (END_CODE)

t:
count struct S_LAMP
    X0_L1LATX SA1PRD_D0VU_S1[] = |
        12345
        00000
        ( 90.10, F, 0w -0.071795, )
        ( 90.10, F, 0w -0.068716, )
        ( 90.10, F, 0w -0.069917, )
        ( 90.10, F, 0w -0.068488, )
        ( 90.10, F, 0w -0.069489, )
        ( 90.10, F, 0w -0.068884, )
        ( 90.10, F, 0w -0.071789, )
        ( 90.10, F, 0w -0.068716, )
        ( 90.10, F, 0w -0.069917, )
        ( 90.10, F, 0w -0.068488, )
        ( 90.10, F, 0w -0.069489, )
    (END_CODE)

t:
count struct S_LAMP
    X0_LATAX SA1PRD_D0VU_S1[] = |
        1 2 3
        R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
        ( 90.10, F, 0w -0.023820, 0.040910, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023720, 0.077820, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023620, 0.040910, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023620, 0.056820, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023720, 0.077820, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023820, 0.040910, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023920, 0.040910, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023920, 0.040910, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023920, 0.040910, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023920, 0.040910, )
        ( 90.10, F, 0w -0.023920, 0.040910, )
    (END_CODE)

```

30

40

【 図 1 1 - 1 3 3 】

【図11-133】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）7

[illegible]

【 図 1 1 - 1 3 4 】

【図 11-134】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

[illegible]

10

20

【 ☒ 1 1 - 1 3 5 】

【図11-135】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）9

[illegible]

【 図 1 1 - 1 3 6 】

【図 11-136】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B60S[] = {  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B60S[] = {  
    [END_CODE] XD_A_LL000_KOUBEISU_KYOTU_TYTYPE()];  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B60S[] = {  
    [END_CODE] XD_A_LSUMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTYPE()];  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B60S[] = {  
    [END_CODE] XD_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTYPE()];  
};
```

30

40

50

【 図 1 1 - 1 3 7 】

【図 11-137】 高ベースリーチ系共通タイトル（子）

```

const struct s_LAMP {
    XID_X_IDU_KOBEISU_KYOTO_TYLE[] = {
        { 330/10,          KID_XIDU_KOBEISU_KYOTO_TYLE_1[0] },
        { 530/10,          KID_XIDU_KOBEISU_KYOTO_TYLE_2[0] },
        { 600000/10,        KID_XIDU_KOBEISU_KYOTO_TYLE_3[0] },
    };
};

const struct s_LAMP {
    XID_X_LLODU_KOBEISU_KYOTO_TYLE[] = {
        { 330/10,          KID_XLLODU_KOBEISU_KYOTO_TYLE_1[0] },
        { 530/10,          KID_XLLODU_KOBEISU_KYOTO_TYLE_2[0] },
        { 600000/10,        KID_XLLODU_KOBEISU_KYOTO_TYLE_3[0] },
    };
};

const struct s_LAMP {
    XID_X_SLMP_KOBEISU_KYOTO_TYLE[] = {
        { 330/10,          KID_XSLMP_KOBEISU_KYOTO_TYLE_1[0] },
        { 530/10,          KID_XSLMP_KOBEISU_KYOTO_TYLE_2[0] },
        { 600000/10,        KID_XSLMP_KOBEISU_KYOTO_TYLE_3[0] },
    };
};

const struct s_LAMP {
    XID_X_LATAK_KOBEISU_KYOTO_TYLE[] = {
        { 330/10,          KID_XLATAK_KOBEISU_KYOTO_TYLE_1[0] },
        { 530/10,          KID_XLATAK_KOBEISU_KYOTO_TYLE_2[0] },
        { 600000/10,        KID_XLATAK_KOBEISU_KYOTO_TYLE_3[0] },
    };
};

```

【 ㊦ 1 1 - 1 3 8 】

【図 11-138】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 1

[illegible]

10

【 ㊦ 1 1 - 1 3 9 】

【図 11-139】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 2

```

const struct S_LAMP
//
//
//      S(1)  2      3  4      5  6      7  8      9  10     11  12
//      [ 30/10, F,OF + 0x01001, 0x01001, 0x01001, 0x01001, 0x01001, 0x01001, 0x01001, 0x01001, 0x01001, 0x01001 ]
//      [END_CODE]
//
},

const struct S_LAMP
//      LD_L000_K000EISU_KYOTO_TYILE_Z(1) = {
//
//      1234
//
//      RRRR
//
//      [ 30/10, F,OF + 0x0000,
//      [ 30/10, F,OF + 0x0000,
//
//      [END_CODE]
//
},

const struct S_LAMP
//      LD_NISU_K000EISU_KYOTO_TYILE_Z(1) = {
//
//      12345
//
//      #####
//
//      [ 30/10, F,OF + 0xAAAAA, 0x01001,
//      [ 30/10, F,OF + 0x55555,
//
//      [END_CODE]
//
},

const struct S_LAMP
//      LD_LATAK_K000EISU_KYOTO_TYILE_Z(1) = {
//
//      1 2 3 4
//
//      RRRRRR      RRRRRR
//
//      [ 30/10, F,OF + 0x010C10, 0x010C10,
//      [ 30/10, F,OF + 0x720720, 0x720720,
//
//      [END_CODE]
//
},

};

```

【 ㊦ 1 1 - 1 4 0 】

【図 11-140】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 3

[illegible]

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 4 1 】

【図 11-141】 高ベースリーチ系リーチA導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    6000000/10    XD_A_LLMU_1_B606[] = {
        [END_CODE]
    };
const struct S_LAMP_A {
    6000000/10    XD_A_LL002_B606[] = {
        [END_CODE]    XD_A_LL002_KOUBEITSU_REACHA_D0NYU[]);
};
const struct S_LAMP_A {
    6000000/10    XD_A_LSLMP_B606[] = {
        [END_CODE]    XD_A_LSLMP_KOUBEITSU_REACHA_D0NYU[]);
};
const struct S_LAMP_A {
    6000000/10    XD_A_LATATK_B606[] = {
        [END_CODE]    XD_A_LATATK_KOUBEITSU_REACHA_D0NYU[]);
};
```

【 図 1 1 - 1 4 2 】

【図 11-142】 高ベースリーチ系リーチ A 導入（子）

```

const struct S_LWP0_XD_XD_ILLOD_KUBEISU_REACHA_DOWNU_XI0[] = {
    ( 170/10,          )  AND _LWP0_ILLOD_KUBEISU_REACHA_DOWNU_4(0),
    ( 960/10,          )  AND _LWP0_ILLOD_KUBEISU_REACHA_DOWNU_4(1),
    ( 830/10,          )  AND _LWP0_ILLOD_KUBEISU_REACHA_DOWNU_XI(0),
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_ILLOD_KUBEISU_REACHA_DOWNU_XI0[] = {
    ( 170/10,          )  AND _LWP0_ILLOD_KUBEISU_REACHA_DOWNU_4(0),
    ( 960/10,          )  AND _LWP0_ILLOD_KUBEISU_REACHA_DOWNU_4(1),
    ( 830/10,          )  AND _LWP0_ILLOD_KUBEISU_REACHA_DOWNU_XI(0),
    ...
};

const struct S_LWP0_XD_XD_ILSUMP_KUBEISU_REACHA_DOWNU_XI0[] = {
    ( 170/10,          )  AND _LWP0_ILSUMP_KUBEISU_REACHA_DOWNU_4(0),
    ( 960/10,          )  AND _LWP0_ILSUMP_KUBEISU_REACHA_DOWNU_4(1),
    ( 830/10,          )  AND _LWP0_ILSUMP_KUBEISU_REACHA_DOWNU_XI(0),
    ...
};

const struct S_LWP0_XD_XD_LATAT_KUBEISU_REACHA_DOWNU_XI0[] = {
    ( 170/10,          )  AND _LATAT_KUBEISU_REACHA_DOWNU_4(0),
    ( 960/10,          )  AND _LATAT_KUBEISU_REACHA_DOWNU_4(1),
    ( 830/10,          )  AND _LATAT_KUBEISU_REACHA_DOWNU_XI(0),
    ...
};

```

10

【 図 1 1 - 1 4 3 】

【図 11-143】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）1

[illegible]

【 図 1 1 - 1 4 4 】

【図 11-144】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）2

```

const struct s_LAMP ID_ L1N1_KOUBEI_SU_REACHA_DONYU_W[] = {
//
//
//      [ 80/10, F,OW = 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000, 0x800000 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400 ],
//
};

const struct s_LAMP ID_ L1L02_KOUBEI_SU_REACHA_DONYU_W[] = {
//
//
//      [ 80/10, F,OW = 0x4444 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x8AAA ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x8888 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x6666 ],
//
};

const struct s_LAMP ID_ L1SLNP_KOUBEI_SU_REACHA_DONYU_W[] = {
//
//
//      [ 80/10, F,OW = 0x444444 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x999999 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x666666 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x555555 ],
//
};

const struct s_LAMP ID_ L1ATK_KOUBEI_SU_REACHA_DONYU_W[] = {
//
//
//      [ 80/10, F,OW = 0x400400, 0x400400 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x800800, 0x800800 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x800800, 0x800800 ],
//      [ 80/10, F,OW = 0x600600, 0x600600 ],
//
};

```

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 4 5 】

【図 11-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

[illegible]

【 ㊦ 1 1 - 1 4 6 】

【図 11-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10, 0] NO_A_LUMI_1_B6070 = {
        [END_CODE, 0] AND_A_LUMI_1_KOUBEI1SU_REACHB_DONNY0[0],
    };
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10, 0] NO_A_LLOGG0_B6070 = {
        [END_CODE, 0] AND_A_LLOGG0_KOUBEI1SU_REACHB_DONNY0[0],
    };
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10, 0] NO_A_LSLMP_1_B6070 = {
        [END_CODE, 0] AND_A_LSLMP_1_KOUBEI1SU_REACHB_DONNY0[0],
    };
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10, 0] NO_A_LATAT_K_B6070 = {
        [END_CODE, 0] AND_A_LATAT_KOUBEI1SU_REACHB_DONNY0[0],
    };
};
```

10

【 図 1 1 - 1 4 7 】

【図 11-147】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP {
    ( 170/10)  XID_X_LAMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[] =
    ( 960/10)      &XID_LAMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_4[0],
    ( 830/10)      &XID_LAMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[0],
    ( 830/10)      &XID_LAMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_X[0],
};

const struct S_LAMP {
    ( 170/10)  XID_X_LLOGO_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[] =
    ( 960/10)      &XID_LLOGO_KOUBEISU_READCH_DONTU_4[0],
    ( 830/10)      &XID_LLOGO_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[0],
    ( 830/10)      &XID_LLOGO_KOUBEISU_READCH_DONTU_X[0],
};

const struct S_LAMP {
    ( 170/10)  XID_X_LSUMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[] =
    ( 960/10)      &XID_LSUMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_4[0],
    ( 830/10)      &XID_LSUMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[0],
    ( 830/10)      &XID_LSUMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_X[0],
};

const struct S_LAMP {
    ( 170/10)  XID_X_LATAT_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[] =
    ( 960/10)      &XID_LATAT_KOUBEISU_READCH_DONTU_4[0],
    ( 830/10)      &XID_LATAT_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[0],
    ( 830/10)      &XID_LATAT_KOUBEISU_READCH_DONTU_X[0],
};

```

【 図 1 1 - 1 4 8 】

【図 11-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    600000/10     NO_A_L1M1_B608[] = {
        [END_CODE] AND_A_L1M1_KOUBEISU_REACHC_DONNYU[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    600000/10     NO_A_LLOGO_B608[] = {
        [END_CODE] AND_A_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONNYU[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    600000/10     NO_A_SLIMP_B608[] = {
        [END_CODE] AND_A_SLIMP_KOUBEISU_REACHC_DONNYU[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    600000/10     NO_A_LATAK_B608[] = {
        [END_CODE] AND_A_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONNYU[0]
    };
};

```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 4 9】

【図 1 1 - 1 4 9】 高ベースリーチ系リーチC導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHC_DOWNV[] = {  
    { 170/10,        &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_4[0]},  
    { 960/10,        &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_W[0]},  
    { 830/10,        &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHC_DOWNV[] = {  
    { 170/10,        &XD___LL000_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_4[0]},  
    { 960/10,        &XD___LL000_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_W[0]},  
    { 830/10,        &XD___LL000_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LSUMP_KOUBEISU_REACHC_DOWNV[] = {  
    { 170/10,        &XD___LSUMP_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_4[0]},  
    { 960/10,        &XD___LSUMP_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_W[0]},  
    { 830/10,        &XD___LSUMP_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DOWNV[] = {  
    { 170/10,        &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_4[0]},  
    { 960/10,        &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_W[0]},  
    { 830/10,        &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DOWNV_X[0]},  
    :  
};
```

【図 1 1 - 1 5 0】

【図 1 1 - 1 5 0】 高ベースリーチ系リーチD導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B609[] = {  
    {600000/10,      &XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DOWNV[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B609[] = {  
    {600000/10,      &XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHD_DOWNV[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B609[] = {  
    {600000/10,      &XD_J_LSUMP_KOUBEISU_REACHD_DOWNV[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B609[] = {  
    {600000/10,      &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DOWNV[0]},  
    {END_CODE},  
};
```

10

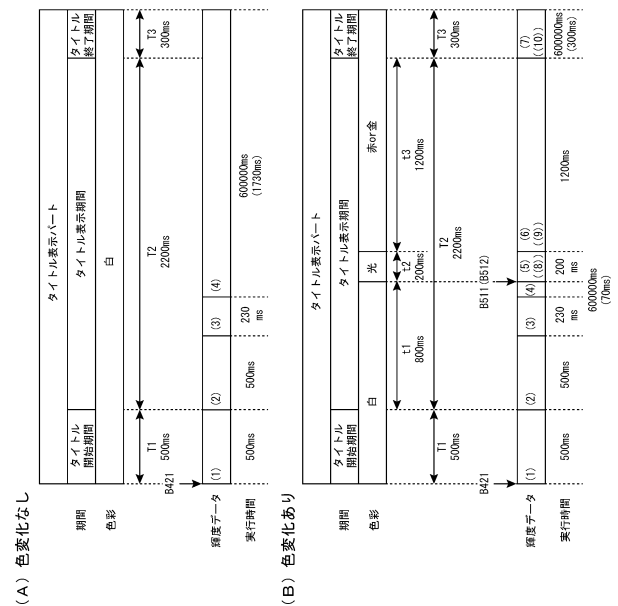
【図 1 1 - 1 5 1】

【図 1 1 - 1 5 1】 高ベースリーチ系リーチD導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DOWNV[] = {  
    { 170/10,        &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_4[0]},  
    { 960/10,        &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_W[0]},  
    { 830/10,        &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHD_DOWNV[] = {  
    { 170/10,        &XD___LL000_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_4[0]},  
    { 960/10,        &XD___LL000_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_W[0]},  
    { 830/10,        &XD___LL000_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LSUMP_KOUBEISU_REACHD_DOWNV[] = {  
    { 170/10,        &XD___LSUMP_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_4[0]},  
    { 960/10,        &XD___LSUMP_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_W[0]},  
    { 830/10,        &XD___LSUMP_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DOWNV[] = {  
    { 170/10,        &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_4[0]},  
    { 960/10,        &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_W[0]},  
    { 830/10,        &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DOWNV_X[0]},  
    :  
};
```

【図 1 1 - 1 5 2】

【図 1 1 - 1 5 2】



20

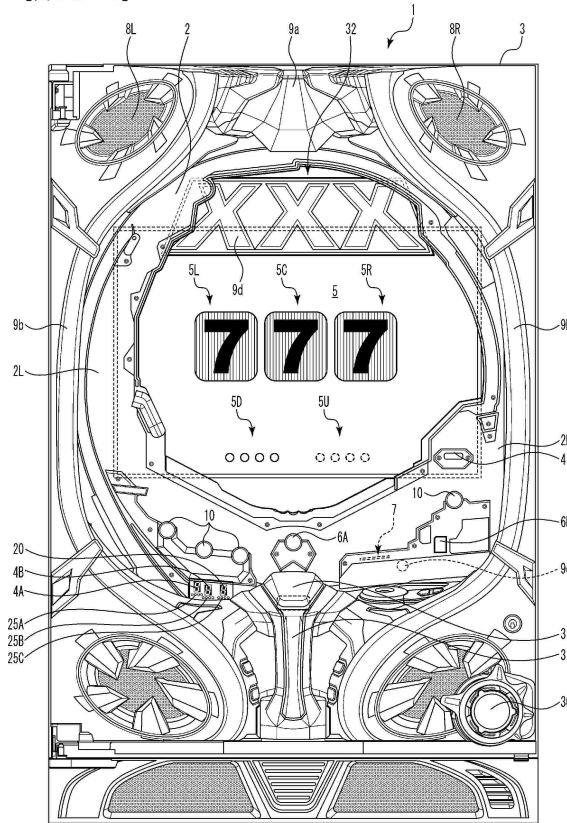
30

40

50

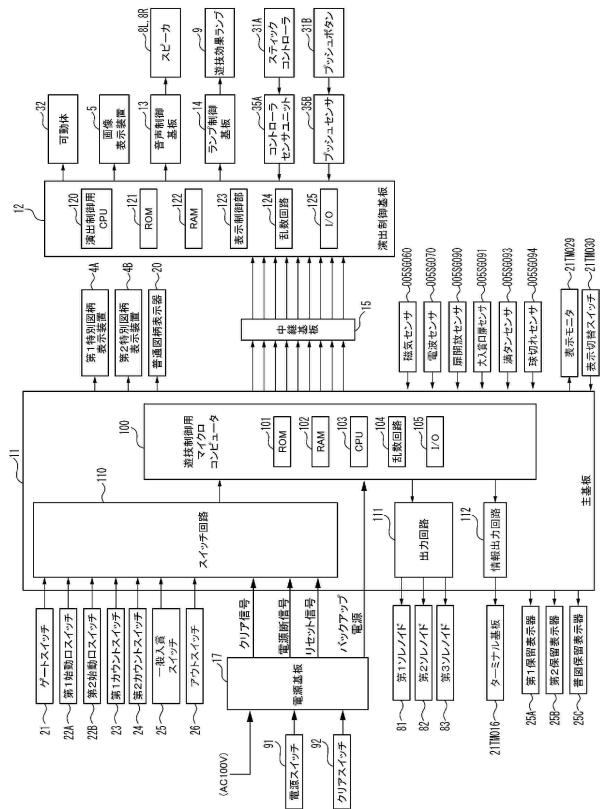
【図12-1】

【図12-1】



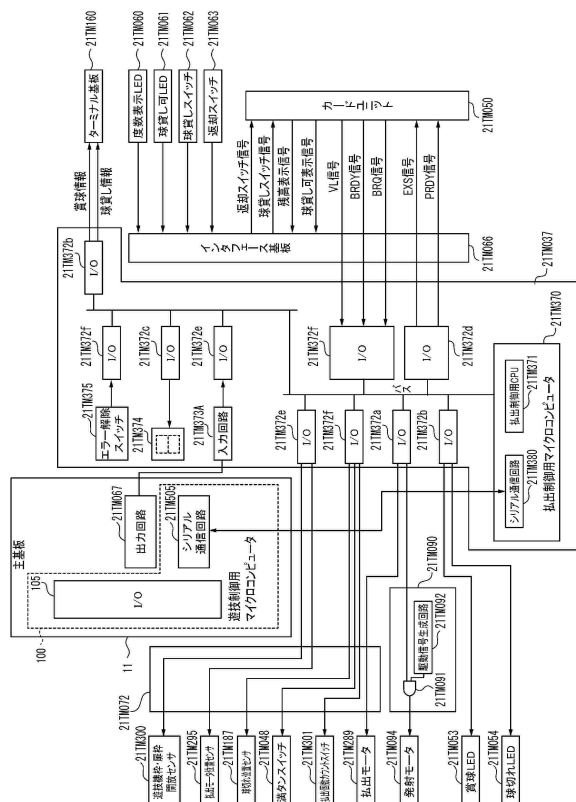
【図12-2】

【図12-2】



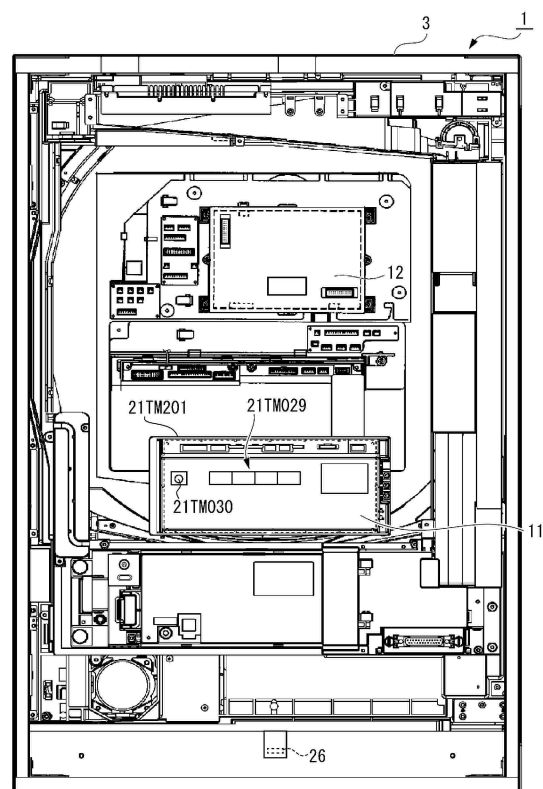
【図12-3】

【図12-3】



【図12-4】

【図12-4】



10

20

30

40

50

【図 1 2 - 5】

【図 1 2 - 5】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
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	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	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
C7	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ表示の指定
D1	00	V入賞通知	V入賞したことを通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E0	XX	MYカウンタ値通知	MYカウンタの値を通知
F0	00	遊技停止通知	MYカウンタの値が規定値に到達したことにもとづく遊技の停止を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り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	第1図柄確定	図柄確定期間が0.5秒
8F	01	第2図柄確定	図柄確定期間が1.0秒

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
E0	00	第1MYカウンタ値通知	MYカウンタの値が0～90000
E0	01	第2MYカウンタ値通知	MYカウンタの値が90001～95000
E0	02	第3MYカウンタ値通知	MYカウンタの値が95001～98194

【図 1 2 - 7】

【図 1 2 - 7】

特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5000	可変表示対象特図保留2個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	500	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	43000	スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000+15000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000+15000	スーパリーチβ(大当り)
PB1-4	500+15000	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当り)

【図 1 2 - 6】

【図 1 2 - 6】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 1 2 - 8】

【図 1 2 - 8】

特別図柄の変動パターン判定テーブル

変動パターン	特図変動時間(ms)	大当り	はずれ (低ベース 可変表示対象 保留数1以下)	はずれ (低ベース 可変表示対象 保留数2～3)	はずれ (高ベース)
		大当り用変動P 判定テーブル	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	はずれ用変動P 判定テーブルC
PA1-1	12000	－	1～500	－	－
PA1-2	5000	－	－	1～500	－
PA1-3	500	－	－	－	1～997
PA2-1	20000	－	501～900	501～900	－
PA2-2	43000	－	901～970	901～970	－
PA2-3	53000	－	971～997	971～997	－
PB1-1	20000+15000	1～20	－	－	－
PB1-2	43000+15000	21～370	－	－	－
PB1-3	53000+15000	371～997	－	－	－

10

20

30

40

50

【図 12 - 9】

【図 12-9】

(A)表示結果判定テーブル

大当り判定値 (MR1 [0~65535]と比較される)		
通常状態・時短状態	大当り	1020~1079, 13320~13586 (確率:1/200)
	はずれ	その他 (確率:199/200)
確変状態	大当り	1020~1674 (確率:1/100)
	はずれ	その他 (確率:199/200)

(B)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0~149	大当りA
150~299	大当りB

(C)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0~99	大当りB
100~299	大当りC

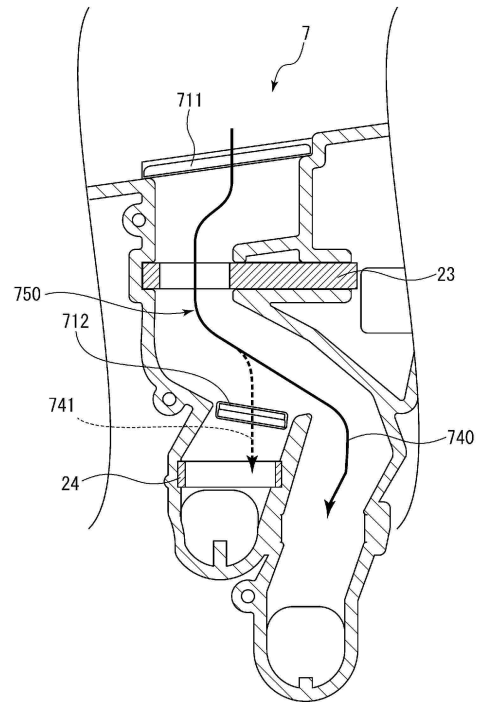
(D)大当り種別

大当り種別	時短制御	確変制御※	ラウンド数	1ラウンド目 開放パターン	2ラウンド目以降 開放パターン
大当りA	100回	100回	4	KP-1	KP-3
大当りB	100回	100回	4	KP-2	KP-3
大当りC	100回	100回	10	KP-2	KP-3

※: 1ラウンド目にて第2カウントスイッチの通過が条件

【図 12 - 10】

【図 12-10】



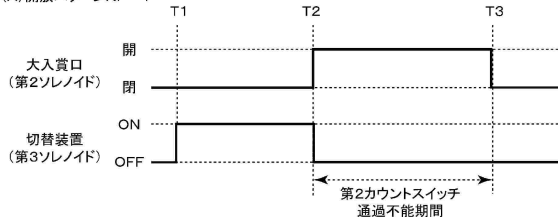
10

20

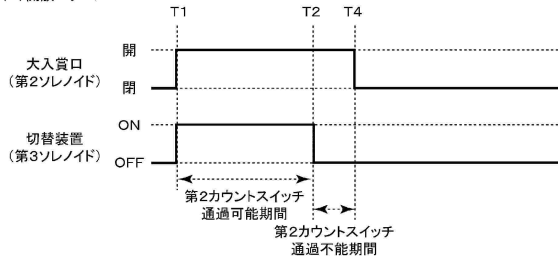
【図 12 - 11】

【図 12-11】

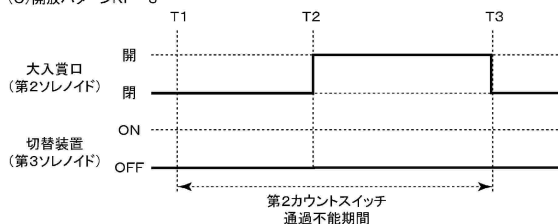
(A)開放パターンKP-1



(B)開放パターンKP-2

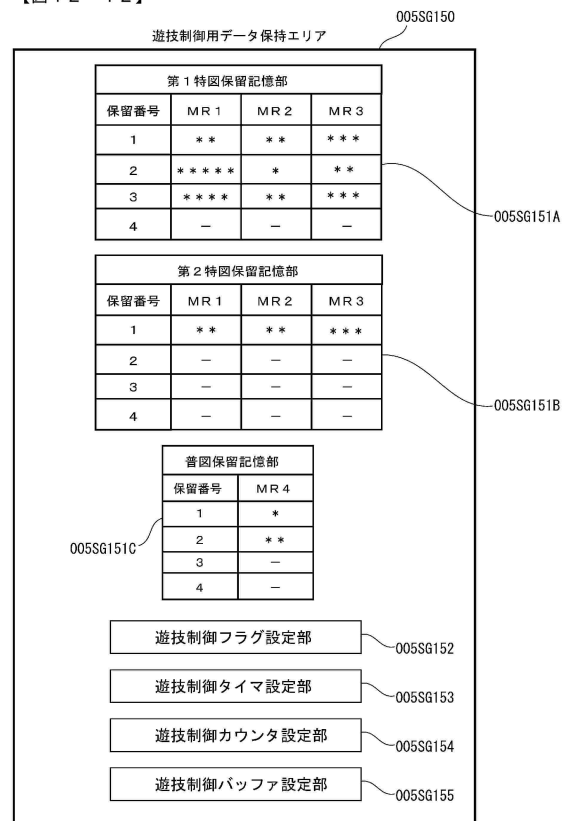


(C)開放パターンKP-3



【図 12 - 12】

【図 12-12】



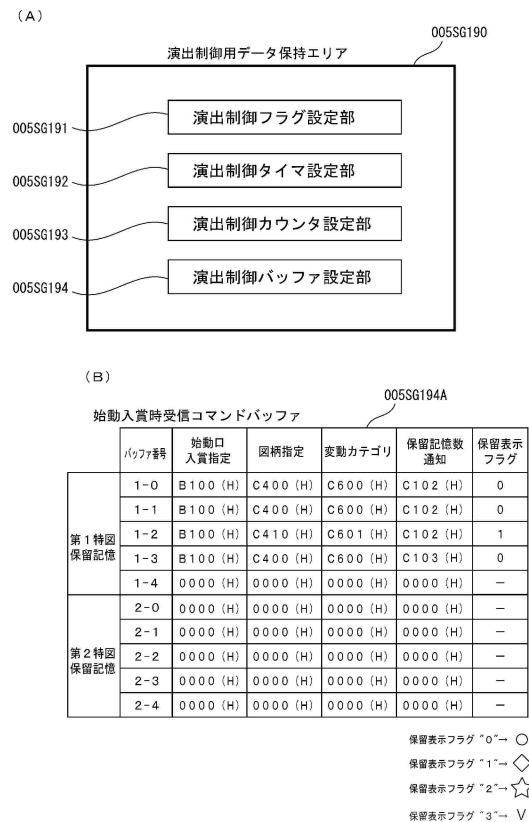
30

40

50

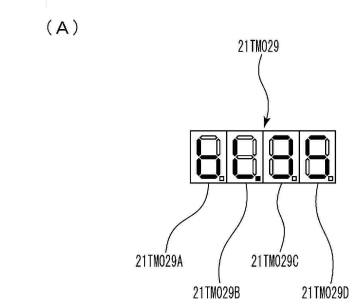
【図 1 2 - 1 3】

【図 1 2 - 1 3】



【図 1 2 - 1 4】

【図 1 2 - 1 4】



(B) フセグ+ドット

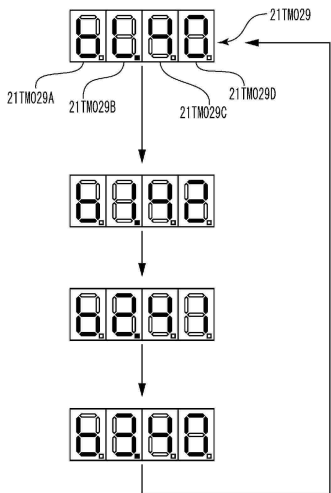
表示内容	略記	1、2桁目		3、4桁目
ベース L (%)	bL.	b	L.	00～99
ベース 1 (%)	B1.	b	1.	00～99
ベース 2 (%)	B2.	b	2.	00～99
ベース 3 (%)	B3.	b	3.	00～99

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（1回前の6000個の累計値）
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（2回前の6000個の累計値）
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（3回前の6000個の累計値）

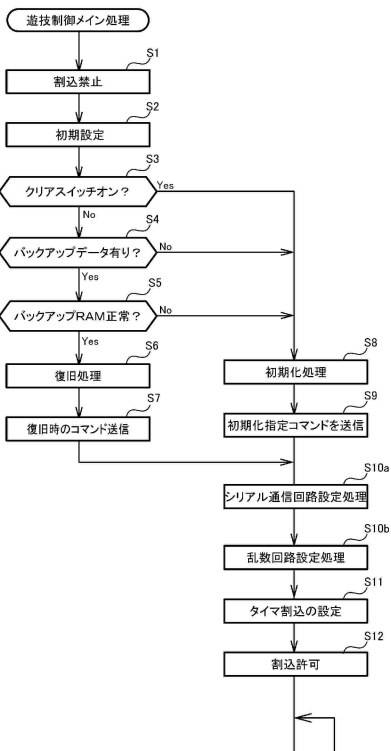
【図 1 2 - 1 5】

【図 1 2 - 1 5】



【図 1 2 - 1 6】

【図 1 2 - 1 6】



10

20

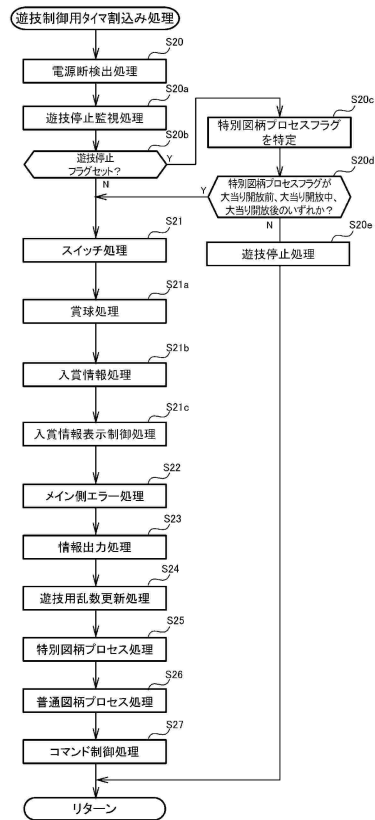
30

40

50

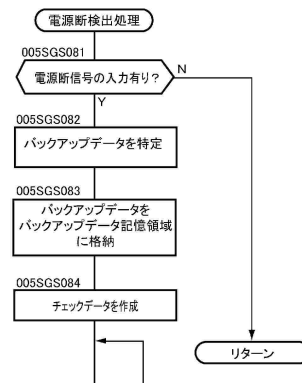
【図12-17】

【図12-17】



【図12-18】

【図12-18】

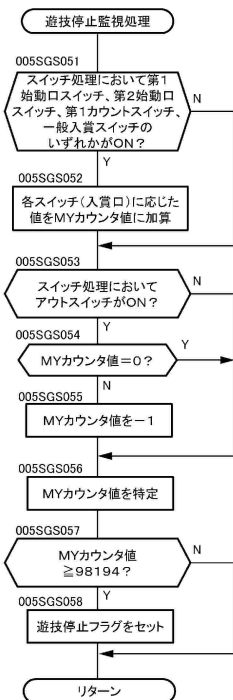


10

20

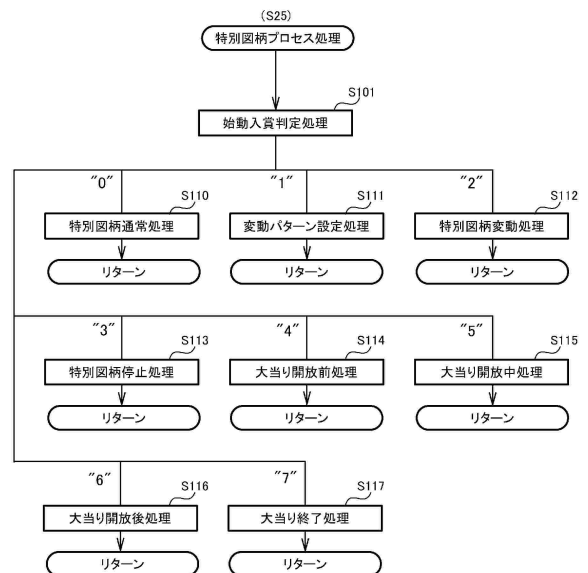
【図12-19】

【図12-19】



【図12-20】

【図12-20】



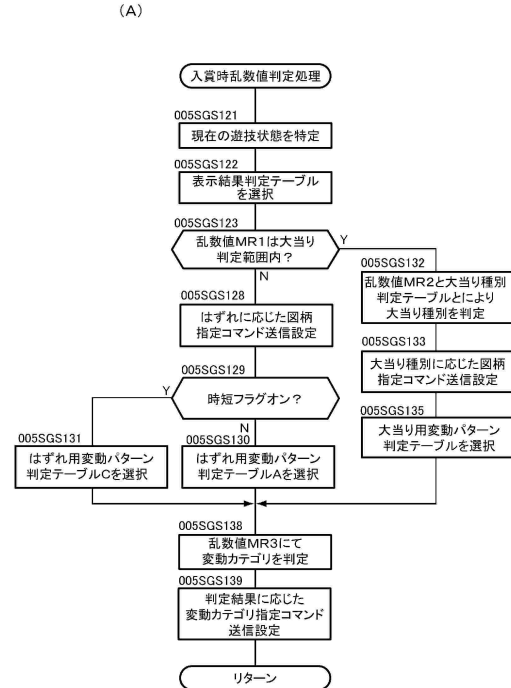
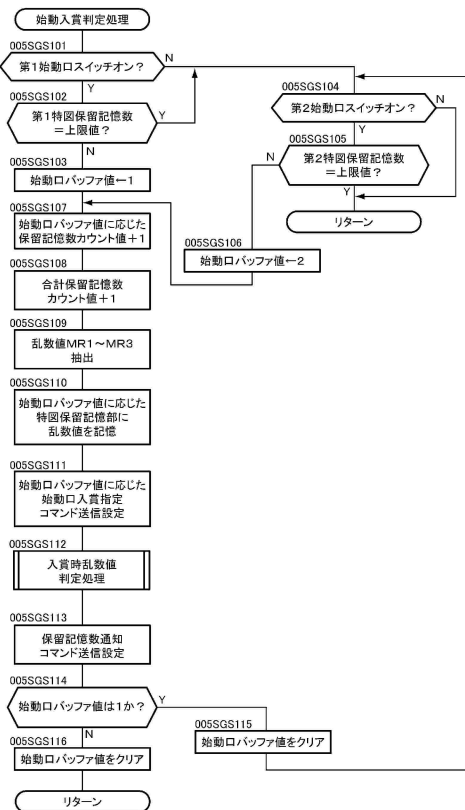
30

40

50

【図 1 2 - 2 2】

【图 12-22】

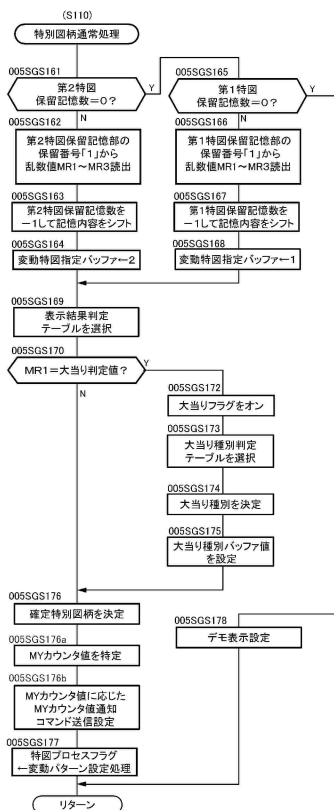


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリー
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

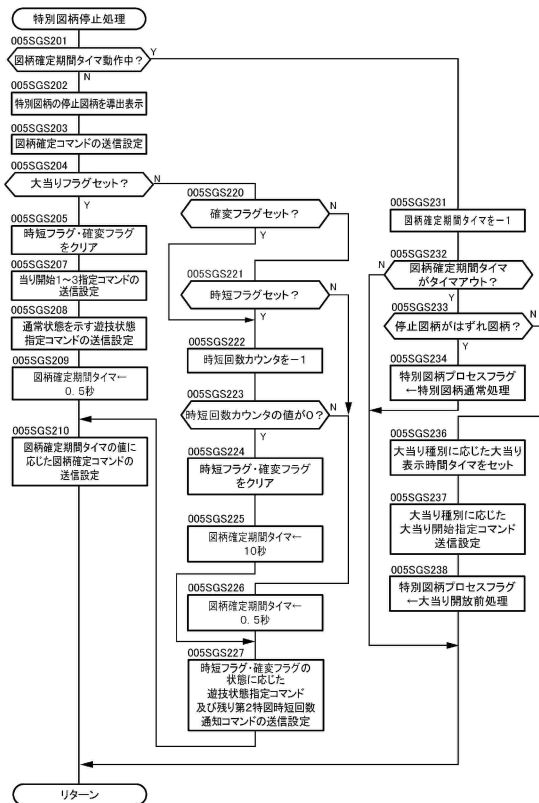
【 図 1 2 - 2 4 】

【图 12-24】



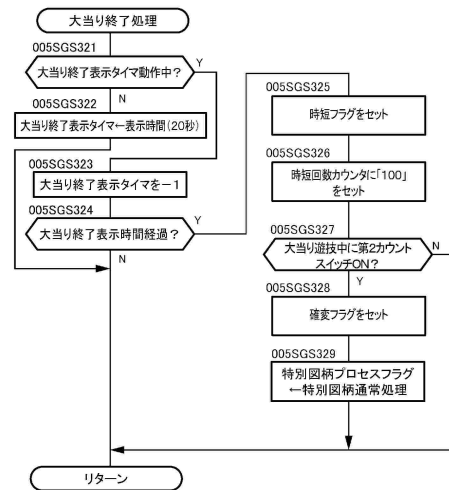
【 図 1 2 - 2 5 】

【図 12-25】



【 図 1 2 - 2 6 】

【图 12-26】

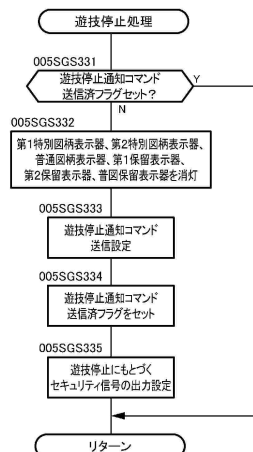


10

20

【 図 1 2 - 2 7 】

【图 12-27】



【 図 1 2 - 2 8 】

【圖 12-28】

遊技状態	遊技停止タイミング
通常状態	
時短状態	
確変状態	
大当たり遊技状態	MYカウンタ値が98194に達したタイミング
	MYカウンタ値が98194に達した大当たり遊技終了(全ラウンド遊技終了)時

30

40

【図 1 2 - 2 9】

【図 1 2 - 2 9】

(A) エラーが発生した場合

優先順位	エラー名称	EXT値	エラー内容	解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
1	電波エラー	80 (H)	電波検出	コールドスタート	○	電源OFFまで
2	磁石エラー	70 (H)	磁気検出	コールドスタート	○	電源OFFまで
3	遊技球誘導装置動作エラー	60 (H)	特別可変入賞球装置の大人賞口扉センサ異常	コールドスタート	○	電源OFFまで
4	始動口2異常入賞エラー	10 (H)	低ベース中に第2始動入賞が発生	300秒後	×	エラー判定後4分
5	不正入賞エラー	08 (H)	非作動時の大人賞口入賞	30秒後	×	電源OFFまで
6	コントローラ接続エラー	02 (H)	スティックコントローラの異常検出	60秒後	×	電源OFFまで
7	ドア開放エラー	04 (H)	ドア開放検出	ドア閉鎖	×	出力せず
8	球切れエラー	01 (H)	球切れ検出	エラー解除	×	出力せず

※遊技停止対象エラーについては、メイン側エラー処理において遊技停止フラグをセット
※エラー報知処理において各エラー報知を実行

(B) MYカウンタの値が規定値に到達した場合

解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
コールドスタート	○	電源OFFまで

※遊技停止演出処理において遊技停止の報知を実行

【図 1 2 - 3 0】

【図 1 2 - 3 0】

(A)

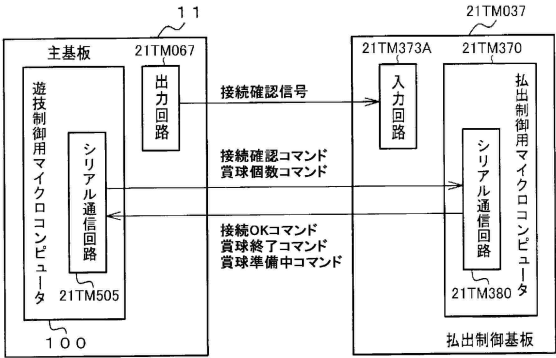
名称	内容
接続確認信号	オン 遊技制御用マイクロコンピュータが立上っている（制御可能な）状態 オフ 遊技制御用マイクロコンピュータが制御可能でない状態

(B)

コマンド	名称	内容
A 0	接続確認コマンド	接続状態が正常であるかを確認（1 s 毎）
8 x	接続OKコマンド	接続状態が正常であることを通知
5 x	賞球個数コマンド	賞球個数を通知
5 0	賞球終了コマンド	賞球動作の終了を通知
4 x	賞球準備中コマンド	エラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知（1 s 毎）

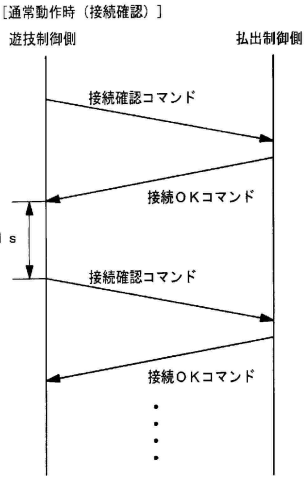
【図 1 2 - 3 1】

【図 1 2 - 3 1】



【図 1 2 - 3 2】

【図 1 2 - 3 2】



10

20

30

40

50

【図 1 2 - 3 3】

【図 1 2 - 3 3】



【図 1 2 - 3 4】

【図 1 2 - 3 4】

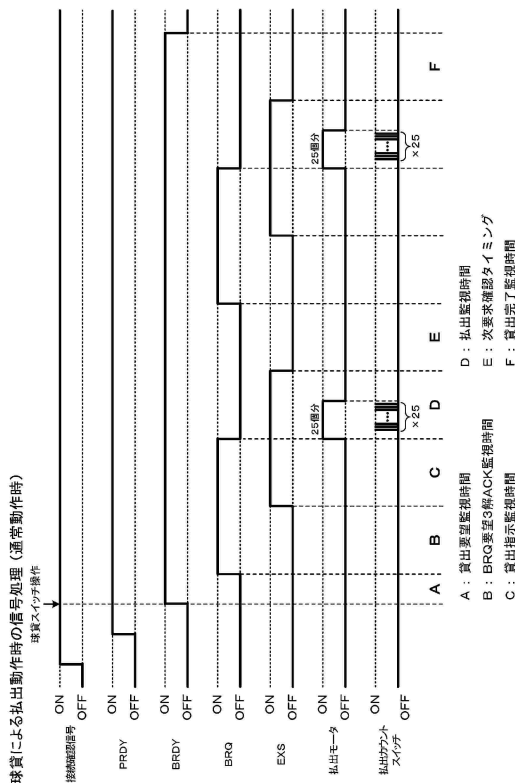


10

20

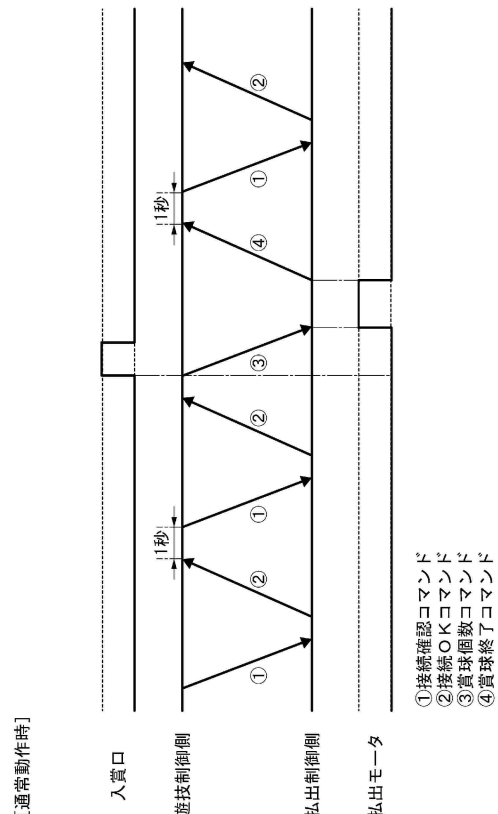
【図 1 2 - 3 5】

【図 1 2 - 3 5】



【図 1 2 - 3 6】

【図 1 2 - 3 6】

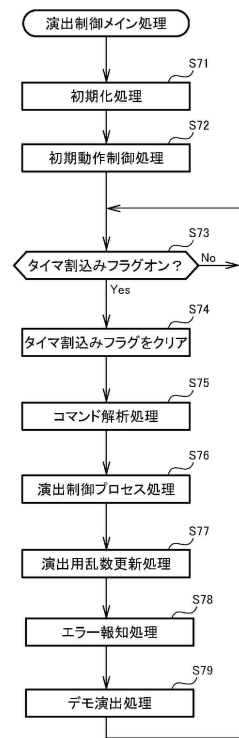


30

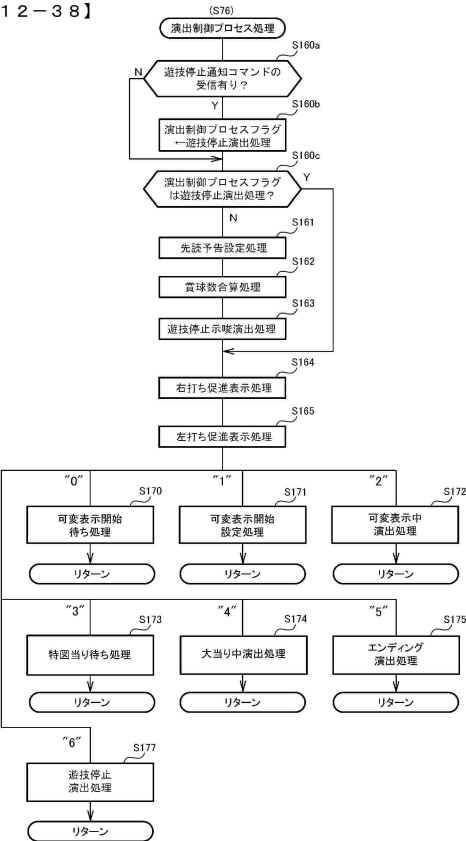
40

50

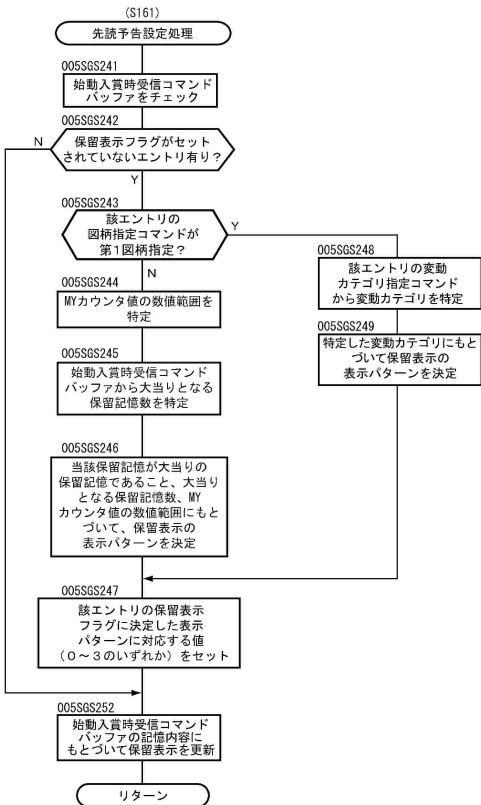
【図 1 2 - 3 7】
【図 1 2 - 3 7】



【図 1 2 - 3 8】
【図 1 2 - 3 8】



【図 1 2 - 3 9】
【図 1 2 - 3 9】



【図 1 2 - 4 0】
【図 1 2 - 4 0】

(A) 大当り時の決定割合
(MYカウンタ値が0～95000の場合、MYカウンタ値が95001以上且つ大当りとなる保留記憶数が1個である場合)

可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり		
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	
大当り	5%	25%	65%	5%

(B) 大当り時の決定割合
(MYカウンタ値が95001以上且つ大当りとなる保留記憶数が2個以上である場合)

可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり		
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	
大当り	5%	30%	65%	0%

(C) はずれ時の決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり		
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%	0%
はずれ (その他)	75%	20%	5%	0%
はずれ (Sリーチ)	65%	25%	10%	0%

10

20

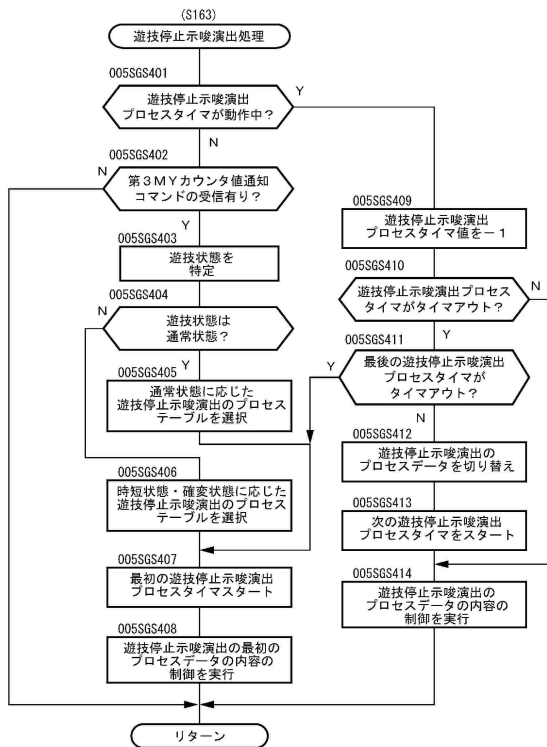
30

40

50

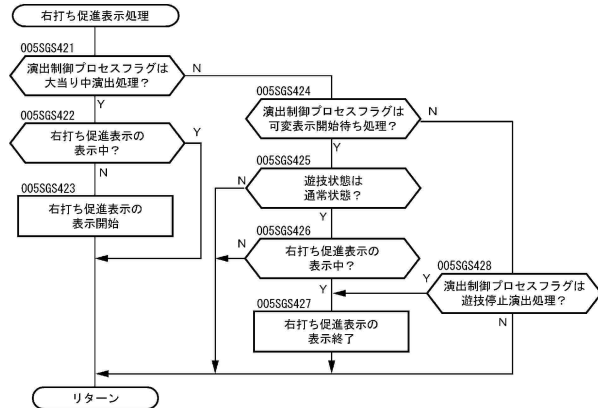
【図 1 2 - 4 1】

【図 1 2 - 4 1】



【図 1 2 - 4 2】

【図 1 2 - 4 2】

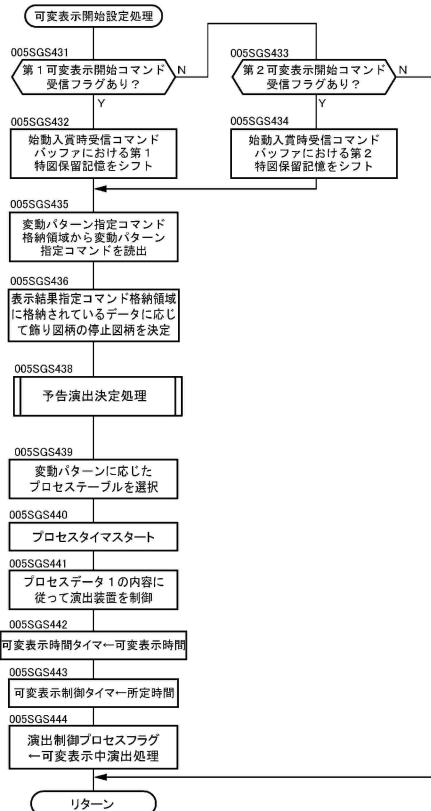


10

20

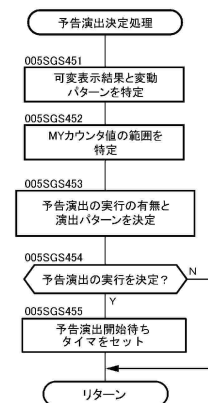
【図 1 2 - 4 3】

【図 1 2 - 4 3】



【図 1 2 - 4 4】

【図 1 2 - 4 4】



30

40

50

【 図 1 2 - 4 5 】

【图 12-45】

(A)大当たり時の予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合
(MYカウンタ値0～95000の場合)

可変表示結果及び 変動パターン	予告演出 非実行	予告演出実行		
		演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
大当り	15%	30%	50%	5%

(B)大当たり時の予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合
(MYカウンタ値95001～98194の場合)

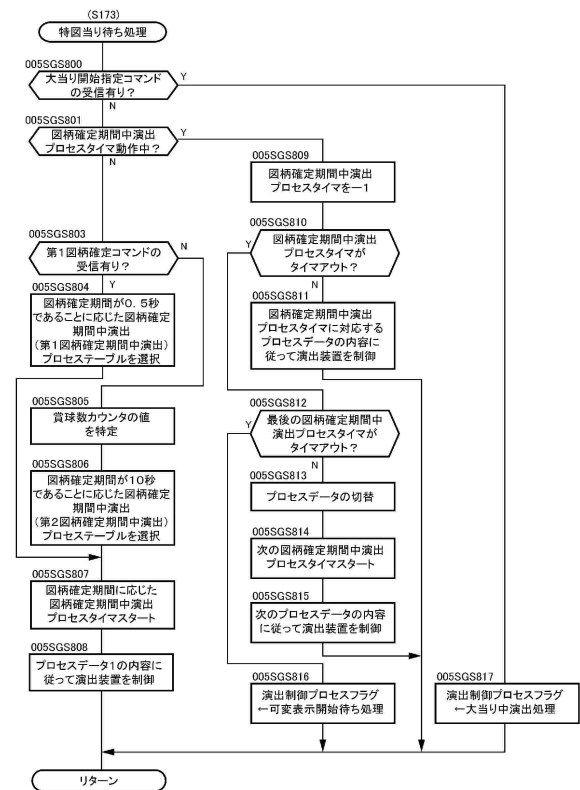
可変表示結果及び 変動パターン	予告演出 非実行	予告演出実行		
		演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
大当り	15%	30%	55%	0%

(C)はずれ時の予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果及び 変動パターン	予告演出 非実行	予告演出実行		
		演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
非リーチはずれ	95%	5%	0%	0%
Nリーチはずれ	70%	25%	5%	0%
Sリーチはずれ	50%	30%	20%	0%

【 図 1 2 - 4 6 】

【图 12-46】

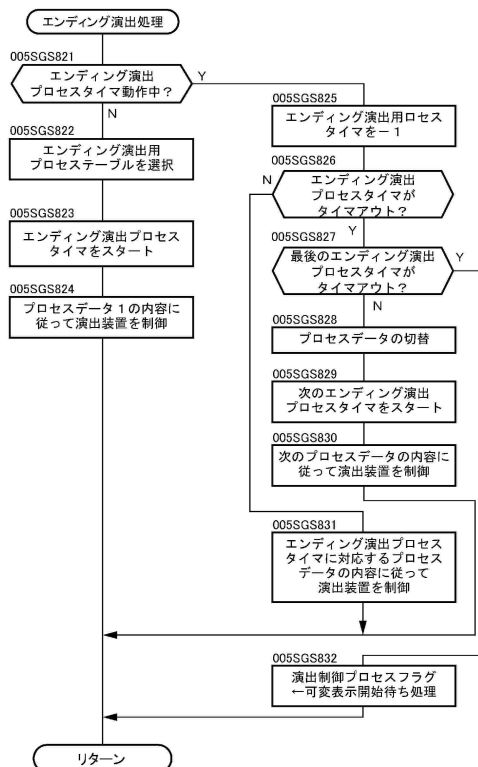


10

20

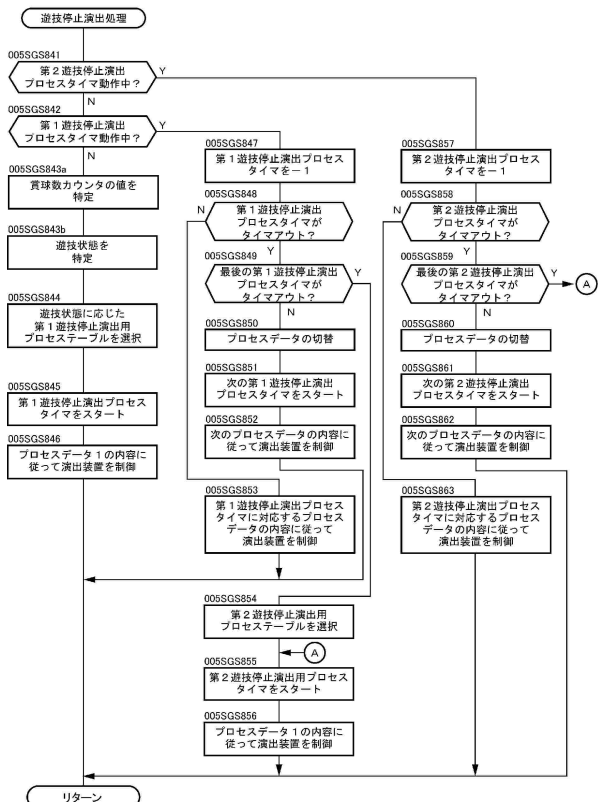
【 図 1 2 - 4 7 】

【图 12-47】



【 図 1 2 - 4 8 】

【図 12-48】



30

40

【図 1 2 - 4 9】

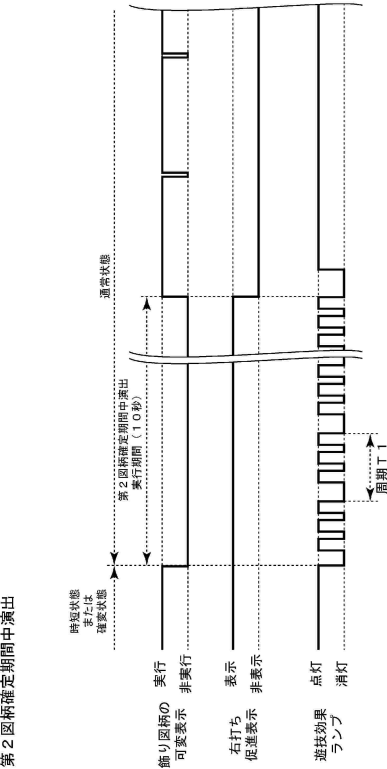
【図 1 2 - 4 9】

図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び演出内容	
演出	実行期間 演出内容
第1図柄確定 期間中演出	可変表示の停止後の 0.5秒間 無し(次の可変表示まで確定停止図柄を表示)
第2図柄確定 期間中演出	確定状態または時短状態の100回目 のはずれ可変表示停止後の10秒 遊技状態が時短状態や確定状態から通常状態に 制御される旨、賞球数カウンタの値(初当りを含む 連荘中の次当り遊技中に獲得した賞球数)を表示
エンディング 演出	大当り遊技終了後の20秒間 遊技状態が時短状態または確定状態に制御される旨を表示
第1遊技停止 演出	遊技停止後の15秒間 遊技が停止された旨及び賞球数カウンタの値(初当りを含む 連荘中の次当り遊技中に獲得した賞球数)を表示 ※
第2遊技停止 演出	第1遊技停止演出後から 電源断まで プリペイドカード取り忘れ防止の報知

※：賞球数カウンタの値は時短状態・確定状態でのみ表示

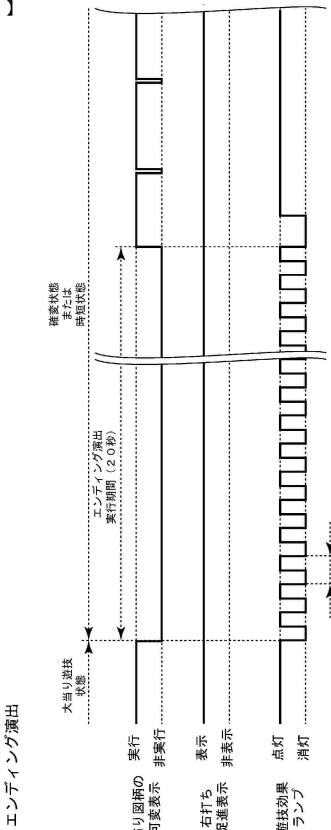
【図 1 2 - 5 0】

【図 1 2 - 5 0】



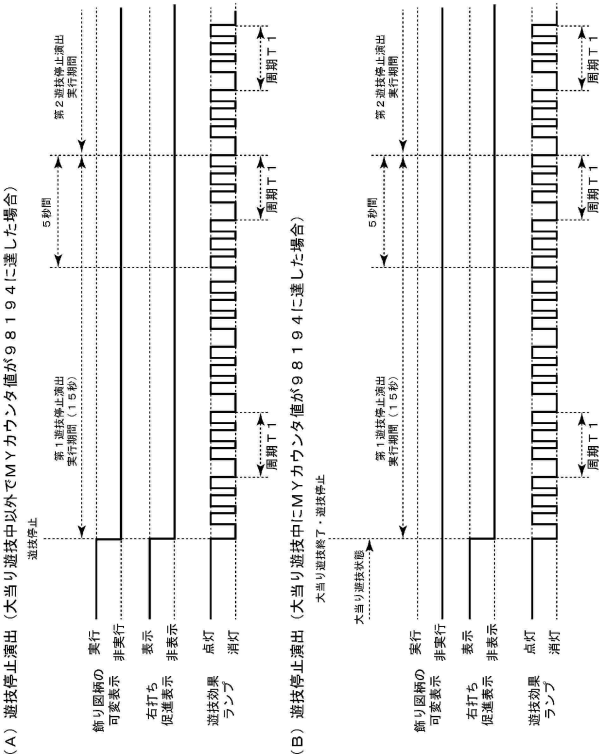
【図 1 2 - 5 1】

【図 1 2 - 5 1】



【図 1 2 - 5 2】

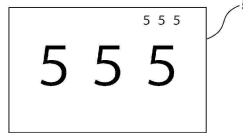
【図 1 2 - 5 2】



【図 12 - 53】

【図 12-53】

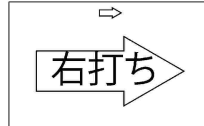
(A) 通常状態で大当たり(初当たり)



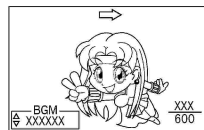
(B) 大当たり遊技開始



(C)



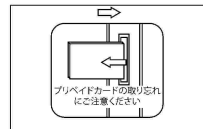
(D) 大入賞口開放開始



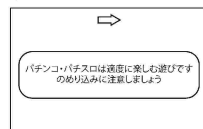
(E) 大当たり遊技終了(エンディング演出)



(F) エンディング演出



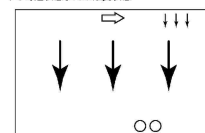
(G)



【図 12 - 54】

【図 12-54】

(A) 時短状態または確変状態



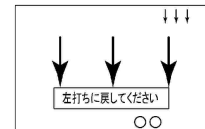
(B) 時短状態において可変表示100回実行



(C) 第2図柄確定期間中演出



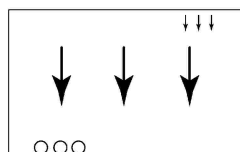
(D) 通常状態



【図 12 - 55】

【図 12-55】

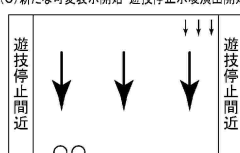
(A) 通常状態



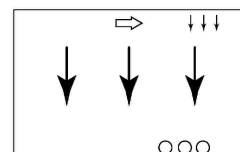
(B) はずれ



(C) 新たな可変表示開始・遊技停止示唆演出開始



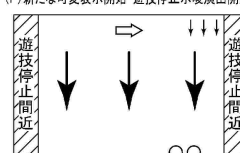
(D) 時短状態・確変状態



(E) はずれ



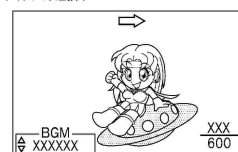
(F) 新たな可変表示開始・遊技停止示唆演出開始



【図 12 - 56】

【図 12-56】

(A) 大当たり遊技中



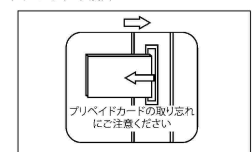
(B) MYカウンタ値が「98194」に到達(大当たり遊技継続)



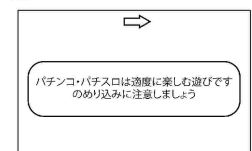
(C) 大当たり遊技終了(エンディング演出)



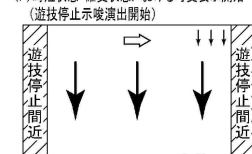
(D) エンディング演出



(E)



(F) 時短状態・確変状態における可変表示開始 (遊技停止示唆演出開始)



10

20

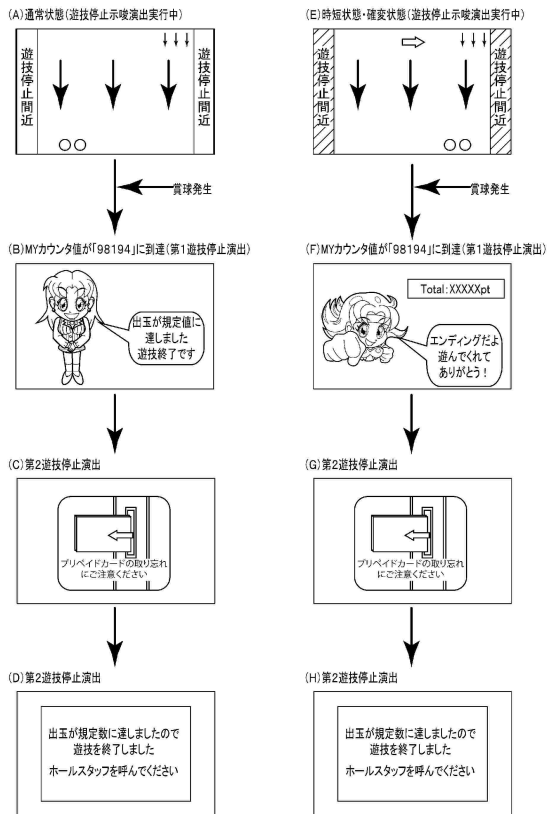
30

40

50

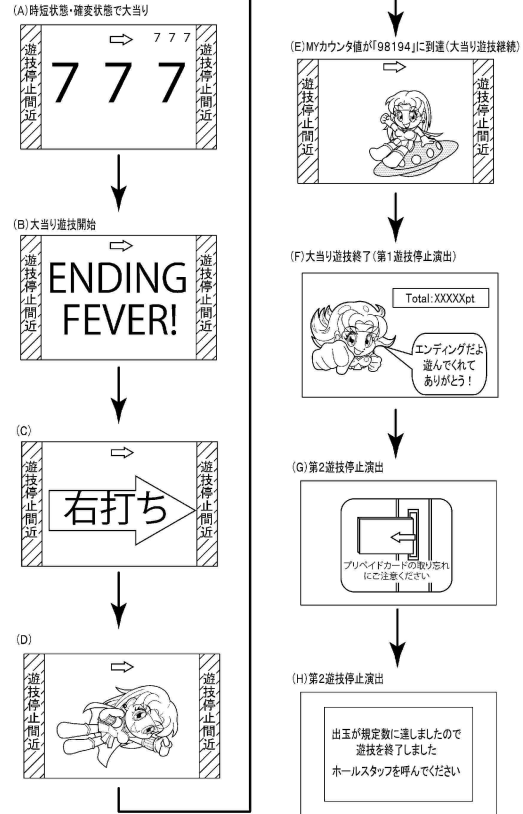
【図 12 - 57】

【図 12-57】



【図 12 - 58】

【図 12-58】

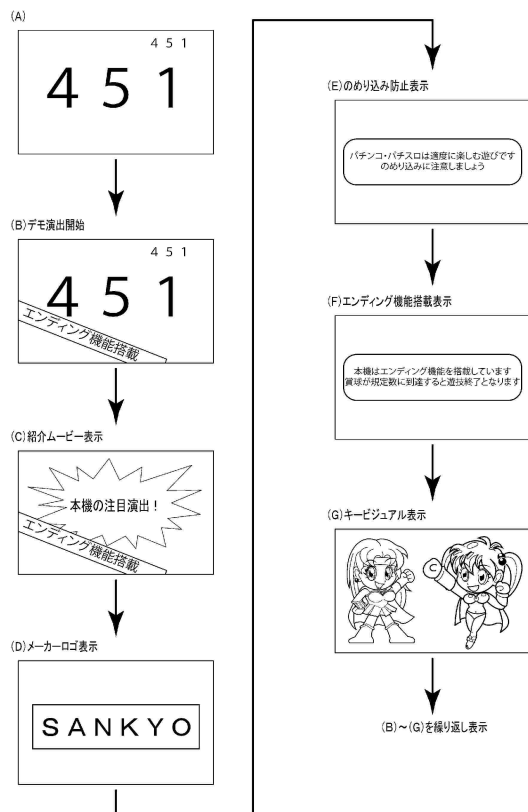


10

20

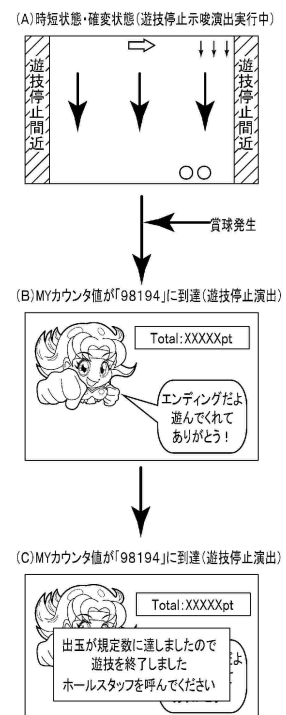
【図 12 - 59】

【図 12-59】



【図 12 - 60】

【図 12-60】変形例



30

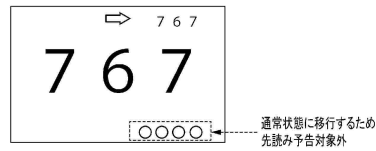
40

50

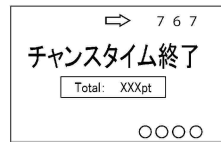
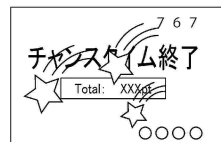
【図 1 2 - 6 1】

【図 1 2 - 6 1】変形例

(A) 時短状態または確変状態において可変表示100回実行



(B) 第2図柄確定期間中演出

(C) 第2特図保留記憶内に大当りの保留記憶がある場合
(復活告知演出実行)

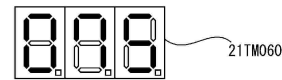
(D) 各演出開始時において第2特図保留記憶内に大当りの保留記憶がある場合の復活告知演出の実行の有無

開始する演出	復活告知演出の実行の有無
第2図柄確定期間中演出	有
遊技停止演出	無

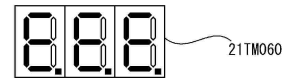
【図 1 2 - 6 2】

【図 1 2 - 6 2】変形例

(A) 遊技可能状態における度数表示LEDの表示態様例



(B) 遊技停止状態における度数表示LEDの表示態様例



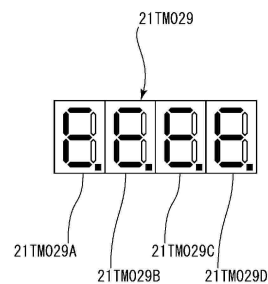
10

20

【図 1 2 - 6 3】

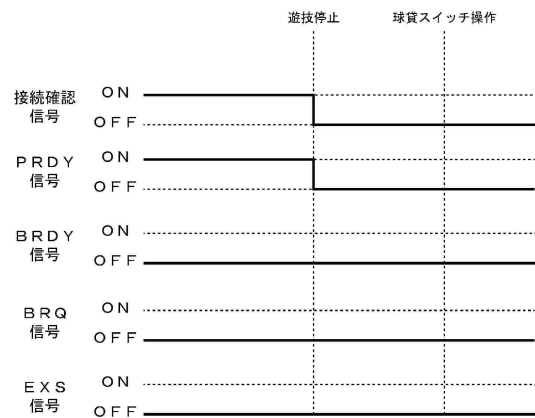
【図 1 2 - 6 3】変形例

遊技停止状態における性能表示モニタの表示態様例



【図 1 2 - 6 4】

【図 1 2 - 6 4】



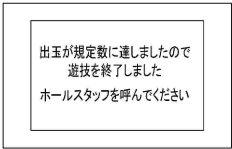
30

40

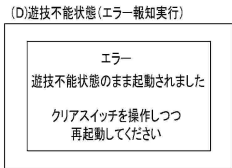
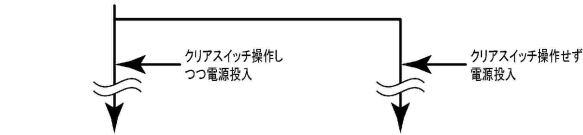
50

【図 1 2 - 6 5】
【図 1 2 - 6 5】

(A)遊技停止演出実行中



(B)電源断



【図 1 2 - 6 6】
【図 1 2 - 6 6】変形例

表示結果判定テーブル		特設表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
遊技状態	通常状態 または短時間状態	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)
		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)
		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

10

20

【図 1 2 - 6 7】
【図 1 2 - 6 7】

(A) エラーが発生した場合

優先順位	エラー名称	EXT値	エラー内容	解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
1	電波エラー	80 (H)	電波検出	コールドスタート	○	電源OFFまで
2	磁石エラー	70 (H)	磁気検出	コールドスタート	○	電源OFFまで
3	遊技球誘導蓋 作動エラー	60 (H)	特別可変入賞球装置の 大入賞口扉センサ異常	コールドスタート	○	電源OFFまで
4	始動口2異常 入賞エラー	10 (H)	低ベース中に 第2始動入賞が発生	300秒後	×	エラー判定後4分
5	不正入賞エラー	08 (H)	非作動時の 大入賞口入賞	30秒後	×	電源OFFまで
6	コントローラ 接続エラー	02 (H)	スティックコントローラの 異常検出	60秒後	×	電源OFFまで
7	ドア開放エラー	04 (H)	ドア開放検出	ドア閉鎖	×	出力せず
8	球切れエラー	01 (H)	球切れ検出	エラー解除	×	出力せず

※遊技停止対象エラーについては、メイン側エラー処理において遊技停止フラグをセット
※エラー報知処理において各エラー報知を実行

(B) MYカウンタの値が規定値に到達した場合

解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
コールドスタート	○	電源OFFまで

※遊技停止演出処理において遊技停止の報知を実行

(C) 設定変更可能状態である場合

コマンド名称	内容	解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
設定変更可能状態通知	設定値を変更可能な状態であることを通知	電源オフ	○	設定変更状態での起動から5秒間

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 8 0 0 4 7 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 5 1 0 6 2 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 0 3 4 4 5 7 (J P , A)
特許第 7 3 8 4 8 7 3 (J P , B 2)
特開 2 0 0 9 - 2 6 8 6 2 5 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 0 4 9 5 1 8 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2