(19)日本国特許庁(JP)　　(12)公開特許公報(A)　　(11)公開番号
特開2023-157193
(P2023-157193A)
(43)公開日　令和5年10月26日(2023.10.26)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全541頁）

(21)出願番号　特願2022-66942(P2022-66942)
(22)出願日　令和4年4月14日(2022.4.14)

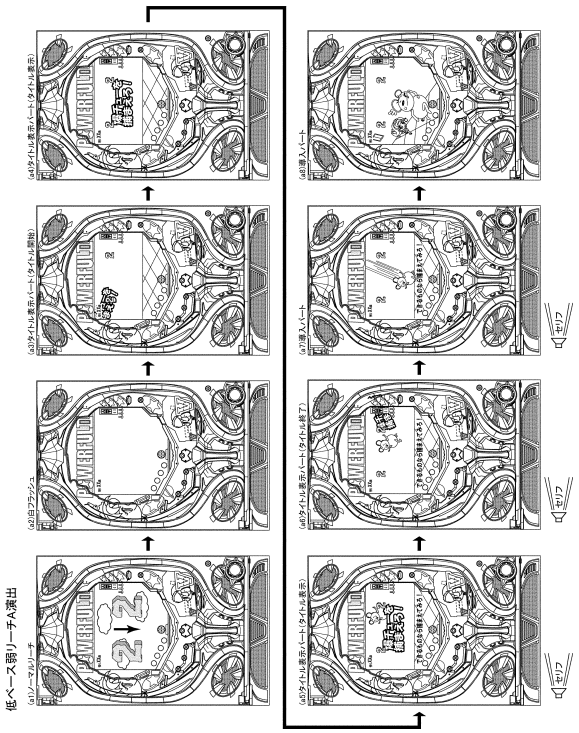
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　BC07
2C333　AA11 CA29 CA44 CA49
CA76 GA04

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】リーチ演出のタイトル表示に関連して演出効果を高めた遊技機を提供する。
【解決手段】画像表示装置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。遊技の進行を制御する遊技制御手段と、演出を制御する演出制御手段と、液晶表示器と、を備え、遊技制御手段から送信された演出制御コマンドに応じて、演出制御手段は、液晶表示器にガラス板画像を表示させ、ガラス板画像が割れる割れ演出を実行する。
【選択図】図１１－３２

【図１１－３２】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターンと、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変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンドを送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
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コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチは、該第１リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチは、該第２リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第１リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間と前記第２リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間とは異なり、
前記第１リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチにおけるタイトル表示パートは、
前記第１リーチに対応するタイトル表示または前記第２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パートと、
前記第１リーチに対応するタイトル表示または前記第２リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている第２パートと、
前記第１リーチに対応するタイトル表示または前記第２リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている状態から表示を終了するまでの第３パートと、で構成され、

前記表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
前記割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
前記第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パートが前記第１パートおよび前記第３パートよりも長く、該第１パートが該第３パートよりも長くなるように該第１リーチに対応するタイトル表示を表示し、
前記第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パートが前記第１パートおよび前記第３パートよりも長く、該第１パートが該第３パートよりも長くなるように該第２リーチに対応するタイトル表示を表示可能であり、
前記音出力手段は、前記第１パターンにより前記割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方、前記第２パターンにより前記割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない、遊技機
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、始動条件が成立したことにもとづいて第１識別情報または第２識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機として、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば、特許文献１参照）。さらに、液晶表示装置に表示される画像を段階的に変化させていくステップアップ演出として、該液晶装置の表示画面をガラスに見立て、該表示画面にヒビ（割れ前兆画像としてのガラス板）を表示した後に該表示画面があたかも割れたように複数の破片画像を表示する演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－１１８４１１号公報
【特許文献２】特開２０２０－１２７５９３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし、特許文献１～２の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。
【０００５】
この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
請求項１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターンと、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変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンドを送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
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コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチは、該第１リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチは、該第２リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第１リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間と前記第２リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間とは異なり、
前記第１リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチにおけるタイトル表示パートは、
前記第１リーチに対応するタイトル表示または前記第２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パートと、
前記第１リーチに対応するタイトル表示または前記第２リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている第２パートと、
前記第１リーチに対応するタイトル表示または前記第２リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている状態から表示を終了するまでの第３パートと、で構成され、
前記表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
前記第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パートが前記第１パートおよび前記第３パートよりも長く、該第１パートが該第３パートよりも長くなるように該第１リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パートが前記第１パートおよび前記第３パートよりも長く、該第１パートが該第３パートよりも長くなるように該第２リーチに対応するタイトル表示を表示可能であり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができ商品性を高めることができる。

【０００７】

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

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】この実施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１１－１３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－１４】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
【図１１－１５】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
【図１１－１６】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１９】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２１】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－２２】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【図１１－２３】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２４】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。
【図１１－２５】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２６】停止図柄の決定割合を示す説明図である。
【図１１－２７】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
【図１１－２８】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
【図１１－２９】通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３０】時短状態Ａ、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３１】時短状態Ｂにおける可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３２】低ベース弱リーチＡ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－３３】低ベース弱リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３４】低ベース弱リーチＢ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－３５】低ベース弱リーチＢ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３６】低ベース強リーチＡ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－３７】低ベース強リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３８】低ベース強リーチＡ演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。
【図１１－３９】低ベース強リーチＢ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４０】低ベース強リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４１】低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４２】低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４３】タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
【図１１－４４】高ベーススーパーリーチＡ～Ｄ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４５】高ベーススーパーリーチＡ～Ｄ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４６】画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。
【図１１－４７】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
【図１１－４８】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
【図１１－４９】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
【図１１－５０】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
【図１１－５１】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－５２】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。
【図１１－５３】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
【図１１－５４】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
【図１１－５５】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
【図１１－５６】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－５７】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
【図１１－５８】タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。
【図１１－５９】操作促進演出Ａの実行状況を示す図である。
【図１１－６０】操作促進演出Ｂの実行状況を示す図である。
【図１１－６１】操作促進演出Ｃの実行状況を示す図である。
【図１１－６２】操作促進演出Ｄの実行状況を示す図である。

【図１１－６３】操作促進画像の表示態様を示す図である。
【図１１－６４】大当り開始演出の実行状況を示す図である。
【図１１－６５】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。
【図１１－６６】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
【図１１－６７】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を示す説明図ある。
【図１１－６８】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。
【図１１－６９】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。
【図１１－７０】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図１１－７１】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１１－７２】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１１－７３】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
【図１１－７４】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７５】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７６】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７７】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７８】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７９】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８０】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８１】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８２】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８３】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８４】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８５】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８６】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８７】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８８】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８９】弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９０】弱リーチ系弱リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９１】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９２】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９３】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９４】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９５】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９６】弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９７】弱リーチ系弱リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９８】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図１１－９９】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１００】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０１】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０２】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０３】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０４】強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０５】強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０６】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０７】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０８】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０９】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１０】強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１１】強リーチ系強リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１２】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１３】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１４】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１５】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１６】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１７】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１８】強リーチ系強リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１９】強リーチ系強リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２０】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２１】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２２】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２３】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２４】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２５】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２６】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２７】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２８】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２９】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３０】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３１】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３２】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３３】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３４】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３５】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３６】高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図１１－１３７】高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３８】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３９】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４０】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４１】高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４２】高ベースリーチ系リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４３】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４４】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４５】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４６】高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４７】高ベースリーチ系リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４８】高ベースリーチ系リーチＣ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４９】高ベースリーチ系リーチＣ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５０】高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５１】高ベースリーチ系リーチＤ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５２】低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートを構成する機関と輝度データとの関係を示す図である。
【図１２】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図１３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１４】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１５】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１６】レイヤの構成を示す説明図である。
【図１７】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１８】各乱数を示す説明図である。
【図１９】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図２０】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図２１】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。
【図２２】（Ａ）～（Ｆ）は変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２３】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図２４】（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２５】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２６】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２７】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２８】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２９】（Ａ）は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り、（Ｂ）は変動カテゴリを示す図である。
【図３０】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３１】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】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３３】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】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３５】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３６】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図３７】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３８】（Ａ）は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図３９】（Ａ）はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）は演出パターンの説明図である。
【図４０】（Ａ）は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図４１】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図４２】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図４３】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図４４】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図４５】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図４６】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図４７】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図４８】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図４９】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図５０】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図５１】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図５２】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図５３】第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５４】第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５５】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５６】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図５７】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図５８】背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図５９】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
【図６０】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図６１】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図６２】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
【図６３】強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。

【図６４】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図６５】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図６６】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
【図６７】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図６８】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図６９】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図７０】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図７１】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図７２】第１連続割れ演出、第２連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図７３】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図７４】背景変化演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図７５】背景変化演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図７６】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図７７】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図７８】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図７９】強発展演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図８０】強発展演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図８１】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図８２】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図８３】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。
【図８４】割れ演出における割れパターンを示す図である。
【図８５】各割れパターンの表示例を示す図である。
【図８６】割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図８７】割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図８８】割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図８９】割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図９０】割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図９１】割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図９２】割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図９３】（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。
【図９４】（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。
【図９５】本発明の変形例１を示す図である。
【図９６】本発明の変形例２を示す図である。
【図９７】本発明の変形例３を示す図である。
【図９８】本発明の変形例４を示す図である。
【図９９】本発明の変形例５を示す図である。
【図１００】本発明の変形例６を示す図である。
【図１０１】本発明の変形例７を示す図である。
【図１０２】本発明の変形例８を示す図である。
【図１０３】本発明の変形例９を示す図である。

【図１０４】本発明の変形例９を示す図である。
【図１０５】本発明の変形例１０を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［形態１］
形態１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００１０】
形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報を第１サイズ（飾り図柄（大））のリーチ態様で表示し、その後に該リーチ態様で表示

した装飾識別情報（飾り図柄（大））を該第１サイズよりも小さい第２サイズ（飾り図柄（小））で表示し、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、該第２サイズで表示されている装飾識別情報（飾り図柄（小））の表示位置を用いるように表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１サイズで表示されていた装飾識別情報が第２サイズとなることで遊技者の視線を集め、第２サイズとなった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１１】
形態１－３の遊技機は、形態１－１または１－２に記載の遊技機であって、
前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１２】
形態１－４の遊技機は、形態１－１～１－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）と、該第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）と、を含み、
前記第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１３】
形態１－５の遊技機は、形態１－４に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、
前記第３リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチ及び第２リーチよりも有利状態に制御される期待度が高い第３リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で第３リーチに対応するタイトル表示を表示させることができる。

【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。
この特徴によれば、タイトル表示が定位置に表示された後も、タイトル表示に注目させやすくなる。
【００１５】
［形態２］
形態２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り

図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における前記タイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第１リーチ及び第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第１リーチ及び第２リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００１６】
　形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
　前記第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合と前記第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合とは前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される期待度が異なる
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときにいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかにより有利状態に制御される期待度が異なるため、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【００１７】
　［形態３］
　形態３－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
　　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない

変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

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

第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第１リーチ、第２リーチ及び第３リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第１リーチ、第２リーチ及び第３リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００１８】
［形態４］
形態４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利

状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００１９】
　［形態５］
　形態５－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パ

ターン（ＰＡ２－７～９）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターン（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－５～７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－７～９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）と前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は、複数のキャラクタが用いられるリーチであり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）は該第１リーチにおける第１キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）と該第１リーチにおける第２キャラクタ（敵キャラクタ「ボインゴ」）とが用いられ、該第１キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は該第２リーチにおける第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）と該第２リーチにおける第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）とが用いられ、該第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートは、該第２リーチにおける第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が手前側および該第２リーチにおける第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）が奥側となるように配置された表示から表示を開始し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートは、該第１リーチにおける第１キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）が手前側および該第２リーチにおける第２キャラクタ（敵キャラクタ「ボインゴ」）が奥側とならないように配置された表示から表示を開始する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチについては、有利状態に制御される旨が報知される第１キャラクタが手前側となり、第２キャラクタが奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で期待度が高いことを認識しやす

くなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００２０】
形態５－２の遊技機は、形態５－１に記載の遊技機であって、
前記第１キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）であり、
前記第２キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）であり、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートの開始時に、前記第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が背中を向けて手前側の位置に表示され、前記第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）がこちらを向いて奥側の位置に表示され、前記第１キャラクタと前記第２キャラクタとが対峙している
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチについては、遊技者の向きと第１キャラクタの向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に期待度が高いことを認識させやすくなる。
【００２１】
形態５－３の遊技機は、形態５－１または５－２に記載の遊技機であって、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートにおいて、前記第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）は、前記タイトル表示パートで前記タイトル表示（タイトル文字）が表示されていた表示領域を含む位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示に注目していた遊技者が、タイトル表示が消えることで自然と第１キャラクタと第２キャラクタに視線が行くようになる。
【００２２】
［形態６］
形態６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される期待度が高く、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも実行時間が長く、
前記第１リーチと前記第２リーチは、セリフ字幕が用いられるリーチであり、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）およびセリフ字幕を表示し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、前記第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて表示されていたセリフ字幕を継続して表示し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、セリフ字幕を表示せず、タイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度が高く、実行時間の長い第２リーチは極力タイトル表示とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に期待度が低く、実行時間の短い第１リーチの時には、セリフ字幕とタイトル表示を被らせたとしても、先にタイトル表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル表示とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００２３】

形態６－２の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、前記タイトル表示（タイトル文字）と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンを切替えない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第１リーチに対応するタイトル表示とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル表示と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル表示に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【００２４】

形態６－３の遊技機は、形態６－１または６－２に記載の遊技機であって、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示（タイトル文字）に対応する音声は出力されない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示とセリフ字幕とが同時に表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【００２５】

［形態７］

形態７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されており、
前記表示手段（画像表示装置５）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない第１サイズ（拡大サイズ）で、前記特定

リーチのタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、該第１サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える第２サイズ（縮小サイズ）となるように該特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入（高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入））を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない第１サイズで表示を行い、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見えるサイズで表示されるため、遊技者をタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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、その後に第２サイズ（縮小サイズ）のタイトル表示と該タイトル表示に対応する背景（タイトル表示専用の背景）が表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチタイトルの表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル表示を遊技者に見せることができる。

【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（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されており、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態（縮小サイズで定位置に表示されている状態）から複数の文字を拡大させて表示する（タイトル文字の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる）ことでタイトル表示パートを終了させ、前記特定リーチにおける導入パートに対応する表示（導入パートの開始時の背景）を視認可能となるように表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入（高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入））を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル表示に注目しており、そのタイトル表示を好適に用いて、次の導入パートに対応する表示への切り替わりを違和感なく行うことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００２８】
　［形態９］
　形態９－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であっ

て、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２）と前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ２－１～３）とは異なり、
前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第２パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第３パート（タイトル終了期間）と、で構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

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

ことを特徴としている。

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

【００２９】

［形態１０］

形態１０－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）と前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）とは異なり、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、
前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第２パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第３パート（タイトル終了期間）と、で構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第２パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第１パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第３パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第１パート、第２パート、第３パートの実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【００３０】

形態１０－２の遊技機は、形態１０－１に記載の遊技機であって、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）は、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）よりも短い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態で実行される第２リーチにおけるタイトル表示パートの実

行時間は相対的に短いため、テンポ良く特別状態を進めることができる一方、通常状態で実行される第１リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いた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、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００３２】

［形態１２］

形態１２－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段は、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色の態様）および前記特定リーチに対応するタイトル表示を第１態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２態様（赤色の態様）で表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パート（図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、
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。

【００３３】

［形態１３］
形態１３－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－５～７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－７～９）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－１０～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ

かの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－５～７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－７～９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－８～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－１０～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段は、
　前記第１リーチに（低ベース強リーチＢ演出）おけるタイトル表示パートにおいて、第１態様（星３．５個）にて期待度示唆表示を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第２態様（星４個）にて期待度示唆表示を表示し、
　前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示と前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示とで、共通となるように強調表示を表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第１態様にて期待

度示唆表示を表示する場合にも、第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第２態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通とすることで、開発コストを軽減することができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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。

【００３７】

［形態１４］

形態１４－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示において、一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を継続したまま、二つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を終了させ、三つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいては、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、期待度示唆表示では、一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目のオブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目のオブジェクトに対する強調表示は一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【００３８】
形態１４－２の遊技機は、形態１４－１に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる毎に強調音（期待度示唆音）が出力されるとともに、一のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示の強調音（期待度示唆音）の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の強調音（期待度示唆音）が出力される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【００３９】
形態１４－３の遊技機は、形態１４－１または１４－２に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）と文字（文字「期待度」）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、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブ

ジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示と同時に前記保留表示を表示しないようにし、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル、最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示を表示しないようにすることで、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【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。
　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。
　この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。
【００４３】
　［形態１６］
　形態１６－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動

パターン（ＰＢ１－２～４／ＰＢ１－１４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～６／ＰＡ２－１６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－１５）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１７）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－８～１０／ＰＢ１－１６）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１０～１２／ＰＡ２－１８）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）におけるタイト

ル表示パートにおいて第１数（３）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１数よりも多い第２数（３．５）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第２数よりも多い第３数（４）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第１数と前記第２数との数の差は、該第２数と前記第３数との数の差と同じ（０．５）であり、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から第２数に増加した場合と、第２数から第３数に増加した場合と、でオブジェクトの数の増加量は同数であるが、第１数から第２数に増加した場合よりも第２数から第３数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数よりも有利状態に制御されることを期待させることができる一方、オブジェクトの数が少ない場合に有利状態に制御されることを過度に期待させてしまうことがない。
【００４４】
　形態１６－２の遊技機は、形態１６－１に記載の遊技機であって、
　前記複数の変動パターンは、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－１１～１３／ＰＢ１－１７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－１３～１５／ＰＡ２－１９）と、を含み、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－１１～１３／ＰＢ１－１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－１３～１５／ＰＡ２－１９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第７コマンドを受信した場合に、第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第８コマンドを受信した場合に、前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）は、該第４リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段は、前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第３数よりも多い第４数（４．５）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第３数と前記第４数との数の差（０．５）は、前記第１数と前記第３数との数の差（１）よりも小さく、

前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から第３数に増加した場合よりも第３数から第４数に増加した場合の方がオブジェクトの数の増加量は小さいが、第１数から第３数に増加した場合よりも第３数から第４数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数が少ない場合でも有利状態に制御されることを期待させることができる。
【００４５】
形態１６－３の遊技機は、形態１６－２に記載の遊技機であって、
前記第３数と前記第４数との数の差は０．５であり、前記第１数と前記第３数との数の差は１である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から１増加して第３数となったときよりも、第３数から０．５増加して第４数となった方がさらに有利状態に制御されることを期待させることができる。
形態１６－４の遊技機は、形態１６－１～１６－３のいずれかに記載の遊技機であって、
通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において前記第３リーチ（高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記通常状態において前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態よりも有利な特別状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が増加した場合に有利状態に制御されることを期待させることができる。
【００４６】
［形態１７］
形態１７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートよりも長く、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

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

【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、プロローグパート（プロローグ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートは、プロローグパート（プロローグ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第１リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことからも、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【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、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートは、プロローグパート（プロローグ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、
前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートは、プロローグパート（プロローグ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、
前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第３リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第２リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことからも、第３リーチの方が第２リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【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（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２、５、８）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２～３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２、５、８を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２～３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）を実行可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）を実行可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）を実行可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）を実行可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、演出結果として前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される旨が報知される場合がなく、演出結果として前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行される場合と、があるリーチであり、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、演出結果として、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される旨が報知される場合と、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、があるリーチであり、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記他のリーチが実行されるか否かが報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのある第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのない第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第１リーチにより過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００５０】

形態１８－２の遊技機は、形態１８－１に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートでは、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行されることが確定する確定態様（金色）でのタイトル表示（タイトル文字）を表示可能である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度示唆表示が表示されない第１リーチにおけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【００５１】

［形態１９］

形態１９－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチを含む複数のリーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、
前記表示手段は、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パート及び前記選択演出において前記タイトル表示（タイトル文字）とともに期待度示唆表示を表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、
前記選択演出において前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすことができる。
【００５２】
形態１９－２の遊技機は、形態１９－１に記載の遊技機であって、
前記選択演出は、演出用操作手段（プッシュボタン３１Ｂ）の操作により期待度の低いリーチ（スーパーリーチ演出）から期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へと段階的に変化する演出であり、
前記選択演出において１段階変化するのに要する時間（次のスーパーリーチ演出のタイ

トル画像に切り替わるのに最低限要する時間）は、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートの前記期待度示唆表示において１段階表示されるのに要する時間（星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間）よりも短い場合がある
ことを特徴としている。
この特徴によれば、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。
【００５３】
形態１９－３の遊技機は、形態１９－２に記載の遊技機であって、
前記選択演出は、１段階毎に現在のリーチ（スーパーリーチ演出）よりも１段階期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へ変化する演出であり、１段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要な前記演出操作手段（プッシュボタン３１Ｂ）の操作回数が多くなる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチの期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。
【００５４】
形態１９－４の遊技機は、形態１９－１～１９－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記選択演出により前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）が選択された場合、前記タイトル表示パートから開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、選択演出を経由して特定リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのリーチが実行されたのかを遊技者が判別しやすい。
【００５５】
［形態２０］
形態２０－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチに対応するタイトル表示（スーパーリーチ演出のタイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、有利状態名称表示をより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出Ｂ、Ｄ）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、導入パートで表示される促進文字表示は、遊技者に対して動作を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００５８】
形態２１－２の遊技機は、形態２１－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、遊技者に対して動作を促すとともに、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））及び前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））のいずれについても前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、促進文字表示であっても特殊促進文字表示であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。
【００５９】
形態２１－３の遊技機は、形態２１－１または２１－２に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））の文字数（３）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の文字数（７～１３）よりも少ない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、促進文字表示の文字数はタイトル表示の文字数よりも少ないため大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。
【００６０】
［形態２２］
形態２２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）とは異なる表示であって該特定リーチの内容を説明する説明文字表示（説明文字）を表示可能であり、
前記説明文字表示（説明文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、付加的に表示される説明文字表示を、タイトル表示よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル表示に加え、説明文字表示が付加されていることにも注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおい

て、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチに対応するタイトル表示の方が相対的に期待度の低い第１リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル表示だけでも第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００６３】
形態２３－２の遊技機は、形態２３－１に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（１０）は前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（７、８）よりも多いが、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）は前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２リーチに対応するタイトル表示の方が１文字の占める表示領域が大きくなるため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。
【００６４】
［形態２４］
形態２４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ

かの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、複数の文字で構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（大））をリーチ態様で表示し、その後、該第１サイズよりも小さい第２サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（小））をリーチ態様で表示し、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の少なくとも一の文字を前記第２サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示の少なくとも一の文字が、第２サイズに縮小した装飾識別情報よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００６５】
　形態２４－２の遊技機は、形態２４－１に記載の遊技機であって、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）のいずれの文字についても前記第１サイズ（飾り図柄（大））よりも小さく、前記第２サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示される
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、リーチ態様となった際の装飾識別情報については確実に認識させることができつつ、その後は、装飾識別情報が縮小され、装飾識別情報よりも大きなサイズでタイトル表示を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル表示に注目させることができる。

【００６６】
［形態２５］
形態２５－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出Ｂ、Ｄ）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ

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

【００６７】
形態２５－２の遊技機は、形態２５－１に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）は、第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）と、第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）と、から構成されており、
前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）が第１位置（定位置上部）に表示された後、前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）が第２位置（定位置下部）に表示され、
前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）が第２位置（定位置下部）に表示された後、前記第１位置（定位置上部）に表示された前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）及び前記第２位置（定位置下部）に表示された前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）は徐々に拡大表示され、
前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）及び前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）は、前記第１位置（定位置上部）及び前記第２位置（定位置下部）に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示され、
前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）及び前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）が前記第１位置（定位置上部）及び前記第２位置（定位置下部）に表示されたときの文字のサイズは、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字のサイズよりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字は、常に促進文字表示を構成する文字よりも大きく表示されるので、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【００６８】
形態２５－３の遊技機は、形態２５－１または２５－２に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が促進文字表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【００６９】
形態２５－４の遊技機は、形態２５－１～２５－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））は、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）よりも大きく表示される
ことを特徴としている。
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、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００７２】
形態２６－２の遊技機は、形態２６－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示よりも大きく表示されることで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【００７３】
形態２６－３の遊技機は、形態２６－２に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【００７４】
［形態２７］
形態２７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００７５】

形態２７－２の遊技機は、形態２７－１に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。
【００７６】
形態２７－３の遊技機は、形態２７－１または２７－２に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル表示に注目させることができる。
【００７７】
［形態２８］
形態２８－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否

かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００７８】
形態２８－２の遊技機は、形態２８－１に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始し、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができ、その後特定リーチにより有利状態に制御される旨が報知された後に、有利状態名称表示をタイトル表示よりも大きく表示することで、有利状態に制御されることを祝福できる。

【００７９】
［形態２９］
形態２９－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタ

イトル表示を行うことができる。
【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２Ｒに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われ、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）から前記操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替わる時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を終了させる時間よりも短い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示から操作示唆表示に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、有利状態名称表示を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。
【００８２】
［形態３０］
形態３０－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出Ｂ、Ｄ）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、促進文字表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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。
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。
【００８５】
形態３０－４の遊技機は、形態３０－１～３０－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、
前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。
【００８６】
［形態３１］
形態３１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００８７】

形態３１－２の遊技機は、形態３１－１に記載の遊技機であって、
前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【００８８】

形態３１－３の遊技機は、形態３１－１または３１－２に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、
前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、
前記タイトル表示（タイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【００８９】
［形態３２］
形態３２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

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

【００９０】

［形態３３］

形態３３－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－１４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－１５～１７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－１７～１９）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－１４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１

－１５～１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－１７～１９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第７コマンドを受信した場合に、第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第８コマンドを受信した場合に、前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）は、該第３リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、該第４リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）および前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段は、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第４リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記

期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示しない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態における第１リーチは、通常状態における第２リーチよりも期待度が低いため、第２リーチでは期待度示唆表示を表示させるが、第１リーチでは期待度示唆表示を表示させないことで、第１リーチによって有利状態に制御されることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な特別状態における第３リーチは特別状態における第４リーチよりも期待度が低いものの、通常状態における第１リーチよりは期待度が高いことから、第３リーチでも第４リーチでも期待度示唆表示を表示させることで、第３リーチの場合にも第４リーチの場合にも有利状態に制御されることを期待させることができる。

【００９１】
［形態３４］
形態３４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（通常状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（確変状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（確変状態におけるはずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（通常状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（通常状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（確変状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（確変状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリ

ーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、
　前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、
　前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートは、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートよりも短く、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて前記発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特別状態における第２リーチのタイトル表示パートは、通常状態における第１リーチのタイトル表示パートよりも短くすることで、テンポ良く特別状態を進めることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００９２】
　形態３４－２の遊技機は、形態３４－１に記載の遊技機であって、
　前記特別状態（確変状態）において前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度は前記通常状態において前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度よりも高い
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において第２リーチとなる頻度が高まってもテンポ良く特別状態を進めることができる。

【００９３】

［形態３５］

形態３５－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～

Ｃ演出）よりも前記有利状態となる期待度が高く、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第１表示動作態様（タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様）で該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第１表示動作態様と異なる第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を前記第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される場合、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示と同じ第２表示動作態様で表示するので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。
【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ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第

２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
　前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字の大きさを、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００９６】
　形態３６－２の遊技機は、形態３６－１に記載の遊技機であって、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、
　前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル

文字）を構成する文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字よりも大きく表示されることで特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。
【００９７】
形態３６－３の遊技機は、形態３６－２に記載の遊技機であって、
前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、特定回数到達後特別状態に制御されることをより祝福することができる。
【００９８】
［形態３７］
形態３７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）の表示時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示時間よりも長く、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、特定リーチに対応するタイトル表示よりも長く表示することで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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。

【０１００】

［形態３８］

形態３８－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にと

って有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定リーチに対応するタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【０１０１】

形態３８－２の遊技機は、形態３８－１に記載の遊技機であって、

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

前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）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示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御され、

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

ことを特徴としている。

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

【０１０３】

［形態３９］

形態３９－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に関連するタイミング（操作促進演出Ａ～Ｄ）で、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに関連するタイミングで遊技者に対して動作を促す促進文字表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、促進文字表示に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【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
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（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タ

イトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示するよりも前に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を終了させ、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示は不要となるため、有利状態名称表示を表示するよりも前に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を終了させるとともに、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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。

【０１０７】

形態４０－３の遊技機は、形態４０－１または４０－２に記載の遊技機であって、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））において最初に始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに特殊変動パターン（時短Ｂ開始変動パターン）を決定する

ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態において最初に始動領域に遊技媒体が進入したときに特殊変動パターンに応じた演出を実行できる。
【０１０８】
［形態４１］
形態４１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色の態様）から第２態様（赤色または金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合、該第２態様（赤色または金色の態様）で該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）が表示されている時間の方が該第１態様（白色の態様）で該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）が表示されている時間よりも長くなるように表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第１態様から前記第２態様に変化させる場合、該第２態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間の方が該第１態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間よりも長くすることで、第２態様に変化したことを確実に認識させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【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ｔ１の時間が経過したとき）に前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）へ変化させるとともに特定効果音（特定音）を出力し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）のまま変化させない場合には、前記特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したとき）に前記第１態様（白色の態様）のまま変化させず、前記特定効果音（特定音）を出力する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第１態様から第２態様へ変化する場合に特定効果音が出力されるとともに、特定タイミングで第１態様のまま変化しない場合にも特定効果音が出力されるため、特定効果音の出力により第２態様へ変化することを期待させることができる。
【０１１０】
形態４１－３の遊技機は、形態４１－１または４１－２に記載の遊技機であって、
前記第２態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合には、いずれの種類の前記第２態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合にも特定効果音（特定音）を出力する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第１態様から第２態様へ変化する場合に、いずれの種類の第２態様に変化させる場合にも特定効果音が出力されるので、特定効果音が出力されることでいずれの種類の第２態様に変化するかに注目させることができる。
【０１１１】
［形態４２］

形態４２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色の態様）から第２態様（赤色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色の態様）よりも有利状態に制御される期待度が高い第３態様（金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色の態様）または前記第３態様（金色の態様）に変化させる場合のいずれの場合であっても、該第１態様（白色の態様）から共通となる表示態様（光るように見える態様）に変化させてから該第２態様（赤色の態様）または該第３態様（金色の態様）に変化させるように表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第１態様から第２態様に変化させる場合にも、第１態様から第３態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから第２態様または第３態様に変化させるので、第１態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から第２態様または第３態様に変化するまでは、第２態様よりも期待度の高い第３態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【０１１２】
形態４２－２の遊技機は、形態４２－１に記載の遊技機であって、
前記共通の表示態様は、前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに前記第２態様（赤色の態様）または前記第３態様（金色の態様）に変化している
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示を構成する文字が光ることにより、第２態様または第３態様に変化することを煽ることができる。
【０１１３】
［形態４３］
形態４３－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示

（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となるタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる２のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。
【０１１４】
［形態４４］
形態４４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－２～４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－４～６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２）と、を含む複数の変動

パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－２～４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－４～６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第７コマンドを受信した場合に、第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第８コマンドを受信した場合に、前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチは、該第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第３リーチは、該第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第４リーチは、該第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）および前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）およ

び前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第１タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第２タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第３リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第４リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入／強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【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（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動

パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－２～４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－４～６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第９変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第１０変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－２～４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第９変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第９コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第１０変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１０コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

前記第９コマンドを受信した場合に、第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記

有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第１０コマンドを受信した場合に、前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチは、該第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第３リーチは、該第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第４リーチは、該第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第５リーチは、該第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）および前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）および前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）、前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）、前記第４リーチの（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）いずれよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第１タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第２タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第５リーチ用の第３タイトル表示パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第３リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第４リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リー

チＢ導入／強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）における導入パートにおいて、該第５リーチの導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、それぞれタイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、さらに、期待度の一番高いリーチは、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。
【０１１６】
［形態４６］
形態４６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色）から第２態様（赤色または金色）に変化させて表示することが可能であり、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させない場合、第１輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（白））を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させる場合、第２輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金））を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）が第２態様（赤色または金色）に変化したか否かに関わらず、共通となる導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいてタイトル表示を第２態様に変化させない場合にも第２態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を第２態様に変化させない場合と第２態様に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【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（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートは、
前記特定リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第２パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前記第１パート（タイトル開始期間）において、該第１パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前記第２パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第２パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パートに対応する輝度データテーブル、タイトル表示が定位置に表示された以降の第２パートに対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を行う期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【０１１８】

［実施例］
本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄

を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【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、一対の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態である

ときに可動片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば良く、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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【０１４１】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【０１４２】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【０１４３】

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

【０１４４】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３参照）により検出される。

【０１４５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。

【０１４６】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていても良い。

【０１４７】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出球率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取付けられても良い。

【０１４８】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３１が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていれば良い。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【０１４９】

表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である

。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であれば良い。

【０１５０】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【０１５１】

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

【０１５２】

［遊技の進行の概略］

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

れ」が含まれている。
【０１５８】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【０１５９】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。
【０１６０】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【０１６１】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていても良い。
【０１６２】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【０１６３】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【０１６４】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【０１６５】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【０１６６】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態

である。
【０１６７】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組合せて、時短状態は低確／高ベース状態、確変状態は高確／高ベース状態、通常状態は低確／低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【０１６８】
尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化しても良い。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御しても良い。
【０１６９】
［演出の進行など］
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われても良い。
【０１７０】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【０１７１】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【０１７２】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【０１７３】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【０１７４】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしても良い。この場合、奇数の飾り図

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

【０１７５】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

［基板構成］

パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０１８１】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【０１８２】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大

当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【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、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であっても良い。

【０１８６】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【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】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【０１９２】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【０１９３】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１９４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【０１９５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【０１９６】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【０１９７】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０１９８】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【０１９９】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【０２００】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動

体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしても良い。
【０２０１】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であっても良い。
【０２０２】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０２０３】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていても良いし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成しても良い。
【０２０４】
［動作］
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０２０５】
［主基板１１の主要な動作］
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０２０６】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０２０７】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であれば良い。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すれば良い。
【０２０８】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。
【０２０９】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化

処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０２１０】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０２１１】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０２１２】

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４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すれば良い。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。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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。

【０２１６】

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

【０２１７】
クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。
【０２１８】
設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【０２１９】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【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Ｓ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【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Ｓ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【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、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御

処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２２３】

図６は、特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０２２４】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２２５】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０２２６】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしても良い（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）。

【０２２７】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０２２８】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０２２９】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【０２３０】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０２３１】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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。
【０２３２】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０２３３】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０２３４】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０２３５】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行さ

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

【０２３６】

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

【０２３７】

図７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図７（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【０２３８】

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

【０２３９】

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

りである。
【０２４０】
ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図８に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２４１】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２４２】
つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。
【０２４３】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２４４】
更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２４５】
また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２４６】
設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されて

いる。
【０２４７】
つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。
【０２４８】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２４９】
遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２５０】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２５１】
つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。
【０２５２】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２５３】
更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２５４】
遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り

判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【０２５５】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【０２５６】

尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であっても良い。また、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしても良い。

【０２５７】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されても良い。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されても良い。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。

【０２５８】

［演出制御基板１２の主要な動作］

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図９のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図９に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０２５９】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰返し実行して待機する。

【０２６０】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みと

は別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０２６１】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示しても良い。

【０２６２】

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

【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”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０２６７】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０２６８】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０２６９】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０２７０】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０２７１】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに

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

【０２７２】

［基本説明の変形例］

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【０２７３】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であっても良い。

【０２７４】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」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）。

【０２７５】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【０２７６】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０２７７】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としても良い。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【０２７８】

尚、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでも良い。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。

【０２７９】

［特徴部１３１ＳＧに関する説明］

次に、特徴部１３１ＳＧに関するパチンコ遊技機１について説明する。尚、特徴部１３１ＳＧにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と

記載する箇所を「Ｓ１」や「１３１ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部１３１ＳＧでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図１１－１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【０２８０】

本実施例のパチンコ遊技機１は、図７の説明とは異なり、大当り表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能なものではなく、可変表示結果として「時短付きはずれ」が設けられておらず、大当り確率が約１／３１９に設定された遊技機として説明する。

【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、大当り発生後に、低確状態で連続して所定回数（本実施例では、９００回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態Ｂ（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本実施例では「遊タイム」とも呼ばれる遊技状態である。

【０２８２】

本実施例では、複数種類の大当りのうち大当りＡの大当り遊技状態に制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、時短状態Ａの終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り７９０回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当りＢまたは大当りＣのいずれかの大当り遊技状態に制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り９００回となる。また、本実施例では、救済時短回数カウンタの値が「０」となったことに基づく時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）における可変表示回数は１１００回である。

【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。

【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。

【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】

更に、画像表示装置５の左下部には、第１特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、画像表示装置５の右下部には、第２特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕが設けられている。更に、画像表示装置５の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆが設けられている。

【０２８７】

本実施例では、特別可変入賞球装置７には、遊技球の流下方向に沿って第１大入賞口と第２大入賞口とが形成されている。第１大入賞口は、ソレノイド１３１ＳＧ０８２Ａ（図１１－２参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第２大入賞口は、ソレノイド１３１ＳＧ０８２Ｂ（図１１－２参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【０２８８】

更に、第１大入賞口内には、遊技球を検出可能な第１カウントスイッチ１３１ＳＧ０２３Ａが設けられており、第２大入賞口内には、遊技球を検出可能な第２カウントスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂが設けられている。

【０２８９】

つまり、左遊技領域２Ｌ（第１経路）を流下する遊技球は、一般入賞口１０、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域２Ｒ（第２経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、一般入賞口１０、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口又は第２大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能となっている。

【０２９０】

尚、本実施例におけるスイッチ回路１１０には、第１カウントスイッチ１３１ＳＧ０２３Ａと第２カウントスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ及び大当り開始ゲート１３１ＳＧ０４２に内蔵されている大当り開始スイッチ１３１ＳＧ０２４が接続されている。

【０２９１】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域２Ｌを流下する遊技球は、第２始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域２Ｒを流下する遊技球は、第１始動入賞口に入賞不能となっている。

【０２９２】

図１１－２に示すように、本実施例におけるパチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第１特図の可変表示を実行可能な第１特別図柄表示装置１３１ＳＧ００４Ａ、第２特図の可変表示を実行可能な第２特別図柄表示装置１３１ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器１３１ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器１３１ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器１３１ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器１３１ＳＧ０２５Ｃ、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器１３１ＳＧ１３１、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ１３１ＳＧ１３２、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ１３１ＳＧ１３３、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ１３１ＳＧ１３４が纏めて配

置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【０２９３】

図１１－２に示すように、主基板１１には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【０２９４】

本実施例では、第２大入賞口内には、Ｖ入賞口と、該Ｖ入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、Ｖ入賞口の上流側には可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）が設けられている。可変Ｖ入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第２大入賞口内を流下する遊技球は、可変Ｖ入賞球装置が開放状態であるときにＶ入賞口を通過可能であり、可変Ｖ入賞球装置が閉鎖状態であるときにＶ入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【０２９５】

図１１－２に示すように、主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、第２大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ２と、が設けられている。

【０２９６】

また、演出制御基板１２には、プッシュボタン３１Ｂに内蔵された振動モータ６１と、可動体３２を動作させるための可動体モータ２０７とが接続されている。また、ランプ制御基板１４には、右打ち操作を促すための右打ちＬＥＤ１３１ＳＧ０３１と、第１特別図柄の可変表示中に点灯する第１特図用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３２と、第２特別図柄の可変表示中に点灯する第２特図用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３３と、第１保留記憶数が１～２の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３４Ａと、第１保留記憶数が３～４の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３４Ｂと、第２保留記憶数が１～２の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３５Ａと、第２保留記憶数が３～４の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３５Ｂと、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されるボタンＬＥＤ６２と、可動体３２に内蔵される可動体ＬＥＤ２０８と、遊技機用枠３に設けられる枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２と、が接続されている。

【０２９７】

図１１－３（Ａ）は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－３（Ａ）に示すように、本実施例では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、ＭＲ５の初期値決定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路１０４によって更新されても良い。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２９８】

尚、本実施例では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ６をそれぞれ図１１－３（Ａ）に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。

【０２９９】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【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。

【０３０１】

図１１－３（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【０３０２】

特図表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【０３０３】

本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０３０４】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約１／３１９．６８）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約１／８０．０２）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０３０５】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、図７に示す第１特図用表示結果判定テーブルや第２特図用表示結果判定テーブルに加えて、図１１－３（Ｃ１）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図１１－３（Ｃ２）に示す大当り種別判定テーブル（第

２特別図柄用）の他、変動パターン種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０３０６】

尚、本実施例のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としても良い。

【０３０７】

［大当り種別判定テーブル］

図１１－３（Ｃ１）及び図１１－３（Ｃ２）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図１１－３（Ｃ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図１１－３（Ｃ１）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【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。

【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。

【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。

【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】

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。

【０３１５】

また、図１１－３（Ｃ１）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＢに割り当てられている。一方で、図１１－３（Ｃ２）に示すように、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【０３１６】

つまり、本実施例では、変動特図が第１特別図柄である場合は、５０％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第２特別図柄である場合は、１００％の確率で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【０３１７】

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。

【０３１８】

尚、本実施例では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定しても良い。

【０３１９】

また、本実施例では、例えば、第２特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に１１０回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当りＢ、Ｃを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が１００９回（確変状態：１１０回＋時短状態Ａ：８９９回）行われる大当りＤ等を設けても良く、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りＤの終了後、１１０回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）で大当りが発生せずに８９９回の可変表示を実行した後、通常状態で１回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態Ｂ（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【０３２０】

［時短回数］

図１１－４は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図１１－４に示すように、本実施例では、大当りＡが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（１）時短制御が１１０回行われ、且つ、（２）低確制御が１１０回行われる時短状態Ａ（本実施例では、時短回数１１０回のバトルラッシュ（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ）に制

御される。また、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（１）時短制御が１１０回行われ、且つ、（２）確変制御が１１０回行われる確変状態（本実施例では、時短回数１１０回の極バトルラッシュ（極・ＢＡＴＴＬＥＲＵＳＨ））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本実施例では、時短回数１１００回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Ｂの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び９００回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Ｂに制御されることはない。

【０３２１】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくｎ回（本実施例では９００回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Ｋは、以下のようにして算出できる。

【０３２２】

Ｋ＝｛（１－ＭＬ）＾ｎ｝×１００

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当り確率、ｎ＝可変表示回数）

【０３２３】

具体的には、例えば、本実施例における大当り確率ＭＬが約１／３１９であれば救済時短到達率Ｋは５．９％となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【０３２４】

［変動パターン］

図１１－５及び図１１－６は、本実施例における変動パターンの具体例を示す説明図である。本実施例の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。

【０３２５】

図１１－５に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態Ａまたは確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態Ａまたは確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種

別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態Ａまたは確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態Ａまたは確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【０３２６】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態Ａまたは確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が５００ｍｓであって、時短制御中（時短状態Ｂ）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【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。

【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】

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。

【０３３２】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が９８０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１０３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。

【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２０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１の１種類の変動パターンが設けられている。

【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りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が７３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ

－４の３種類の変動パターンが設けられている。
【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りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が８３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。
【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８８０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が９３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。
【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９８０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１０３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。
【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３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。
【０３４２】
［変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル］
ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複

数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。
【０３４３】
本実施例における変動パターン設定処理では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ１３１ＳＧＳ５５にて読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。
【０３４４】
例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【０３４５】
また、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【０３４６】
また、遊技状態が時短状態Ｂであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ｃ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。
【０３４７】
また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１１－７（Ｄ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～１２９８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１２９９～１９３４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１９３５～２６７６の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２６７７～３７０６の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３７０７～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【０３４８】
また、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場

合は、図１１－７（Ｅ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～２５の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２６～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【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を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図１１－８～図１１－１０に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ１３１ＳＧＳ５５にて読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【０３５１】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図１１－８（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。

【０３５２】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【０３５３】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５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。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１に決定する。

【０３５５】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【０３５６】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【０３５７】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態である場合は、図１１－９（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１に決定する。

【０３５８】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【０３５９】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Ｂである場合は、図１１－９（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。

【０３６０】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１１－１０（

Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１に決定する。

【０３６１】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【０３６２】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【０３６３】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態である場合は、図１１－１０（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１に決定する。

【０３６４】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【０３６５】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態Ｂである場合は、図１１－１０（Ｃ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１８に決定する。

【０３６６】

［スーパーリーチ演出の期待度］

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定された場合の大当り期待度は図１１－１１（Ａ）～（Ｃ）に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当り期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当りとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当りとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当りとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和に

より除算することで算出される値である。
【０３６７】
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リーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出からは直接大当りとなることはないことから、大当り期待度はそれぞれ０％となるが、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出から他のスーパーリーチ（低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強リーチ）のリーチ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチＡから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約４４％、低ベース弱スーパーリーチＢから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約６８％となる。スーパーリーチ演出の発展期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に他のスーパーリーチ演出に発展する割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合と該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展せずにはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。
【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り期待度は約２０％、低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の大当り期待度は約２５％、低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の大当り期待度は約３５％、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当り期待度は約５５％となる。さらに低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当り期待度は、低ベース弱スーパーリーチＡから発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチＢから発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂを経由することなく直接実行された場合と、で大当り期待度が異なり、低ベース弱スーパーリーチＡから発展した低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の大当り期待度は約１９％、低ベース弱スーパーリーチＢから発展した低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の大当り期待度は約２０％、Ｂを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の大当り期待度は約２１％となり、低ベース弱スーパーリーチＡから発展した低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の大当り期待度は約２４％、低ベース弱スーパーリーチＢから発展した低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の大当り期待度は約２５％、Ｂを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の大当り期待度は約２７％となり、低ベース弱スーパーリーチＡから発展した低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の大当り期待度は約３３％、低ベース弱スーパーリーチＢから発展した低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の大当り期待度は約３５％、Ｂを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の大当り期待度は約３７％となり、低ベース弱スーパーリーチＡから発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当り期待度は約５３％、低ベース弱スーパーリーチＢから発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当り期待度は約５５％、Ｂを経由することなく直接実行された低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当り期待度は約５７％となる。
【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り期待度は約１４％、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出の大当り期待度は約１６％、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出のリーチ演出の大当り期待度は約２７％、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出の大当り期待度が約７０％となる。
【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り期待度は約４０％、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出の大当り期待度は約４５％、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出のリー

チ演出の大当り期待度は約６０％、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出の大当り期待度が約９０％となる。

【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り期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図１１－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂのリーチ演出では期待度示唆表示が表示されず、低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出における期待度示唆表示では星３個、低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出における期待度示唆表示では星３．５個、低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出における期待度示唆表示では星４個、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出における期待度示唆表示では星４．５個が表示される。図１１－１１（Ｂ）（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出における期待度示唆表示では星３個が表示され、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出における期待度示唆表示では星３．５個が表示され、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出における期待度示唆表示では星４個が表示され、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出における期待度示唆表示では星４．５個が表示される。

【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り期待度は同じではなく、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数の場合には、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が高い大当り期待度が示唆される。

【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り期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が３．５個から４個、４個から４．５個に増えた場合の大当り期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

【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。

【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ンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であれば良い。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０３７６】

コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－１３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【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８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【０３７８】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示の停止（確定）を指定する図柄確定指定コマンドである。

【０３７９】

コマンド９０００Ｈは、画像表示装置５において電源投入時の初期画面を表示するための初期化指定（電源投入指定）コマンドである。コマンド９２００Ｈは、画像表示装置５においてパチンコ遊技機１が電断（停電）状態から復旧したことを示す停電復旧画面を表示するための停電復旧指定コマンドである。

【０３８０】

コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。

【０３８１】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。

【０３８２】
大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【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。
【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。
【０３８５】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【０３８６】
コマンド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。
【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】

コマンド９１ＸＸＨは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を１６進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－１３（Ｃ）に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（４桁の値）の各位（１桁目、２桁目、３桁目、４桁目）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０３９１】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－１３（Ｃ）に示すように、コマンド９１００Ｈ～コマンド９１０ＦＨは、救済時短回数の値の１桁目を指定する復旧時救済時短回数指定１コマンドである。コマンド９１１０Ｈ～コマンド９１１ＦＨは、救済時短回数の値の２桁目を指定する復旧時救済時短回数指定２コマンドである。コマンド９１３０Ｈ～コマンド９１３ＦＨは、救済時短回数の値の３桁目を指定する復旧時救済時短回数指定３コマンドである。コマンド９１４０Ｈ～コマンド９１４ＦＨは、救済時短回数の値の４桁目を指定する復旧時救済時短回数指定４コマンドである。

【０３９２】

コマンド９４ＸＸＨは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－１３（Ｄ）に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０３９３】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－１３（Ｄ）に示すように、コマンド９４００Ｈは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数Ａ指定コマンドである。コマンド９４０１Ｈは、救済時短に到達するまで残り１～１２５回であることを指定する救済時短回数Ｂ指定コマンドである。コマンド９４７ＥＨは、救済時短に到達するまで残り１２６回であることを指定する救済時短回数Ｃ指定コマンドである。コマンド９４７ＦＨは、救済時短に到達するまで残り１２７回以上であることを指定する救済時短回数Ｄ指定コマンドである。

【０３９４】

コマンド９６ＸＸＨは、救済時短回数２指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数２指定コマンドでは、例えば、救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が１００回である場合には、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈが送信され、残りの可変表示回数が７００回である場合には、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９６０７Ｈが送信される。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

【０３９５】

［遊技制御データ保持エリア］

図１１－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであれば良い。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバ

ックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすれば良い。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０３９６】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１１－１４に示すような遊技制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１５０が設けられている。図１１－１４に示す遊技制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂ、普図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５とを備えている。

【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や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【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や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【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。
【０４０１】
尚、可変表示の実行時において、ＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄通常処理（図６参照）において第２特図保留記憶が存在する場合は、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂから乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を読み出した後に第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ４の値を読み出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶し直す。
【０４０２】
また、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂに保留記憶が記憶されていない場合は、第１特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第１特図保留記憶が存在する場合は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａから乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を読み出した後に第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ４の値を読み出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶し直す。
【０４０３】
そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａまたは第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂから読み出した乱数値ＭＲ１に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当りとなった場合には乱数値ＭＲ２に基づいて大当り種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図６参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を判定した後、更に、該判定した変動パターン種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。
【０４０４】
つまり、本実施例においてＣＰＵ１０３は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から１を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。
【０４０５】
普図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す

数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０４０６】

遊技制御フラグ設定部１３１ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１３１ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０４０７】

遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０４０８】

遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられても良い。

【０４０９】

遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであっても良いし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであっても良い。

【０４１０】

遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０４１１】

［演出制御データ保持エリア］

演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１１－１５（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１９０が設けられている。図１１－１５（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４とを備えている。

【０４１２】

演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０４１３】

演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種

類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０４１４】

演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０４１５】

演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０４１６】

本実施例では、図１１－１５（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）が設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０４１７】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図１１－１５（Ｃ）のアクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、１つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【０４１８】

アクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂには、上記したように、保留記憶（バッファ番号「１－１」または「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図１１－１５（Ｃ）に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、が設けられている。

【０４１９】

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変

動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａを経由することなくアクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述する先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行することでセットされる。

【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実行される特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【０４２１】

尚、保留表示フラグは、保留表示や実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本実施例では、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様（保留表示フラグの値）によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【０４２２】

［始動入賞判定処理］

図１１－１６は、図６に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（１３１ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できれば良い。１３１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３１ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（１３１ＳＧＳ１０３）。

【０４２３】

１３１ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（１３１ＳＧＳ１０１；Ｎ）、１３１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（１３１ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（１３１ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できれば良い。１３１ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３１ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（１３１ＳＧＳ１０６）。

【０４２４】

１３１ＳＧＳ１０３，１３１ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（１３１ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記

憶数も１加算するように更新する（１３１ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すれば良い。

【０４２５】

１３１ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（１３１ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１３１ＳＧＳ１１０）。

【０４２６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「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。

【０４２７】

１３１ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（１３１ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０４２８】

ＣＰＵ１０３は、１３１ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１３１ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１３１ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０４２９】

１３１ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１３１ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３１ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（１３１ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３１ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検

出に基づく処理を完了できる。
【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、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤのいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図１１－１７（Ｂ）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ１３１ＳＧＳ１３２）。

【０４３６】

尚、送信設定されたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図５に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０４３７】

［遊技制御メイン処理］

図１１－１８は、本実施例における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本実施例において、ステップＳ１～Ｓ７の処理、ステップＳ８～Ｓ９の処理、およびステップＳ１０～Ｓ１２の処理は、図４で示したそれらの処理と同様である。

【０４３８】

本実施例では、ステップＳ７において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ００１３）。

【０４３９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ００１４）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が１～１２５回である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【０４４０】

尚、本実施例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップＳ７で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のＥＸＴデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成しても良い。

【０４４１】

また、ステップＳ３においてＲＡＭクリアが要求されたとき、ステップＳ４においてバックアップデータがない場合、ステップＳ５においてバックアップＲＡＭに異常があったときに、ステップＳ８の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【０４４２】

また、ステップＳ９において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１３１ＳＧＳ００１５）。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「９００」がセットされる。すなわち、本実施例では

、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された後、９００回の可変表示を実行しても大当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」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ００１６）。

【０４４４】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【０４４５】

尚、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、ＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成しても良い。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【０４４６】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップＳ３；Ｙｅｓ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、ＲＡＭ異常を検出（ステップＳ４，Ｓ５；Ｎｏ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成しても良い。

【０４４７】

［時短フラグ、確変フラグ］

本実施例では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグＡと、時短フラグＢとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【０４４８】

時短フラグＡは、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣ経由の時短状態Ａに制御されているときにセットされている。この時短フラグＡは、大当りＡの大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Ａが終了するとき（時短状態Ａ中に大当りとなったタイミング、１１０回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【０４４９】

時短フラグＢは、救済時短経由で制御された時短状態Ｂに制御されているときにセットされている。この時短フラグＢは、ＲＡＭクリアから表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Ｂが終了するとき（時短状態Ｂ中に大当りとなったタイミング、１１００回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【０４５０】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当り遊技の１ラウンド目にＶ入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フ

ラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、１１０回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図１１－２０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（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ１３１ＳＧＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ１３１ＳＧＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップ１３１ＳＧＳ５４）。

【０４５２】

本実施例では、ステップ１３１ＳＧＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の可変表示に対して、第２特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の可変表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の可変表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。

【０４５３】

尚、本実施例で示した態様に限らず、例えば、第１始動入賞口および第２始動入賞口に遊技球が入賞した順に第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示を実行するように構成しても良い。

【０４５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する（ステップ１３１ＳＧＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。

【０４５５】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ１３１ＳＧＳ５６）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０４５６】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応

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

【０４５７】

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

【０４５８】

そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ１３１ＳＧＳ５７）。尚、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。

【０４５９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ１３１ＳＧＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ１３１ＳＧＳ６２）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【０４６０】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ１３１ＳＧＳ６３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ６４）そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りＡ、大当りＢ、大当りＣ）を大当りの種別に決定する（ステップ１３１ＳＧＳ６５）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ１３１ＳＧＳ７０に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ１３１ＳＧＳ６３；Ｎｏ）、ステップ１３１ＳＧＳ６６に移行する。

【０４６１】

本実施例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「０」となること）が発生し得る構成となっている。本実施例では、大当りＡとなったことにもとづいて時短状態Ａに、所定回数（本実施例では、９００回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Ｂに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Ａに制御するよう構成されている。

【０４６２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ６６）。時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値を１減算し（ステップ１３１ＳＧＳ６７）、減算後の時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認

する（ステップ１３１ＳＧＳ６８）。減算後の時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ６９）。

【０４６３】

尚、本実施例では、ステップ１３１ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ１３１ＳＧＳ６６～１３１ＳＧＳＳ６９を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ１３１ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「１１０」をセット（ステップ１３１ＳＧＳ１７２参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が１余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を１加算するように構成しても良い。また、あらかじめ時短回数カウンタに１多い「１１１」をセットするように構成しても良い。

【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となっていなければ、ステップ１３１ＳＧＳ８４に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Ｂに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ７５）。そして、ステップ１３１ＳＧＳ８４に移行する。

【０４６９】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ１３１ＳＧＳ７２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ＥＸＴデータとして一律に７ＦＨをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９５７ＦＨを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ７６）。次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数（本実施例では、１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、７００回、又は８００回）となっているか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ７７）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数２指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ７８）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１００である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が８００である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０８Ｈを送信する制御を行う。そして、ステップ１３１ＳＧＳ８４に移行する。

【０４７０】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成しても良い。

【０４７１】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「９００」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、１回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信するように構成し、２回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信しないように構成しても良い。

【０４７２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ１３１ＳＧＳ８４）。この場合、例えば、大当りＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、大当りＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、ＣＰＵ１０３は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ１３１ＳＧＳ８５）。

【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、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１３３）。
【０４７５】
大当りフラグがセットされている場合は、時短Ａフラグ、時短Ｂフラグ、確変フラグ等の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ１３１ＳＧＳ１３４）、時短回数カウンタをクリアし（ステップ１３１ＳＧＳ１３５）、大当り種別に応じた大当り開始指定コマンドの送信設定を行ってステップ１３１ＳＧＳ１４７に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１３６）。尚、送信設定された大当り開始指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４７６】
また、ステップ１３１ＳＧＳ１３３において大当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１４０）。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ１３１ＳＧＳ１４７に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態Ｂであることを示す時短Ｂフラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ１４１、ステップ１３１ＳＧＳ１４２）。更に、時短回数カウンタに時短状態Ｂ（救済時短）に応じた１１００をセットするとともに、時短状態Ｂ指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１４３、ステップ１３１ＳＧＳ１４４）。尚、送信設定された時短状態Ｂ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４７７】
また、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２の点灯を開始するとともに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１４５、ステップ１３１ＳＧＳ１４６）。尚、送信設定された右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４７８】
そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である０．５秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ１３１ＳＧＳ１４９に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１４７、ステップ１３１ＳＧＳ１４８）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４７９】
ステップ１３１ＳＧＳ１４９においてＣＰＵ１０３は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４８０】
そして、ステップ１３１ＳＧＳ１３１において図柄確定期間タイマが動作中である場合、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマの値を－１し（ステップ１３１ＳＧＳ１５０）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１５１）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１５２）。導出した停止図柄がはずれ図柄である

場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３１ＳＧＳ１５３）、導出した停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３１ＳＧＳ１５４）。

【０４８１】

［状態遷移］

次に、本実施例における状態遷移について説明する。図１１－２２は、本実施例における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【０４８２】

図１１－２２に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当りＢが発生して確変領域（Ｖスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当りＡが発生した場合には、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当りＢが発生して確変領域（Ｖスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【０４８３】

また、図１１－２２に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。

【０４８４】

また、図１１－２２に示すように、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ａにおいて、大当りが発生することなく１１０回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【０４８５】

また、図１１－２２に示すように、時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ｂにおいて、大当りが発生することなく１１００回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は、時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態）に制御される。

【０４８６】

尚、本実施例では、時短状態Ｂ中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態Ａに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域（Ｖスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１）へ遊技球が進入しなかった場合に対応した時短回数（本実施例では、１１０回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Ｂを継続するように構成しても良い。

【０４８７】
尚、本実施例では、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。
【０４８８】
［演出制御プロセス処理・先読み予告］
図１１－２３及び図１１－２４に示すように、本実施例の先読予告設定処理では、始動入賞が発生したタイミング（図１１－１５（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに保留記憶として始動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αでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を５％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を０％の割合で決定する。
【０４９０】
また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「その他（ノーマルリーチ）」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「０」にセットすること）を９０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を１０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を０％の割合で決定する。
【０４９１】
また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「０」にセットすること）を７０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を２０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を１０％の割合で決定する。
【０４９２】
また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「大当り」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「０」にセットすること）を５％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を３０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を６５％の割合で決定する。
【０４９３】
尚、先読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。

【０４９４】

［可変表示開始設定処理］

図１１－２５は、図１１に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ６０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおけるバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂにコピーする（１３１ＳＧＳ６０２）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を１個ずつ上位にシフトする（ステップ１３１ＳＧＳ６０３）。尚、このとき、バッファ番号「１－１」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【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「大当り」である場合は停止図柄を２０％の割合で「２２２」や「６６６」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当り態様）に決定し、５０％の割合で「１１１」や「５５５」等の７以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当り態様）に決定し、３０％の割合で「７７７」の７図柄での「リーチ」の組み合わせ（「７」リーチ態様、「７」リーチ大当り態様）に決定する。

【０５０１】

つまり、飾り図柄が「７」図柄でリーチとなる場合が最も大当り期待度が高く、以降は「７」以外の奇数図柄でリーチとなる場合、偶数図柄でリーチとなる場合、非リーチの場合の順に大当り期待度が低くなるように設定されている（飾り図柄による大当り期待度：「７」図柄でのリーチ＞「７」以外の奇数図柄でのリーチ＞偶数でのリーチ＞非リーチ）。このため、本実施例においては、飾り図柄がリーチの態様となるか否かや、いずれの図柄でリーチとなるかに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【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）を実行する。

【０５０４】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示中予告演出決定処理の決定結果に応じたプロセステーブル（演出制御パターン）の選択を行い（ステップ１３１ＳＧＳ６１０）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３１ＳＧＳ６１１）。

【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、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【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（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（１３１ＳＧＳ６１２）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出

力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【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（図中「高ベースＤ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【０５２１】

変動パターンＰＡ２－１６～１９は、いずれも時短状態Ａ、確変状態において選択される変動パターンである。

【０５２２】

変動パターンＰＢ１－１に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【０５２３】

変動パターンＰＢ１－２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－４に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【０５２４】

変動パターンＰＢ１－５に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＢのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＢのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－７に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＢのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【０５２５】

変動パターンＰＢ１－８に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－９に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１０に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【０５２６】

変動パターンＰＢ１－１１に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パ

ターンＰＢ１－１３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【０５２７】

変動パターンＰＢ１－１～１３は、いずれも通常状態において選択される変動パターンである。

【０５２８】

変動パターンＰＢ１－１４に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＡのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１５に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＢのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＣのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１７に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＤのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【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りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－５またはＰＢ１－３の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－５であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－３であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－６またはＰＢ１－４の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－６であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－４であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－７またはＰＢ１－５の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－７であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－５であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－８またはＰＢ１－６の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－８であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－６であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－９またはＰＢ１－７の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－９であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－７であれば低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１０またはＰＢ１－８の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１０であれば低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－８であれば低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１１またはＰＢ１－９の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１１であれば低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－９であれば低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１２またはＰＢ１－１０の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１２であれば低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１０であれば低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１３またはＰＢ１－１１の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１３であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１１であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１４またはＰＢ１－１２の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１４であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１２であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１５またはＰＢ１－１３の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１５であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１３であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４７】

このように通常状態においては、低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂのリーチ演出において演出結果として大当りが報知され、大当りに制御されることがなく、低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂのリーチ演出を経由して実行された低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強リーチ、低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂのリーチ演出を経由することなく実行された低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出のみ、演出結果として大当りが報知され、大当りに制御されるようになっている。

【０５４８】

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。

【０５４９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１またはＰＢ１－１の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１であれば大当りとなるように制御する。

【０５５０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１６またはＰＢ１－１４の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１６であれば高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１４であれば高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１７またはＰＢ１－１５の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１７であれば高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１５であれば高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１８またはＰＢ１－１６の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１８であれば高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１６であれば高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１９またはＰＢ１－１７の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１９であれば高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１７であれば高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５５４】

このように時短状態Ａ、確変状態においては、ノーマル演出、またはノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチＡ～Ｄのリーチ演出において大当りまたははずれの演出結果が報知され、その後大当りまたははずれに制御されるようになっており、ノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチＡ～Ｄからさらに別のリーチ演出が実行されることない。

【０５５５】

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。

【０５５６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１８の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当りとなるように制御する。

【０５５７】

このように時短状態Ｂにおいては、はずれの場合と大当りの場合は必ず非リーチとなるように制御されるようになっている。

【０５５８】

［スーパーリーチ演出について］
本実施の形態において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチのリーチ演出は、前述のように通常状態において実行される低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂ、低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出、時短状態Ａ、確変状態において実行される高ベーススーパーリーチＡ～Ｄのリーチ演出を含む。尚、以下では、ノーマルリーチ、スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単にノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出と呼ぶことがあり、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単に低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチＡ演出、高ベースリーチＢ演出、高ベースリーチＣ演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。
【０５５９】
スーパーリーチ演出は、大当りとなる可能性を示唆する演出を実行するとともに、最終的に大当りとなるかの演出結果（低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂについては、低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチへ発展するか、はずれとなるかの演出結果）が報知される演出である。
【０５６０】
また、スーパーリーチ演出には、その種類毎にタイトルが設定されており、スーパーリーチ演出は、当該スーパーリーチ演出のタイトルが表示されるタイトル表示パートと、タイトル表示パートの後に演出結果が報知されるまでの導入パートと、から構成される。
【０５６１】
［低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の変形例について］
本実施例では、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチＡ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンＰＢ１－ＪＡ、低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンＰＢ１－ＪＢを含む構成としても良い。
【０５６２】
このような構成おいて演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－ＪＡの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチＡ演出を実行し、低ベース弱リーチＡ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御し、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－ＪＢの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチＢ演出を実行し、低ベース弱リーチＢ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。このため、このような構成おいては、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、演出結果として大当りとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、演出結果として大当りとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。
【０５６３】
尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展する変動パターンを含まない構成としても良く、このような構成では、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出

の導入パートにおいて、演出結果として大当りとなるか否かが報知されることとなる。
【０５６４】
また、以下の実施例においても、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成を適用しても良く、この場合には、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の大当り期待度が、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＡ演出の大当り期待度よりも高くなるように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行後にはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンの決定割合が定められた構成となる。
【０５６５】
［低ベース弱リーチＡ演出について］
図１１－３２は、低ベース弱リーチＡ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１１－３３は、低ベース弱リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【０５６６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡに対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図１１－３２（ａ１）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置５における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Ａを実行し、図１１－３２（ａ２）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートを開始する。
【０５６７】
図１１－３２（ａ１）～（ａ３）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチＡ演出の背景（廊下の背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。
【０５６８】
図１１－３３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置５の表示領域に低ベース弱リーチＡ演出のタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。
【０５６９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチＡ演出のタイトル開始期間では、図１１－３２（ａ３）～（ａ４）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【０５７０】
リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中

は「２」）が表示されることとなるが、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０５７１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示期間では、図１１－３２（ａ４）～（ａ５）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の背後に敵キャラクタ「爆チュー」が出現するとともに、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の下方に、敵キャラクタ「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみろ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。この際、図１１－３３に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図１１－３３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０５７２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチＡ演出のタイトル終了期間では、図１１－３２（ａ５）～（ａ６）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図１１－３３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－３３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

【０５７３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートを開始させる。図１１－３２（ａ６）～（ａ７）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（廊下の背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（敵キャラクタ「爆チュー」が登場するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみろ！」も継続して表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図１１－３２（ａ７）～（ａ８）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみろ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーン）に切り替わる。

【０５７４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡの後、低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体３２を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース弱リーチＡ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０５７５】
尚、低ベース弱リーチＡ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡの後、低ベース弱リーチＡ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチＡ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。
【０５７６】
［低ベース弱リーチＢ演出について］
図１１－３４は、低ベース弱リーチＢ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１１－３５は、低ベース弱リーチＢ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【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。低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示期間では、図１１－３４（ｂ４）～（ｂ５）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の下方に、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。この際、図１１－３５に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図１１－３５に示すように、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０５８３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチＢ演出のタイトル終了期間では、（ｂ５）～（ｂ６）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図１１－３５に示すように、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－３５に示すように、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

【０５８４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートを開始させる。図１１－３４（ｂ６）～（ｂ７）に示すように、低ベース弱リーチＢ演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（ホッケー台を挟んでキャラクタ「夢夢」とキャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙する背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」も継続して表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図１１－３４（ｂ７）～（ｂ８）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」がパックを打ち返すシーン）に切り替わる。

【０５８５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＢの後、低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体３２を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＢの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「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。

【０５８６】

尚、低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」との勝負に勝って、低ベース弱リーチＢ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０５８７】

［低ベース強リーチＡ演出について］

図１１－３６は、低ベース強リーチＡ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１１－３７は、低ベース強リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【０５８８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＡに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチＡまたは低ベース弱スーパーリーチＢを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を実行し、低ベース強リーチＡ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＡに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチＡ演出に発展させる。

【０５８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出から発展する場合に、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤で可動体３２を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図１１－３６（ｃ１）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体３２を落下させ、その後可動体３２を初期位置まで上昇させる。

【０５９０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図１１－３６（ｃ１’）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【０５９１】

図１１－３７に示すように、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチＡ演出のタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置５の表示領域にタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置

に表示されていたタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【０５９２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【０５９３】

落下演出から移行した低ベース強リーチＡ演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「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。

【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が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＡ演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【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、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－３６（ｃ５）～（ｃ６）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－３７に示すように、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０６０１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＡ演出のタイトル終了期間では、図１１－３６（ｃ６）～（ｃ７）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図１１－３７に示すように、低ベース強リーチＡ演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－３７に示すように、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。

【０６０２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチＡ演出の導入パートを開始させる。図１１－３６（ｃ３）～（ｃ８）に示すように、低ベース強リーチＡ演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル開始期間以降の背景（廊下に味方キャラクタ「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１１－３６（ｃ８）及び図１１－３７に示すように、導入パートの開始後、敵キャラクタ「爆チュー」が出現するとともに、敵キャラクタ「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみろ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【０６０３】

このように低ベース強リーチＡ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【０６０４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＡの後、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味

方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース強リーチＡ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＡの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース強リーチＡ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０６０５】

［低ベース強リーチＡ演出の期待度示唆表示について］

低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置５にタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１１－３６（ｃ５）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【０６０６】

低ベース強リーチＡ演出が実行される通常状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【０６０７】

また、通常状態では第２始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第１特図の保留数が最大（４つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチＡ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【０６０８】

尚、図１１－３６に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロローグ表示期間において保留表示及びアクティブ表示が表示される構成であるが、プロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【０６０９】

また、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合には、図１１－３６（ｃ２）～（ｃ３）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「

夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、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、その後、図１１－３６（ｃ５）～（ｃ６）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－３６（ｃ５）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、図１１－３６（ｃ６）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチＡ演出に対応する３個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチＡ演出における大当りの期待度が示唆される。

【０６１１】

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１１－３８（ｘ１）～（ｘ２）に示すように、プロローグ表示期間において味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まるまでは、保留数が残っていれば保留表示及びアクティブ表示が表示されており、その後のタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図１１－３８（ｘ３）～（ｘ４）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」と同時に期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となってからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図１１－３６に示す例では、プロローグ表示期間において期待度示唆表示が非表示となった後、タイトル表示期間において期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【０６１２】

［低ベース強リーチＢ演出について］

図１１－３９は、低ベース強リーチＢ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１１－４０は、低ベース強リーチＢ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【０６１３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＢに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチＡまたは低ベース弱スーパーリーチＢを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を実行し、低ベース強リーチＢ演出に発展させる。また、変動パターン指

定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＢに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチＢ演出に発展させる。

【０６１４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出から発展する場合に、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤で可動体３２を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図１１－３９（ｄ１）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体３２を落下させ、その後可動体３２を初期位置まで上昇させる。

【０６１５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図１１－３９（ｄ１’）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【０６１６】

図１１－４０に示すように、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチＢ演出のタイトル文字「激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置５の表示領域にタイトル文字「激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【０６１７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【０６１８】

落下演出から移行した低ベース強リーチＢ演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「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。

【０６１９】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチＢ演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチＢ演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「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。

【０６２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【０６２１】

図１１－３９（ｄ１）～（ｄ３）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示

期間では、味方キャラクタ「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。

【０６２２】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【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。

【０６２４】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０６２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示期間では、まず、図１１－３９（ｄ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図１１－４０に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－３９（ｄ５）～（ｄ６）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－４０に示すように、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【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。

【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「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（ｄ８）及び図１１－４０に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【０６２８】

このように低ベース強リーチＢ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【０６２９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＢの後、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチＢ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＢの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチＢ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０６３０】

［低ベース強リーチＢ演出の期待度示唆表示について］

低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置５にタイトル文字「激震ロボバトル」とともに、タイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１１－３９（ｄ５）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【０６３１】

低ベース強リーチＢ演出が実行される通常状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【０６３２】

また、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチＢ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【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で表示され、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。

【０６４０】

低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置５の表示領域にタイトル文字「大激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「大激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【０６４１】

演出制御用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。

【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】
落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。
【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「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。
【０６４７】
低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間では、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【０６４８】
リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、タイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【０６４９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示期間では、まず、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。
【０６５０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＣ演出のタイトル終了期間では、定位置に表示されているタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。低ベース強リーチＣ演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了す

る（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。

【０６５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチＣ演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチＣ演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチＣ演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチＣ演出の導入パートは、遊技者から見て奥側に敵キャラクタ「大口ボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側に味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「大口ボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「大激震口ボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【０６５２】

このように低ベース強リーチＣ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【０６５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣの後、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチＣ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大口ボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチＣ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０６５４】

［低ベース強リーチＣ演出の期待度示唆表示について］

低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置５にタイトル文字「大激震口ボバトル」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。

【０６５５】

低ベース強リーチＣ演出が実行される通常状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示

パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【０６５６】

また、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチＣ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【０６５７】

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。

【０６５８】

また、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、プロロ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。

【０６５９】

低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、５個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチＣ演出に対応する４個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチＣ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【０６６０】

［低ベース最強リーチ演出について］

図１１－４１は、低ベース最強リーチ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１１－４２は、低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【０６６１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチＡまたは低ベース弱スーパーリーチＢを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース

弱リーチＢ演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。

【０６６２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出から発展する場合に、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤で可動体３２を落下させる落下演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図１１－４１（ｅ１）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体３２を落下させ、その後可動体３２を初期位置まで上昇させる。

【０６６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図１１－４１（ｅ１’）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【０６６４】

図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置５の表示領域に低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【０６６５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【０６６６】

低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図１１－４１（ｅ３）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は維持したまま、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図１１－４１（ｅ４）に示すように、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を徐々に縮小させ、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を定位置で静止させる。タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０６６７】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも

、拡大サイズで出現するタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０６６８】

図１１－４１（ｅ１）～（ｅ４）に示すように、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ６人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【０６６９】

また、選択演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース最強リーチ演出のタイトル画像）が、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ６人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【０６７０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間では、まず、図１１－４１（ｅ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図１１－４２に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－４１（ｅ５）～（ｅ６）に示すように、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０６７１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図１１－４１（ｅ６）～（ｅ７）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるの

ではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。

【０６７２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース最強リーチ演出の導入パートを開始させる。図１１－４１（ｅ４）～（ｅ８）に示すように、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景（街中で味方キャラクタ６人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ６人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。低ベース最強リーチ演出の導入パートは、味方キャラクタ６人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける動画のシーンから開始する。また、図１１－４１（ｅ８）及び図１１－４２に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ６人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみろ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【０６７３】

このように低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【０６７４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ６人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ６人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０６７５】

［低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示について］

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置５にタイトル文字「

６人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１１－４１（ｅ６）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【０６７６】

低ベース最強リーチ演出が実行される通常状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【０６７７】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース最強リーチ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【０６７８】

また、低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、図１１－４１（ｅ２）～（ｅ４）に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【０６７９】

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、図１１－４１（ｅ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１１－４１（ｅ５）～（ｅ６）に示すように、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－４１（ｅ５）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、図１１－４１（ｅ６）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち低ベース最強リーチ演出に対応する４．５個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース最強リーチ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【０６８０】

［タイトル表示パートの変形例について］

図１１－４３は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。

【０６８１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行するとまず、図１１－４３（ｆ１）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）等の表示を除き、表示領域全体を黒色表示するブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出の実行前に保留表示及びアクティブ表示が表示されていた場合には、ブラックアウト演出の開始に伴い保留表示及びアクティブ表示が非表示となる。
【０６８２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ブラックアウト演出を所定時間継続した後、図１１－４３（ｆ２）に示すように、表示領域全体の背景を黒色表示に維持した状態で、期待度示唆表示（図１１－４３（ｆ２）では低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示）を表示させる。
【０６８３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域全体の背景を黒色表示として期待度示唆表示を表示した状態を所定時間維持し、図１１－４３（ｆ３）（ｆ５）に示すように、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字（図１１－４３（ｆ３）（ｆ５）では低ベース最強リーチ演出のタイトル文字）を期待度示唆表示よりも大きいサイズで定位置に表示させる。
【０６８４】
該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字はいずれも定位置に表示された状態では、タイトル文字の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、定位置に表示された状態において該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【０６８５】
また、タイトル文字は、白色の態様（図１１－４３（ｆ３））または赤色の態様（図１１－４３（ｆ５））のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ１３１ＳＧＳ６０９の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当りであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当りとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当りとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当りの期待度が高くなる。
【０６８６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字を表示させた後、図１１－４３（ｆ４）（ｆ６）に示すように、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字の表示を維持したまま、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに対応する背景を表示させ、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。一方、タイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。また、タイトル表示パートにおいてタイトル文字は、ブラックアウト演出の開始後、タイトル文字が表示されるまでの時間よりも長い時間にわたり表示される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。
【０６８７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間に移行させる。尚、タイトル終了期間の制御は、上述した各スーパーリーチ演出と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【０６８８】

このようにタイトル表示パートの変形例では、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字が、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるかによって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示させることで、まず期待度示唆に注目させることができる。

【０６８９】

また、図１１－４３（ｆ２）に示すように、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも、スーパーリーチ演出の種類が同一であれば共通の態様で期待度示唆表示が行われる。このため、期待度示唆表示が表示された後のタイトル文字の態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるか、に注目させることができる。

【０６９０】

［高ベースリーチＡ～Ｄ演出について］

図１１－４４は、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１１－４４は、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。尚、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、登場する敵キャラクタの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチＡ演出について説明し、高ベースリーチＢ～Ｄ演出の説明は省略する。

【０６９１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａまたは確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチＡに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図１１－４４（ｇ２）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置５における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートを開始する。

【０６９２】

図１１－４５に示すように、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置５の表示領域に高ベースリーチＡ演出のタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「バトルリーチＡ」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「バトルリーチＡ」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【０６９３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【０６９４】

高ベースリーチＡ演出のタイトル開始期間では、図１１－４４（ｇ２）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は維持したまま、タイトル文字「バトルリーチＡ」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「バトルリーチＡ」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図１１－４４（ｇ３）に示すように、タイトル文字「バトルリーチＡ」を徐々に縮小させ、タイトル文字「バトルリーチＡ」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「バトルリーチＡ」を定位置で静止させる。タイトル

文字「バトルリーチＡ」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、タイトル文字「バトルリーチＡ」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０６９５】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、高ベースリーチＡ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「バトルリーチＡ」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「バトルリーチＡ」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０６９６】

図１１－４４（ｇ１）～（ｇ３）に示すように、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた時短状態Ａまたは確変状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（夜空の背景）は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「バトルリーチＡ」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として高ベースリーチＡ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【０６９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。高ベースリーチＡ演出のタイトル表示期間では、まず、図１１－４４（ｇ３）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチＡ」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図１１－４５に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－４４（ｇ４）～（ｇ５）に示すように、タイトル文字「バトルリーチＡ」の下方にタイトル文字「バトルリーチＡ」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－４５に示すように、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示期間は、高ベースリーチＡ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０６９８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。高ベースリーチＡ演出のタイトル終了期間では、図１１－４４（ｇ５）～（ｇ６）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチＡ」を、タイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチＡ」を、タイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全

て埋め尽くされる。図１１－４５に示すように、高ベースリーチＡ演出のタイトル終了期間は、高ベースリーチＡ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－４５に示すように、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。

【０６９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、高ベースリーチＡ演出の導入パートを開始させる。図１１－４４（ｇ３）～（ｇ７）に示すように、高ベースリーチＡ演出の導入パートの開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタタ「マスクマン」とが闘っている背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、高ベースリーチＡ演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。高ベースリーチＡ演出の導入パートは、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタタ「マスクマン」とが闘っている動画のシーンから開始する。また、図１１－４４（ｇ７）及び図１１－４５に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタタ「マスクマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「Ｆｉｇｈｔ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【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８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

【０７０１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチＡの後、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチＡ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチＡの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチＡ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【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（ｇ５）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、

から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【０７０４】

高ベースリーチＡ演出が実行される時短状態Ａまたは確変状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【０７０５】

また、時短状態Ａまたは確変状態では第１始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第２特図の保留数が最大（４つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において高ベースリーチＡ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【０７０６】

また、高ベースリーチＡ演出を実行する場合には、図１１－４４（ｇ１）～（ｇ３）に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【０７０７】

高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、図１１－４４（ｇ３）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチＡ」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１１－４４（ｇ４）～（ｇ５）に示すように、タイトル文字「バトルリーチＡ」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－４４（ｇ４）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、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、長方形状の表示領域５Ｌを有するものであるが、その前面に遊技盤２が配置されるため、画像表示装置５の表示領域５Ｌにおける視認領域は、遊技盤２に形成された開口部２４から視認可能となる領域、すなわち遊技盤２を構成する部材によって被覆されない領域となる。
【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「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が表示される定位置は、図１１－４６（Ａ）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が、画像表示装置５の表示領域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の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっている。
【０７１１】
また、同様に低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベース強リーチＡ演出のタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」、低ベース強リーチＢ演出のタイトル文字「激震ロボバトル」、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」、高ベースリーチＡ演出のタイトル文字「バトルリーチＡ」、高ベースリーチＢ演出のタイトル文字「バトルリーチＢ」、高ベースリーチＣ演出のタイトル文字「バトルリーチＣ」、高ベースリーチＤ演出のタイトル文字「バトルリーチＤ」、のいずれのタイトル文字についても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置は、図１１－４６（Ａ）に示すように、タイトル文字が、画像表示装置５の表示領域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の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっている。
【０７１２】
遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤２のデザインの変更により遊技盤２を構成する部材によって画像表示装置５の表示領域５Ｌが被覆される領域が変化して表示領域５Ｌのうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤２のデザインの変更により遊技盤２を構成する部材によって画像表示装置５の表示領域５Ｌが被覆される領域が変化して表示領域５Ｌのうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置５の表示領域５Ｌを基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。
【０７１３】
これに対して本実施例では、いずれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置が、タイトル文字が画像表示装置５の表示領域５Ｌの対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置５の視認領域内において遊技盤２の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域５Ｌの対角線同士の交点視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤２のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。
【０７１４】
［スーパーリーチ演出の演出時間について］
図１１－４７は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図１１－４８は、

各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

【０７１５】

図１１－４７に示すように、低ベース弱リーチＡ演出の全体の演出時間（タイトル表示パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間）はＴ１－１であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ１であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ１ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ１ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ１ｃである。

【０７１６】

低ベース弱リーチＢ演出の全体の演出時間はＴ１－２であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ１であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ１ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ１ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ１ｃである。

【０７１７】

尚、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうち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。

【０７１８】

図１１－４７に示すように、低ベース強リーチＡ演出の全体の演出時間はＴ２－１であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。

【０７１９】

低ベース強リーチＢ演出の全体の演出時間はＴ２－２であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。

【０７２０】

低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間はＴ２－３であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。

【０７２１】

尚、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうち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。

【０７２２】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間はＴ３であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ３であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ３ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ３ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ３ｃである。

【０７２３】

高ベースリーチ演出Ａ～Ｄの全体の演出時間はいずれもＴ４であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれもＴｔ４であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれもＴｔ４ａであり、タイトル表示期間の演出時間はいずれもＴｔ４ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はいずれもＴｔ４ｃである。

【０７２４】

本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ａ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３）は、低ベース

弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ１－１、Ｔ１－２）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（Ｔ３）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３）よりも長く設定されている。

【０７２５】

また、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のうち低ベース弱リーチＡ演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度の高い低ベース弱リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ１－２）は、低ベース弱リーチＡ演出の全体の演出時間（Ｔ１－１）よりも長く設定されている。また、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のうち低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂよりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間（Ｔ２－３）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１、Ｔ２－２）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出のうち低ベース強リーチＡ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ２－２）は、低ベース強リーチＡ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１）よりも長く設定されている。

【０７２６】

本形態においてタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｂ）に示すように、いずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｂ／Ｔｔ２ｂ／Ｔｔ３ｂ／Ｔｔ４ｂ）は、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ／Ｔｔ４ａ）及びタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ／Ｔｔ２ｃ／Ｔｔ３ｃ／Ｔｔ４ｃ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ／Ｔｔ４ａ）は、タイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ／Ｔｔ２ｃ／Ｔｔ３ｃ／Ｔｔ４ｃ）よりも長く設定されている。

【０７２７】

本形態においてスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｃ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ２）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ１）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ３）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ２）よりも長く設定されている。また、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ４）は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ１、Ｔｔ２、Ｔｔ３）よりも短く設定されている。

【０７２８】

本形態において低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル開始期間及びタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｄ）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ３ａ）は、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ４ａ）よりも長く設定されており、図１１－４８（Ｅ）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ３ｂ）は、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ４ｂ）よりも長く設定されている。

【０７２９】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始

期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｆ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ２ａ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ３ａ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ２ａ）よりも長く設定されている。

【０７３０】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｇ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｂ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｂ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ３ｂ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｂ）よりも長く設定されている。

【０７３１】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル終了期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｈ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ２ｃ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ３ｃ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ２ｃ）よりも長く設定されている。

【０７３２】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示期間（タイトル表示パートにおいて後述するプロローグ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間）の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｉ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｄ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｄ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ３ｄ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｄ）よりも長く設定されている。

【０７３３】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間とタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｊ）（Ｋ）に示すように、低ベース（通常状態）中のいずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｂ／Ｔｔ２ｂ／Ｔｔ３ｂ）は、タイトル開始期間の演出時間（Ｔ

ｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ）は、タイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ／Ｔｔ２ｃ／Ｔｔ３ｃ）よりも長く設定されている。

【０７３４】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）と高ベース（時短状態Ａ及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチＡ～Ｄ演出）の全体の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｌ）に示すように、高ベース（時短状態Ａ及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチＡ～Ｄ演出）の全体の演出時間（Ｔ４）は、低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）の全体の演出時間（Ｔ１－１、Ｔ１－２、Ｔ２－１、Ｔ２－３、Ｔ３）よりも短く設定されている。

【０７３５】

［スーパーリーチ演出のタイトル文字について］

図１１－４９は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字と飾り図柄との関係の一形態を示す図である。

【０７３６】

図１１－４９（Ａ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル文字は「爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は１０文字であり、タイトル文字のフォントサイズ（１文字あたりの標準サイズ）はＦＪであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ（全てのタイトル文字を含む領域のサイズ）はＥＪＡである。

【０７３７】

低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字は「ビリビリホッケー対決」であり、タイトルの文字数は１０文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＪであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＪＢである。

【０７３８】

低ベース強リーチＡ演出のタイトル文字は「２人で爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は１３文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＫであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＫＡである。

【０７３９】

低ベース強リーチＢ演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は７文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＫであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＫＢである。

【０７４０】

低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字は「大激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は８文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＫであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＫＣである。

【０７４１】

低ベース最強リーチ演出のタイトル文字は「６人で爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は１３文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＳＫであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＳＫである。

【０７４２】

また、図１１－４９（Ａ）に示すように、スーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）のフォントサイズはＫＤであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）のフォントサイズはＫＳである。

【０７４３】

本形態においてタイトル文字のフォントサイズを比較すると、図１１－４９（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＫは、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイ

トル文字のフォントサイズＦＪよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０７４４】

また、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＳＫは、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＫよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０７４５】

また、図１１－４９（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＪ、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＫ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＳＫは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）のフォントサイズＫＤよりも小さいフォントサイズであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）のフォントサイズＫＳよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０７４６】

本形態においてタイトル文字の表示領域サイズを比較すると、図１１－４９（Ｃ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＫＡ、ＥＫＢ、ＥＫＣは、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＪＡ、ＥＪＢよりも大きく、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＳＫは、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＫＡ、ＥＫＢ、ＥＫＣよりも大きい。

【０７４７】

［期待度示唆表示について］

図１１－５０は、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示の実行状況を示す図である。

【０７４８】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１１－５０（Ａ）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星

形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【０７４９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度示唆表示を行う場合に、図１１－５０（Ａ）に示すように、まず５個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」を表示させた後、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、星形オブジェクトを黒色から金色に変化させる場合に、該当する星形オブジェクトの強調表示を行った後、金色の通常表示に変化させる。

【０７５０】

この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５０（Ｂ）に示すように、色彩を変化させる星形オブジェクトを拡大表示させるとともに中央から周囲に向けて輝くように色彩を白色に変化させ、輪郭が消えるまで拡大したオブジェクト全体を白色に変化させた後、全体またはその半分が金色に変化した星形オブジェクトを表示させる。特に、２つ目から３つめの星形オブジェクトについては、拡大表示させた星形オブジェクトの一部が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」の一部と重なるサイズまで拡大させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、黒色の星形オブジェクトから星形オブジェクト全体を金色に変化させる場合にも、星形オブジェクト半分を金色に変化させる場合にも、共通の態様で強調表示を行う。

【０７５１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５０（Ａ）に示すように、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合に、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了して通常表示となる前のタイミング（ｔ１）で１つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了するタイミング（ｔ２）までは、２つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させず、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了したタイミング（ｔ２）で２つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。すなわち隣り合う２つの星形オブジェクトは強調表示されるタイミングが重なるが、３つの星形オブジェクトが同時に重なって強調表示されないようになっている。

【０７５２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５０（Ａ）に示すように、星形オブジェクトの強調表示が開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。

【０７５３】

［選択演出について］

図１１－５１は、選択演出の実行状況を示す図である。選択演出は、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を経ることなく直接低ベース強リーチＡ～Ｃ演出または低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、いずれの種類のスーパーリーチ演出が実行されるかが特定される演出である。

【０７５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択演出が実行される場合に、図１１－５１（ｈ１）に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図１１－５１（ｈ２）に示すように、画像表示装置５の表示領域内にウィンドウを表示させ、そのウィンドウ内に選択演出のタイトルが表示させる。選択演出のタイトルでは、「リーチを格上げしろ！」というメッセージが表示され、選択演出が実行されることが示唆される。

【０７５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５１（ｈ２）～（ｈ８）に示すように、ウィンドウ内にスーパーリーチ演出のタイトル画像と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とプッシュボタン３１Ｂの連続操作を促す操作促進文字「連打！」とからなる操作促進画像と、を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル画像は、それぞれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間の表示内容と同じ内容の画像であり、低ベース強リーチ演出Ａ～Ｃ、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像では、期待度示唆表示も表示される。

【０７５６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当り期待度は０であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン３１Ｂの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【０７５７】

図１１－５１（ｈ２）～（ｈ８）に示すように、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像は、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像の後、低ベース弱リーチＡ演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度が高い低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像、低ベース強リーチＡ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像、低ベース強リーチＢ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像、低ベース強リーチＣ演出よりも大当り期待度が高い低ベース最強リーチ演出のタイトル画像の順番で切り替わる。

【０７５８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されることで、図１１－５１（ｈ９）に示すように、操作促進画像が消えてスーパーリーチ演出のタイトル画像のみがウィンドウ内に表示される確定画像を表示させ、表示されたタイトル画像のスーパーリーチ演出が実行される旨を報知し、その後、当該スーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行させる。

【０７５９】

図１１－５２に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３Ｂの操作回数は３回、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は４回、低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は８回、低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は１０回、低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は１５回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期態度または大当り期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン３１Ｂの操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン３１Ｂの操作が必要となる。

【０７６０】

また、図１１－５２に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチＡ演出以上の大当り期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチＡ演出が実行される割合は約３２．１８％、低ベース強リーチＢ演出が実行される割合は約３０．１６％、低ベ

ース強リーチＣ演出が実行される割合は約３０．３０％、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約７．３６％となっている。

【０７６１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択演出において低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、５個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、５個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態で表示させるようになっている。

【０７６２】

選択演出において表示されているスーパーリーチ演出のタイトル画像から次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、スーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数にプッシュボタン３１Ｂの１回の操作に要する時間を乗算した時間である。プッシュボタン３１Ｂの１回の操作に要する時間は約８０ｍｓであり、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わる場合にはプッシュボタン３１Ｂを３回操作する必要があり、その際の最低限要する時間は約２４０ｍｓとなる。

【０７６３】

一方、タイトル表示パートの期待度示唆表示において星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間、すなわち示唆される期待度が１段階変化する時間は約３００ｍｓであり、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間よりも長く設定されている。このため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択演出において、タイトル表示パートの期待度示唆表示において示唆される期待度が１段階変化する時間よりも短い時間で低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像を低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替えることが可能となる。

【０７６４】

［可変表示中に実行可能な演出について］

図１１－５３は、可変表示中に実行可能な演出を示す図である。可変表示中に実行可能な演出は、図１１－５３に示すように、説明文表示演出、タイトル色変化演出、操作促進演出Ａ～Ｄを含む。

【０７６５】

説明文表示演出は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行可能な演出であり、大当りの期待度が高い旨を示唆する説明文を表示させる演出である。

【０７６６】

タイトル色変化演出は、低ベース弱リーチＡ演出、Ｂ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間において実行可能な演出であり、タイトル文字の色彩を当初の白色から赤色または金色に変化させる演出である。

【０７６７】

操作促進演出Ａは、ノーマルリーチ演出において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース弱リーチＡ演出、Ｂ演出に発展するか否かを報知する演出である。尚、操作促進演出Ａにおいては、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース弱リーチＡ演出、Ｂ演出だけでなく、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成としても良い。

【０７６８】

操作促進演出Ｂは、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの終盤において実

行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出において演出結果として大当りとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出Ｂにおいてプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて大当りか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【０７６９】

操作促進演出Ｃは、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

【０７７０】

操作促進演出Ｄは、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて大当りか否かの演出結果を報知する演出である。

【０７７１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出Ａを実行するか否か、操作促進演出Ｂにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出Ｃを実行させるか否か及びカットイン画像（Ａ）またはカットイン画像（Ｂ）のいずれを表示させるいか、操作促進演出Ｄにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

【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、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合には２０％の割合で非実行が決定され、８０％の割合で実行が決定される。このように、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で説明文表示演出の実行が決定されるため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当りの可能性が高い旨が示唆される。

【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り期待度が高くなるように第１変動パターン、第２変動パターンを決定することで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出が実行されることで大当りの可能性が高い旨が示

唆される。
【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ずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定されるので、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。
【０７７５】
尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成においては、大当りとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで大当りの可能性が高い旨が示唆されるようにしても良い。また、このような構成においては、大当りとなる変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定され、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当りが確定するようにしても良い。
【０７７６】
図１１－５４（Ｃ）に示すように、予告演出決定処理においては、ノーマルリーチ演出からはずれとなる変動パターン、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進演出Ａを実行するか否かが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には５０％の割合で非実行が決定され、５０％の割合で実行が決定される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展する変動パターンが特定された場合には１００％の割合で実行が決定される。このように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展する変動パターンが特定された場合に必ず実行が決定され、はずれとなる変動パターンが特定された場合にも実行が決定されることがあるため、ノーマルリーチ演出において操作促進演出Ａが実行されることで低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展する可能性が示唆される。
【０７７７】
図１１－５４（Ｄ）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の演出結果がはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出から低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には９０％の割合で操作促進画像（小）が決定され、１０％の割合で操作促進画像（大）が決定される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には１０％の割合で操作促進画像（小）が決定され、９０％の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には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。

【０７７８】

図１１－５４（Ｅ）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進演出Ｃを実行するか否か、操作促進演出Ｃを実行する場合にカットイン画像（Ａ）またはカットイン画像（Ｂ）のいずれを表示させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には５０％の割合で非実行が決定され、３０％の割合で実行（カットイン画像（Ａ））が決定され、２０％の割合で実行（カットイン画像（Ｂ））が決定される。また、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合には５％の割合で非実行が決定され、３０％の割合で実行（カットイン画像（Ａ））が決定され、６５％の割合で実行（カットイン画像（Ｂ））が決定される。このように、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出Ｃの実行が決定されるため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出における導入パートの終盤で操作促進演出Ｃが実行されることで大当りの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像（Ａ）及びカットイン画像（Ｂ）のうちカットイン画像（Ｂ）が表示されるため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出における導入パートの終盤で操作促進演出Ｃが実行され、カットイン画像（Ｂ）が表示された場合にカットイン画像（Ａ）が表示された場合よりも大当りの可能性が高い旨が示唆される。

【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、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合には１０％の割合で操作促進画像（小）が決定され、９０％の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出における導入パートの終盤における操作促進演出Ｄにおいて操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも大当りとなる可能性が高い旨が示唆される。

【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１１－５６（ｔ９））。

【０７８４】

［タイトル色変化演出について］

図１１－５７は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図１１－５８は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

【０７８５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

【０７８６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間において図１１－５７（Ａ）に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態で表示させる。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル色変化演出の実行が決定されていない場合に、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過した後、特定音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させるとともに、図１１－５７（Ｂ）（Ｃ）に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

【０７８７】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過した後、特定音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させるとともに、図１１－５７（Ｄ）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える態様に変化させ、ｔ２の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図１１－５７（Ｅ）に示すように、タイトル文字を赤色に変化させ、金色への変化が決定されている場合には、図１１－５７（Ｆ）に示すように、タイトル文字を金色に変化させ、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている変化後の色彩を維持したままタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。タイトル文字が光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。

【０７８８】
図１１－５８（Ａ）（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル開始期間の演出時間Ｔ１は５００ｍｓ、タイトル表示期間の演出時間Ｔ２は２２００ｍｓ、タイトル終了期間の演出時間Ｔ３は３００ｍｓに設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間ｔ１は８００ｍｓ、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間ｔ２は２００ｍｓ、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間ｔ３は１２００ｍｓに設定されている。
【０７８９】
このため、図１１－５８（Ｃ）に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間（ｔ１）よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間（ｔ３）の方が長くなり、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が白色の態様で表示される時間（Ｔ１＋ｔ１）よりも、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間（ｔ３＋Ｔ３）の方が長くなる。
【０７９０】
［操作促進演出Ａについて］
図１１－５９は、操作促進演出Ａの実行状況を示す図である。
【０７９１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ演出において、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出Ａを実行可能である。
【０７９２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ａの実行が決定されている場合に、図１１－５９（Ａ）（Ｂ）に示すように、飾り図柄（大）がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中に、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。
【０７９３】
ボタン画像（小）には、プッシュボタン３１Ｂの操作が有効な有効期間の残り時間を示す残り時間メータが形成されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が０となると、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展する変動パターンの場合に、図１１－５９（Ｃ）に示すように、表示領域全体を白色に表示させるホワイトアウト演出を実行し、その後、図１１－５９（Ｄ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する。
【０７９４】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれとなる変動パターンの場合に、図１１－５９（Ｅ）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、飾り図柄（大）をはずれ態様で停止させる。
【０７９５】
［操作促進演出Ｂについて］
図１１－６０は、操作促進演出Ｂの実行状況を示す図である。
【０７９６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出Ｂを実行可能である。
【０７９７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｂの実行が決定されており、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６０（Ａ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示さ

せる。
【０７９８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｂの実行が決定されており、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６０（Ｂ）（Ｃ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６０（Ｂ）に示すように、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が１つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。
【０７９９】
　ボタン画像（小）にもボタン画像（大）にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が０となると、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図１１－６０（Ｄ）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、可動体３２を落下させる落下演出を実行し、その後、図１１－６０（Ｅ）に示すように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。
【０８００】
　一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれとなる変動パターンの場合に、図１１－６０（Ｆ）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図１１－６０（Ｇ）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。
【０８０１】
　［操作促進演出Ｃについて］
　図１１－６１は、操作促進演出Ｃの実行状況を示す図である。
【０８０２】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出Ｃを実行可能である。
【０８０３】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｃの実行が決定されている場合に、図１１－６１（Ａ）（Ｂ）に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。
【０８０４】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ａ）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、図１１－６１（Ｃ）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ナナ」が表示されるカットイン画像（Ａ）を表示させた後、図１１－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。
【０８０５】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ｂ）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、図１１－６１（Ｄ）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ジャム」が表示されるカットイン画像（Ｂ）を表示させた後、図１１－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。
【０８０６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ａ）を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像（Ｂ）を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されない場合に、図１１－６１（Ｅ）に示すように、導入パートの中盤の演出を継続したまま操作促進画像（小）を消去させて、図１１－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【０８０７】

［操作促進演出Ｄについて］

図１１－６２は、操作促進演出Ｄの実行状況を示す図である。

【０８０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出Ｄを実行可能である。

【０８０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６２（Ａ）（Ｂ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【０８１０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６２（Ａ）（Ｇ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が１つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出（図１１－６０（Ｂ）参照）を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

【０８１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が０となると、大当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】

［大当り開始演出について］
図１１－６４は、大当り開始演出の実行状況を示す図である。
【０８１５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ａ）に示すように、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させた後、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンドを受信した場合に、大当り開始演出を実行する。
【０８１６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｂ）～（Ｇ）に示すように、画像表示装置５に大当り開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図１１－６４（Ｂ）に示すように、まず大当りのタイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ（ＲＥＧ　ＢＯＮＵＳ）」のうちタイトル文字の前半「ＢＩＧ（ＲＥＧ）」を、拡大サイズにて表示させた後、図１１－６４（Ｃ）に示すように、タイトル文字の前半「ＢＩＧ（ＲＥＧ）」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。
【０８１７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｄ）に示すように、大当りタイトルのタイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ（ＲＥＧ　ＢＯＮＵＳ）」のうちタイトル文字の後半「ＢＯＮＵＳ」を、拡大サイズにて表示させた後、図１１－６４（Ｅ）に示すように、タイトル文字の後半「ＢＯＮＵＳ」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置下部（タイトル文字の前半「ＢＩＧ」の下方の位置）に表示させる。
【０８１８】
尚、本実施例では、大当り種別が６ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「ＲＥＧ　ＢＯＮＵＳ」を表示させ、大当り種別が１０ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」を表示させる。
【０８１９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、タイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」を徐々に拡大させ、その後、図１１－６４（Ｈ）に示すように、大当り中演出を開始し、画像表示装置５の表示を大当り遊技状態の背景に切り替える。
【０８２０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り中演出を開始するとまず、図１１－６４（Ｈ）に示すように、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）と、右打ち促進画像（小）を表示させる。
【０８２１】
右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｈ）（Ｉ）に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間にわたり、右打ち促進画像（小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。
【０８２２】
右打ち促進画像（大）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像（小）よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」（大）と、右方向を示す矢印であり、矢印画像（小）よりもサイズの大きい矢印画像（大）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｈ）（Ｉ）に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間のうち最初の一定時間のみ、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。
【０８２３】

また、大当り遊技状態に制御される場合に、大当り開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当り中演出に切り替え、大当り遊技状態の操作方法（遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法）を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１側で、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。このため、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

【０８２４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当り開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。

【０８２５】

特に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、１フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、１フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法で操作を行ってしまう虞があるが、このタイミングで遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が開始していないので、遊技球が無駄になってしまうこととなる。これに対し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、１フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

【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】

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。

【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。

【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りが報知され得る構成とし、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の演出結果として大当りが報知された場合には、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出が終了するまで遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の終了時に遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させる。尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の演出結果として大当りが確定する内容が表示された時点で、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させるようにしても良い。

【０８３２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６５（Ｆ）に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出から低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出から発展する場合には、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出であれば、タイトル表示パートのプロローグ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示パートの開始時に遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させる。

【０８３３】

尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出から発展する場合に、操作促進演出Ｂが実行されたことに伴う落下演出が開始するタイミング（図１１－６０（Ｄ）に示すタイミング）で保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させる構成としても良い。これにより低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に発展するか、低ベース最強リーチ演出に発展するか、に関わらず、留表示及びアクティブ表示、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させるタイミングを共通にできる。

【０８３４】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図１１－６５（Ｇ）（Ｈ）に示すように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを表示させる。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当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。

【０８３５】

また、操作促進演出Ａにおいてプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成とした場合には、操作促進演出Ａの実行中は、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させれば良い。このような構成とした場合には、操作促進演出Ａにおいて

は、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚは表示される一方、その後の低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出における操作促進演出Ｃ、Ｄにおいては、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚが表示されないこととなる。

【０８３６】

［遊タイム開始演出について］

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。この際、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、図１１－６６（Ｃ）に示すように、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２を点灯させるとともに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ａ）（Ｂ）に示すように、遊タイムまでの残回数が０回の状態で可変表示が停止し、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信すると、図１１－６６（Ｃ）に示すように、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（小）を表示させる。右打ちランプ１３１ＳＧ１３２を点灯させるタイミングと、右打ち促進画像（小）を表示させるタイミングと、はほぼ同時であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２を点灯させてから、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち促進画像（小）を表示させるので、右打ち促進画像（小）が表示される前に右打ちランプ１３１ＳＧ１３２が点灯することとなる。

【０８３７】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂ（遊タイム）を開始した場合に、時短状態Ｂ（遊タイム）が終了するまで右打ちランプ１３１ＳＧ１３２を点灯させた状態とする。また、右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ｃ）～（Ｈ）に示すように、時短状態Ｂ（遊タイム）が開始した場合に、時短状態Ｂ（遊タイム）が終了するまで右打ち促進画像（小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【０８３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイムまでの残回数が０回の状態で可変表示が停止し、時短状態Ｂ（遊タイム）を指定する遊技状態指定コマンドを受信すると、図１１－６６（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、遊タイム開始演出を実行する。

【０８３９】

遊タイム開始演出は、画像表示装置５の表示領域に遊タイムのタイトル文字「遊タイム突入」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「遊タイム突入」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「遊タイム突入」の表示が消えて遊タイム演出へ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【０８４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイム開始演出のタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間において、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおけるイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を表示させるときの態様と同じ態様でタイトル文字「遊タイム突入」を表示させる。

【０８４１】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間において、図１１－６６（Ｄ）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示させる。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ｄ）（Ｅ）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を徐々に縮小させ、タイトル文字「遊タイム突入」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「遊タイム突入

」を定位置で静止させる。
【０８４２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間において、図１１－６６（Ｅ）（Ｆ）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を定位置に表示させたまま静止させる。
【０８４３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間において、図１１－６６（Ｆ）（Ｇ）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。その後、図１１－６６（Ｈ）に示すように、遊タイム演出の背景に切り替えて遊タイム演出を開始させる。
【０８４４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイム開始演出中において、右打ち促進画像（小）とは別に、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）を表示させるとともに、のめり込み注意喚起画像（メッセージ「のめり込みに注意！」）を表示領域の下方に表示させる。
【０８４５】
右打ち促進画像（大）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像（小）よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」（大）と、右方向を示す矢印であり、矢印画像（小）よりもサイズの大きい矢印画像（大）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、遊タイム開始演出が実行される期間にわたり、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。
【０８４６】
また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御されており、可変表示結果がはずれの場合には、特図変動時間が５００ｍｓの変動パターンＰＡ１－４を選択して可変表示を行い、時短状態Ｂに制御されており、可変表示結果が大当りの場合には、特図変動時間が５００ｍｓ＋１５０００ｍｓの変動パターンＰＢ１－１８を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂの制御が開始した際に、これらの変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示、すなわち時短状態Ｂに制御した後、最初に第１始動入賞口、第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく可変表示において、可変表示結果がはずれの場合に、変動パターンＰＡ１－４よりも変動時間が長く、遊タイム開始演出に相当する変動時間を定めた時短Ｂ開始変動パターンを選択して可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示において、時短Ｂ開始変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成としても良い。尚、このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示において可変表示結果が大当りの場合に、特図変動時間

が５００ｍｓ＋１５０００ｍｓの変動パターンＰＢ１－１８にて可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイム開始演出を実行せず、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させれば良い。

【０８４７】

［タイトル文字等について１］

図１１－６７は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）の関係の一形態を示す図である。

【０８４８】

図１１－６７（Ａ）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字は、タイトル表示期間において静止した状態で表示され、その際の背景画像は静止画像（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）または動作画像（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ演出）である。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数は７文字～１３文字であり、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＲである。

【０８４９】

図１１－６７（Ａ）に示すように、説明文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、説明文字の文字数は３文字～６文字であり、説明文字（３つから構成される説明文字のうちの１つの説明文字）の表示時間（説明文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＳ、説明文字のフォントサイズはＦＳ、説明文字（３つから構成される説明文字のうちの１つの説明文字）が表示される表示領域サイズはＥＳである。

【０８５０】

図１１－６７（Ａ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、大当り開始演出のタイトル文字の文字数は８文字であり、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＢ、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＢ、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＢである。

【０８５１】

図１１－６７（Ａ）に示すように、操作促進文字（小）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（小）の文字数は３文字であり、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ１Ｐ、操作促進文字（小）のフォントサイズはＦ１Ｐ、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはＥ１Ｐである。

【０８５２】

図１１－６７（Ａ）に示すように、操作促進文字（大）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（大）の文字数は３文字であり、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ２Ｐ、操作促進文字（大）のフォントサイズはＦ２Ｐ、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはＥ２Ｐである。

【０８５３】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間を比較した場合に、図１

１－６７（Ｂ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間ＬＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＲ、ＬＳ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐよりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間ＬＲが、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＳ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐよりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＳ、Ｌ１Ｐが、説明文字の表示時間ＬＳよりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＲ、ＬＢ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐは、いずれも説明文表示演出を構成する３つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８５４】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）のフォントサイズを比較した場合に、図１１－６７（Ｃ）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズＦ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）のフォントサイズＦＲ、ＦＳ、ＦＢ、Ｆ１Ｐよりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８５５】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズＦＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズＦＲ、Ｆ１Ｐよりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」は、まず前半「ＢＩＧ」を定位置上部に表示させた後、後半「ＢＯＮＵＳ」を定位置下部に表示させるとともに、その後タイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」を徐々に拡大表示させるようになっており、定位置上部に前半「ＢＩＧ」が表示され、定位置下部に後半「ＢＯＮＵＳ」が表示されたときに、タイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」を構成する文字のサイズが最も小さくなる。このような構成において、定位置上部に前半「ＢＩＧ」が表示され、定位置下部に後半「ＢＯＮＵＳ」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の文字のサイズよりも大きいサイズである。さらに定位置上部に前半「ＢＩＧ」が表示され、定位置下部に後半「ＢＯＮＵＳ」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８５６】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＲが、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズＦＳ、Ｆ１Ｐよりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８５７】

また、説明文字のフォントサイズＦＳが、操作促進文字（小）のフォントサイズＦ１Ｐよりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８５８】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８５９】
本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に、図１１－６７（Ｄ）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズＥ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥＲ、ＥＳ、ＥＢ、Ｅ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥＲ、ＥＳ、Ｅ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズＥＳが、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。　また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。
【０８６０】
［タイトル文字等について２］
図１１－６８は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。
【０８６１】
図１１－６８（Ａ）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＲである。
【０８６２】
図１１－６８（Ａ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＢ、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＢ、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＢである。
【０８６３】
図１１－６８（Ａ）に示すように、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ１Ｐ、操作促進文字（小）のフォントサイズはＦ１Ｐ、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはＥ１Ｐである。
【０８６４】
図１１－６８（Ａ）に示すように、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ２Ｐ、操作促進文字（大）のフォントサイズはＦ２Ｐ、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはＥ２Ｐである。
【０８６５】
図１１－６８（Ａ）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＹ、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＹ、遊タイム開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＹである。
【０８６６】
図１１－６８（Ａ）に示すように、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズはＦＺ、遊タイムまでの残回数文字が表示される表示領域サイズはＥＺである。
【０８６７】
本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズを比較した場合に、図１１－６８（Ｂ）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズＦ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、

大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＲ、ＦＢ、Ｆ１Ｐ、ＦＹ、ＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字（残りＸＸＸ（Ｘは０～９００の数値）回）のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８６８】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズＦＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＲ、Ｆ１Ｐ、ＦＹ、ＦＺよりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８６９】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズＦＹが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＲ、Ｆ１Ｐ、ＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８７０】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＲが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦ１Ｐ、ＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８７１】

また、操作促進文字（小）のフォントサイズＦ１Ｐが、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【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Ｅ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、ＥＢ、Ｅ１Ｐ、ＥＹ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、Ｅ１Ｐ、ＥＹ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＹが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、Ｅ１Ｐ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＲが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥ１Ｐ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥ１Ｐが、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。
【０８７４】
本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間を比較すると、図１１－６８（Ｄ）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間ＬＹが、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間ＬＲよりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。
【０８７５】
本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図１１－６８（Ｅ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が中央から表示領域の右側に向かって移動しながら消去される。一方、低ベース最強リーチ演出、遊タイム開始演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が拡大表示から縮小されて表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が拡大しながら消去される。
【０８７６】
［ＬＥＤの配置について］
本実施例における遊技効果ランプ９は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４を含む。
【０８７７】
図１１－６９に示すように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２は、遊技機用枠３の画像表示装置５の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するようにが設けられており、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、遊技機用枠３の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、可動体３２の前面に形成されたロゴ「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」に対応する位置に配置されている。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、遊技領域２Ｌに形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられている。
【０８７８】
枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、ＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）の発光素子からなるフルカラーＬＥＤであり、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、赤色に単色発光させることが可能な赤色Ｌ

ＥＤであり、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、白色に単色発光させることが可能な白色ＬＥＤである。

【０８７９】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図１１－７０は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【０８８０】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【０８８１】

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

【０８８２】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、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。

【０８８３】

さらに、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図１１－７０に示すように、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【０８８４】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基

づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データが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。

【０８８５】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０８８６】

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

【０８８７】

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

バに出力し始める。
【０８８８】
［遊技効果ランプの点灯態様］
本実施例においては、上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。
【０８８９】
「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。
【０８９０】
例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、該当するＬＥＤは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるＬＥＤの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【０８９１】
ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の輝度データとして規定されるＲ（Ｒｅｄ）のデータが「０」である場合、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は「消灯」する。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の輝度データ（Ｒのデータ）が「１」である場合、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなＲのデータが「１」となるロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【０８９２】
装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５の輝度データとして規定されるＷ（Ｗｈｉｔｅ）のデータが「０」である場合、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は「消灯」する。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５の輝度データ（Ｗのデータ）が「１」である場合、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなＷのデータが「１」となるロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【０８９３】
「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。尚、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。
【０８９４】
「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。
【０８９５】
［遊技効果ランプに関する説明］

次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図１１－７１～図１２－３６を参照しながら説明する。

【０８９６】

［輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【０８９７】

具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示）を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の英数字））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【０８９８】

図１１－７１は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１１－７１に示すように、例えば、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド（Ｂ４２１）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル（弱リーチ系共通タイトル（親））のアドレスを特定する。

【０８９９】

親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【０９００】

例えば、図１１－７４に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ_Ａ_ＬＷＵ_１_Ｂ４２１）、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（ＸＤ_Ａ_ＬＬＯＧＯ_Ｂ４２１）、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（ＸＤ_Ａ_ＬＳＬＭＰ_Ｂ４２１）、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（ＸＤ_Ａ_ＬＡＴＡＫ_Ｂ４２１）が指定されている。また、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応して子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（６００００/１０）が指定されており、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４に対応して子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＬＯＧＯ_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（６００００/１０）が指定されており、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５に対応して子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＳＬＭＰ_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（６００００/１０）が指定されており、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４に対応して子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＡＴＡＫ_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われ

る最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されている。
【０９０１】
図１１－７１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として６０００００ｍｓ（１０分間）が指定されている場合には、この６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するために１０ｍｓごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドを受信した後、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。
【０９０２】
子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。
【０９０３】
例えば、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。
【０９０４】
また、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。
【０９０５】
また、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYO

TU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：X_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０６】

また、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：X_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０７】

図１１－７１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１１－７５に示す子テーブルであれば、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２について、最初に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1によるランプ制御を行い、次に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行い、次に２３０ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3によるランプ制御を行い、次に６０００００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定することで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【０９０８】

また、子テーブルでは、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２をランプ制御の対象とする場合に、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応する孫テーブルとして、例えば、図１１－７５に示すように、１つの孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定される場合と、図１１－７５に示すように、２つの孫テーブル：XD___LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1及びXD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1が指定される場合がある。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、この１つの孫テーブルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２と枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応する孫テーブルとして２つの孫テーブルが指定されている場合には、２つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２のランプ制御を行う。このため、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２と、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２と、で共通のランプ制御が行われる一方、２つの孫テーブルが指定されている場

合には、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２と、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【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ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）に対応して、輝度データ：０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００、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：０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００、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：０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００，０ｘ０００００、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：０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ，０ｘ５ＡＡ５ＡＡ、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【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：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：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。

【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：０ｘ００００００、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：０ｘ００００００、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：０ｘ６６６６６６、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：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。

【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：０ｘ０００００，０ｘ０００００、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：０ｘ０００００，０ｘ０００００、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：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。

【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。

【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ＬＥＤＬＷＬ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ８のＲＧＢの値を示すものであり、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）の輝度データにおいては、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ８のＲＧＢの値を示すものである。

【０９１６】

また、図１１－７６に示す孫テーブルのロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（ＸＤ＿Ｊ＿ＬＬＯＧＯ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ）の輝度データにおいては、下位４桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ１のＲ（Ｒｅｄ）の値を示し、下位３桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ２のＲの値を示し、下位２桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ３のＲの値を示し、下位４桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ４のＲの値を示すものである。

【０９１７】

また、図１１－７６に示す孫テーブルの装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（ＸＤ＿Ｊ＿ＬＳＬＭＰ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ）の輝度データにおいては、下位４桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ１のＷ（Ｗｈｉｔｅ）の値を示し、下位３桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ２のＷの値を示し、下位２桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ３のＷの値を示し、下位４桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ４のＷの値を示すものである。

【０９１８】

図１１－７６に示す孫テーブルのアタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（ＸＤ＿Ｊ＿ＬＡＴＡＫ＿ＪＡ

KU_KYOTU_TYTLE）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ４のＲＧＢの値を示すものである。

【０９１９】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（例えば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。例えば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【０９２０】

枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。また、輝度データとして「Ｆ０Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。

【０９２１】

また、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をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5A

A5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【０９２３】

上述したように、演出制御用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。

【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テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【０９２５】

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６０００００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されている。２番目及び４番目の孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２について、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499」、「0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388」、「0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499」、「0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA」の順番で１００ｍｓ間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の１００ｍｓにおける輝度データをデータ１、２番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ２、３番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ３、４番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ４と称する。

【０９２６】

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。

【０９２７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの４番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された６０００００ｍｓを計時し、当該計時が６０００００ｍｓに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が６０００００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計時が６０００００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が６０００００ｍｓに到達することがなく、計時が６０００００ｍｓに到達する前に、表示制御部１２３から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【０９２８】

尚、図１１－７４に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用ＣＰＵ１２０が主基板１１からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【０９２９】

また、図１１－７５に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような子テーブルにおける１０分データは、子テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【０９３０】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として６０００００ｍｓ（１０分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける１０分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

【０９３１】

［スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて１］

図１１－７３は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である

。
【０９３２】
低ベース弱リーチＡ演出と低ベース弱リーチＢ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、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。
【０９３４】
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１１－７３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３５】
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１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３６】
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１１－７３に示すように、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＣ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３７】
図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う

。
【０９３８】
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１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３９】
高ベースリーチＡ演出と高ベースリーチＢ演出と高ベースリーチＣ演出と高ベースリーチＤ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであるが、図１１－７３に示すように、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＢ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＣ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＣ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＤ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＤ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＤ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９４０】
このように、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合と低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合で、それぞれ別個の弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。
【０９４１】
尚、本実施例では、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成において

は、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４２】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行する場合に、低ベース弱リーチＡ演出であっても、低ベース弱リーチＢ演出であっても、輝度データテーブルとして共通のタイトル共通チャンスアップ赤（タイトル共通チャンスアップ金）を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる。

【０９４３】

また、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース強リーチＡ演出を実行する場合と低ベース強リーチＢ演出を実行する場合と低ベース強リーチＣ演出を実行する場合で、それぞれ別個の強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９４４】

尚、本実施例では、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間及びタイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、強ベース弱リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４５】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベー

ス強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、強ベース弱リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか１つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４６】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【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。
【０９４８】
尚、本実施例では、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、高ベースリーチＡ演出であるか、高ベースリーチＢ演出であるか、高ベースリーチＣ演出であるか、高ベースリーチＤ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始または高ベースリーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。
【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。

【０９５６】

また、本実施例では、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＡタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＢ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＢタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＣ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＣタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＤ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＤ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＤタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５７】

［スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて２］

以下に、スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルの設定内容について説明する。上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、一部のテーブルのみを示し、その他のテーブル

を省略することがある。
【０９５８】
［低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１１－７４は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４２１を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－７５は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－７６～図１１－７８は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【０９５９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、拡張コマンドＢ４２１に基づいて弱リーチ系共通タイトルの親テーブルを指定する。弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図１１－７４に示すように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２について最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、弱リーチ系共通タイトルの親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２のランプ制御を行う。
【０９６０】
子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥには、図１１－７５に示すように、参照する順に枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２の孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【０９６１】
演出制御用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。

【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パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示パート開始から５００ｍｓ経過までの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、消灯状態から青色に変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、消灯状態から赤色に変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、消灯状態から白色に変化する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（１）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表

示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、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）。

【０９７１】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【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５

１１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示パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、８００ｍｓ経過したタイミングで２００ｍｓにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに１２００ｍｓ経過することでタイトル終了期間に移行する。

【０９８０】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドＢ５１１を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドＢ５１１を受信後、２００ｍｓ経過までの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は白色に点滅し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点滅する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（５）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドＢ５１１を受信後、２００ｍｓ経過してからさらに１２００ｍｓ経過するまでの期間）は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は赤色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（６）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドＢ５１１を受信後、１４００ｍｓ経過してからの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は赤色から徐々に消灯し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色から徐々に消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色から徐々に消灯する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（７）によるランプ制御）。

【０９８１】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：タイト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ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５１２を受信した場合に、拡張コマンド５１２に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル（図１１－８４）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－８５）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－８６～８８）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９８５】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで黄色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９８６】

また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、２００ｍｓ経過するまで消灯し、その後、１２００ｍｓ経過するまで赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９８７】

また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９８８】

図１１－１５２（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、８００ｍｓ経過したタイミングで２００ｍｓにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに１２００ｍｓ経過することでタイトル終了期間に移行する。

【０９８９】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡

張コマンドＢ５１２を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドＢ５１２を受信後、２００ｍｓ経過までの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は白色に点滅し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点滅する（図１１－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（８）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドＢ５１２を受信後、２００ｍｓ経過してからさらに１２００ｍｓ経過するまでの期間）は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は黄色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化する（図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Ｂ５１２を受信後、１４００ｍｓ経過してからの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は黄色から徐々に消灯し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色から徐々に消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色から徐々に消灯する（図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）。

【０９９０】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【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。

【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。

【０９９３】

これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うことが可能となる。

【０９９４】

［低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－８９は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９０は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９１～図１１－９５は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【０９９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４００を受信した場合に、拡張コマンドＢ４００に基づいて弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブル（図１１－８９）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－９０）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－９１～９５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９９６】

特に、図１１－９０に示す子テーブルには、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－９１～９５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【０９９７】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【０９９８】

［低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－９６は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＢ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４０Ｆを受信した場合に用いられる輝度

データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９７は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９９～図１１－１０３は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【０９９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４０Ｆを受信した場合に、拡張コマンドＢ４０Ｆに基づいて弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブル（図１１－９６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－９７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－９８～１０３）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０００】

特に、図１１－９７に示す子テーブルには、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－９８～１０３に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１００１】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１００２】

［低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１０４は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５１７を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１０５は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１０６～図１１－１０９は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【１００３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５１７を受信した場合に、拡張コマンドＢ５１７に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図１１－１０５）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１０６）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１０７～１０９）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１００４】

特に、図１１－１０６に示す子テーブルには、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートを構成するプロローグ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１０７～１０９に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１００５】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラ

クタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。
【１００６】
［低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１１－１１０は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１１１は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１１２～図１１－１１７は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。
【１００７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５００を受信した場合に、拡張コマンドＢ５００に基づいて強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブル（図１１－１１０）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１１１）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１１２～１１７）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠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。
【１００８】
特に、図１１－１１１に示す子テーブルには、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１１２～１１７に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。
【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。
【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。
【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。
【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。
【１０１５】
特に、強リーチ系強リーチＣ導入の子テーブルには、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチＣ導入の孫テーブルには、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。
【１０１６】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。
【１０１７】
［低ベース最強リーチ演出において用いられる輝度データテーブル］
図１１－１２５は、表示制御部１２３が低ベース最強リーチ演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１２６は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１２７～図１１－１３５は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。
【１０１８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６００を受信した場合に、拡張コマンドＢ６００に基づいて最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブル（図１１－１２６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１２７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１２８～１３５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。
【１０１９】
特に、図１１－１２６に示す子テーブルには、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パート終了までの演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１２７～１３５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。
【１０２０】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッ

カランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０２１】

［高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１３６は、表示制御部１２３が高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０５を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１３７は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１３８～図１１－１４０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【１０２２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０５を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０５に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図１１－１３６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１３７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１３８～１４０）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０２３】

特に、図１１－１３７に示す子テーブルには、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートを構成するタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１３８～１４０に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０２４】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０２５】

［高ベースリーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１４１は、表示制御部１２３が高ベースリーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０６を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４２は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４３～図１１－１４５は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１０２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０６を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０６に基づいて高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブル（図１１－１４１）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１４２）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１４３～１４５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０２７】

特に、図１１－１４２に示す子テーブルには、高ベースリーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発

光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１４３～１４５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０２８】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０２９】

［高ベースリーチＢ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１４６は、表示制御部１２３が高ベースリーチＢ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０７を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４７は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【１０３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０７を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０７に基づいて高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブル（図１１－１４６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１４７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【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。

【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、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【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演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出と、を含み、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【１０４６】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【１０４７】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字及び低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）または双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった両側の飾り図柄の一部と重なった状態で表示されるので、タイトル文字が定位置に表示された後も、タイトル文字に注目させやすくなる。

【１０４８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブル

を用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０４９】

［作用効果２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５０】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【１０５１】

［作用効果３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示

パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【１０５３】

［作用効果４］

本実施例において演出制御用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。

【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。

【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演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＢ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＢ演出、低ベース強リーチＢ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＢ演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当りとなる旨が報知され、低ベース強リーチＢ演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当りとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチＢ演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチＢ演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当り期待度の高い低ベース弱リーチＢ演出については、大当りとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当り期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５６】
また、味方キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタであり、敵キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタであり、低ベース強リーチＢ演出における導入パートの開始時に、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクタ「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが対峙しており、相対的に期待度の高い低ベース強リーチＢ演出については、遊技者の向きと味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当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「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」が、タイトル表示パートでタイトル文字が表示されていた表示領域を含む位置に表示されるため、タイトル文字に注目していた遊技者が、タイトル文字が消えることで自然と味方キャラクタ「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」に視線が行くようになる。

【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演出よりも大当り期待度が高く、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当り期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当り期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕

にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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ので、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ろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

【１０６２】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置５の手前側に可動体３２が重なるように動作させ、可動体３２が動作してから該可動合い３２が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体３２が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

【１０６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を

行うことができる。
【１０６４】
尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイ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。
【１０６５】
［作用効果８］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。
【１０６６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【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ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２）と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ２－１～３）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【１０６９】

［作用効果１０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）と確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させる

ことができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【１０７０】

また、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）は、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）よりも短く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる一方、通常状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。

【１０７１】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当りを期待させることができる。

【１０７２】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当りを期待させることができる。

【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演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース弱リーチＡＢ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示パートの実行時間が長くなるため、しっかりと煽ることができる。

【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演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチＡＢ演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

【１０７５】

［作用効果１１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、タイトル表示パートにおいては、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【１０７６】

［作用効果１２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図１１－４３に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当り期待度が高い赤色の態様で表示させることが可能である。そして、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、対応する期待度示唆表示を表示させ、その後、タイトル文字を期待度示唆表示よりも大きいサイズで表示させる。この際、タイトル文字を白色の態様で表示させるときおよび赤色の態様で表示させるときのいずれの場合においても、期待度示唆表示を共通の態様で表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル文字の態様に注目させることができる。

【１０７７】

［作用効果１３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＣ演出を実行可能である。低ベース強リーチＢ、Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいて第１態様（星３．５個）で期待度示唆表示を表示させ、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいて第２態様（星４個）で期待度示唆表示が表示させる。この際、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、共通の態様で強調表示を行う。このようにすることで、低ベース強リーチＢ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、低ベース強リーチＣ演出におけるタイトル表示パートにおいて第２態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通態様とすることで、開発コストを軽減することができる。

【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。

【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。

【１０８０】

また、期待度示唆表示では、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【１０８１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース

最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当り期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【１０８４】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音が出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【１０８５】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字「期待度」とにより構成され、星形オブジェクトに対する強調表示は、文字「期待度」と重畳するサイズで行われる。このようにすることで、星形オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字の双方に注目させることができる。

【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、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０９１】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０９２】

［作用効果１６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１数（３）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１数よりも多い第２数（３．５）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強

リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出におけるタイトル表示パートにおいて第２数よりも多い第３数（４）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第１数（３）と第２数（３．５）との数の差は、第２数（３．５）と第３数（４）との数の差と同じ（０．５）であり、第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第１数（３）に対応する低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第１数（３）から第２数（３．５）に増加した場合と、第２数（３．５）から第３数（４）に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第１数（３）から第２数（３．５）に増加した場合よりも第２数（３．５）から第３数（４）に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当りとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当りとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【１０９３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出におけるタイトル表示パートにおいて第３数（４）よりも多い第４数（４．５）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第３数（４）と第４数（４．５）との数の差（０．５）は、第１数（３）と第３数（４）との数の差（１）よりも小さく、第４数（４．５）に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第１数（３）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第１数（３）から第３数（４）に増加した場合よりも第３数（４）から第４数（４．５）に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第１数（３）から第３数（４）に増加した場合よりも第３数（４）から第４数（４．５）に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当りとなることを期待させることができる。

【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り期待度と第２数（３．５）に対応する高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、通常状態において第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、通常状態よりも有利な確変状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が増加した場合に大当りとなることを期待させることができる。

【１０９６】
［作用効果１７］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出おけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。
【１０９７】
また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことからも、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。
【１０９８】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことからも、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。
【１０９９】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの

導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１００】

［作用効果１８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では、演出結果として大当りとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、演出結果として、大当りとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当りとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当りとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【１１０１】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【１１０２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１０３】

［作用効果１９］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導

入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすことができる。

【１１０４】

また、選択演出は、プッシュボタン３１Ｂの操作により大当り期待度の低いスーパーリーチ演出から大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へと段階的に変化する演出であり、選択演出において１段階変化するのに要する時間、すなわち次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートの期待度示唆表示において１段階表示されるのに要する時間、すなわち星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間よりも短い場合があり、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【１１０５】

また、選択演出は、１段階毎に現在のスーパーリーチ演出よりも１段階大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へ変化する演出であり、１段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要なプッシュボタン３１Ｂの操作回数が多くなる。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当り期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【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、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１１２】

［作用効果２１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。この際、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、導入パートで表示される操作促進文字（小）は、遊技者に対して動作（操作）を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【１１１３】

また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【１１１４】
尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。また、このような構成においても、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示されることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。
【１１１５】
また、操作促進文字（小））の文字数（３）は、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数（７～１３）よりも少ないため、操作促進文字（小））を大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。
【１１１６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１１７】
［作用効果２２］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、スーパーリーチ演出の内容を説明する説明文字を表示可能である。この際、説明文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、付加的に表示される説明文字を、タイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。
【１１１８】
尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、説明文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。
【１１１９】
また、説明文字は、スーパーリーチ演出が有利であることを示唆する内容のものである

ため、説明文字が付加されていることに対してさらに注目させることができる。
【１１２０】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ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。
【１１２１】
　［作用効果２３］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル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。
【１１２２】
　また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（１０）は低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（７、８）よりも多いが、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズは低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズよりも大きい。このようにすることで、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字の方が１文字の占める表示領域サイズが大きくなるため、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。
【１１２３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度

データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１２４】

［作用効果２４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示する。この際、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字を飾り図柄（小）のサイズよりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字が、縮小表示された飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル文字に注目させることができる。

【１１２５】

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。

【１１２６】

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。

【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、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された

後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１２８】

また、大当り開始演出のタイトル文字は、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」と、「ＢＯＮＵＳ」と、から構成されており、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」が定位置上部に表示された後、「ＢＯＮＵＳ」が定位置下部に表示され、「ＢＯＮＵＳ」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び定位置下部に表示された「ＢＯＮＵＳ」は徐々に拡大表示される。そして、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び「ＢＯＮＵＳ」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び「ＢＯＮＵＳ」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【１１２９】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【１１３０】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（大）は、大当り開始演出のタイトル文字よりも大きく表示されることで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【１１３１】

また、操作促進文字（大）を構成する文字列のうちの最小の文字が、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されることで、どの文字に注目したとしても、操作促進文字（大）の方が大当り開始演出のタイトル文字より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【１１３２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１３３】

［作用効果２６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出

結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパー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。

【１１３４】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当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。

【１１３５】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【１１３６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１３７】

［作用効果２７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【１１３８】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートが開始する。このようにすること

で、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【１１３９】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル文字に注目させることができる。

【１１４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１４１】

［作用効果２８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【１１４２】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当り遊技状態

に制御されることを祝福できる。
【１１４３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１４４】
　［作用効果２９］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。
【１１４５】
　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。
【１１４６】
　また、大当り開始演出のタイトル文字が表示された後、大当り開始演出のタイトル文字を、大当り遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当り開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。
【１１４７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）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。

【１１４８】

［作用効果３０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１４９】

また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当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。

【１１５０】

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。

【１１５１】

また、操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長く

なり、遊技者に満足感を与えることができる。
【１１５２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ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。
【１１５３】
　［作用効果３１］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。
【１１５４】
　また、タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示がきちんとみえる時間が、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。
【１１５５】
　また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大））を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大））は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、タイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。
【１１５６】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート

用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１５７】

［作用効果３２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【１１５８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１５９】

［作用効果３３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、確変状態において高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、高ベースリーチＢ～Ｄ演出は、高ベースリーチＡ演出よりも大当り期待度が高く、高ベースリーチＡ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ

演出よりも大当り期待度が高い。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ演出、及び高ベースリーチＢ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、通常状態における低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度が低いため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出によって大当りとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチＡ演出は確変状態における高ベースリーチＢ～Ｄ演出よりも大当り期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりは大当り期待度が高いことから、高ベースリーチＡ演出でも高ベースリーチＢ～Ｄ演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチＡ演出の場合にも高ベースリーチＢ～Ｄ演出の場合にも大当りとなることを期待させることができる。

【１１６０】

［作用効果３４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【１１６１】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【１１６２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１６３】

［作用効果３５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である

。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字）を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態Ｂ（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【１１６４】

また、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合に、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでタイトル文字を消去させる場合と同様に、タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様でタイトル文字を消去させる。このようにすることで、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合にも、相対的に大当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。

【１１６５】

［作用効果３６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当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。

【１１６６】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きい。このようにすることで、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字がいずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【１１６７】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、遊タイム開始

演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることをより祝福することができる。

【１１６８】

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。

【１１６９】

［作用効果３７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当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。

【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。

【１１７２】

［作用効果３８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【１１７３】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出と、を含み、遊タイムまでの残回数文字は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では遊タイムまでの残回数文字が表示されるため、時短状態Ｂ（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、遊タイムまでの残回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態Ｂ（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当りとなりやすいことから、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【１１７４】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残回数文字によって低ベース強リーチＡ～Ｃ演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないうえに、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【１１７５】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示せずに大当り遊技状態に制御され、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示しないことで、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残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。

【１１７６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

て遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１７７】

［作用効果３９］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出Ａ～Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を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。

【１１７８】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されるのに対し、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Ｄにおいて作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字（小）と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態Ｂ（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当りとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

【１１７９】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Ｄにおいては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当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。

【１１８０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）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。

【１１８１】

［作用効果４０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当り開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１８２】

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。

【１１８３】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂ（遊タイム）において最初に第１始動入賞口、第２始動入賞口に遊技球が進入したことによる可変表示において、時短状態Ｂ（遊タイム）において通常用いる変動パターンよりも変動時間の長い時短Ｂ開始変動パターンを用いて可変表示を行う。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）における最初の変動において時短Ｂ開始変動パターンに応じた変動期間で遊タイム開始演出を実行できる。

【１１８４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、

ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１８５】

［作用効果４１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

【１１８６】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音が出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない場合にも特定音が出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

【１１８７】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から他の態様に変化させる場合には、赤色の態様に変化させる場合にも金色の態様に変化させる場合にも特定音を出力するので、特定音が出力されることでいずれの種類の態様に変化するかに注目させることができる。

【１１８８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート

用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１８９】

［作用効果４２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様または金色の態様に変化させる場合のいずれの場合であっても、白色の態様から共通となる表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様に変化させる場合にも、白色の態様から金色の態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるので、白色の態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から赤色の態様または金色の態様に変化するまでは、赤色の態様よりも大当り期待度の高い金色の態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【１１９０】

また、共通の表示態様は、タイトル文字を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに赤色の態様または金色の態様に変化している。このようにすることで、タイトル文字を構成する文字が光ることにより、赤色の態様または金色の態様に変化することを煽ることができる。

【１１９１】

［作用効果４３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、異なる２のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９２】

［作用効果４４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＡ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、期待度が高い２種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い２種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当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演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりもさらに大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用い

て遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＡ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、期待度が高い２種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い２種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９４】

［作用効果４６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第２態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９５】

［作用効果４７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演

出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９６】

また、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じてタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルのうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとすることで、タイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルの一方について共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、他方について各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９７】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【１１９８】

本願発明は、変動パターンに基づいてリーチ演出を実行するが、リーチ演出が実行される前に様々な予告演出を実行することが考えられる。例えば、予告演出(ステップアップ予告、擬似予告、リーチ示唆演出、タイマー演出等)を液晶で表示する。液晶は複数のレイヤで構成されており予め定められた優先順位に応じていずれのレイヤにいずれの予告演出画像や識別情報を表示するかを設定可能である。そして、特定のレイヤにおいて割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する予告演出を表示するとともに表示態様が変化することで透過率を変更することで予告演出の表示態様を効果的に変更することで遊技者の興趣を向上させることが考えられる。さらに、特定のレイヤにおいて予告演出を実行する場合において、液晶周辺や遊技盤面に設けられた発光手段と連動して予告演出を実行することが好ましい。発光手段を用いた具体的な発光態様について以下に具体的な制御を説明する。

【１１９９】

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。

【１２００】

［形態１－１］

形態１－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図４４～図４７、図５６、図５７、図６３、図７４、図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１２０１】
［形態１－２］
形態１－２の遊技機は、
一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図４４～図４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。
【１２０２】
［形態１－３］
形態１－３の遊技機は、
背景画像は、第１背景画像と、該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、を含み、
第１背景画像を表示しているときに第１所定パートを実行可能であり、
第２所定パートの実行中に第２背景画像が表示され、
第２背景画像は、所定演出とは異なる第２背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、
所定演出により第２背景画像が表示されたときの方が、第２背景煽り演出により第２背

景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図４１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と第２背景煽り演出とのいずれにより第２背景画像が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。
【１２０３】
［形態１－４－１］
形態１－４－１の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図４４～図４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。
【１２０４】
［形態１－４－２］
形態１－４－２の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第１背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第３背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第３背景画像よりも有利な第４背景画像と、を含み、
第２所定パートにおける破片画像は、第２背景画像とともに表示され、
特定演出における破片画像は、第４背景画像とともに表示される（図５６、図５７、図６３、図７４、図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興趣を高めることができる。
【１２０５】
［形態１－４－３］
形態１－４－３の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある第４背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図７０、図７１、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。
【１２０６】
［形態１－４－４］
形態１－４－４の遊技機は、
破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図９４、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２０７】

［形態１－４－５］
形態１－４－５の遊技機は、
複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図９４、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２０８】
［形態１－５］
形態１－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２０９】
［形態１－６］
形態１－６の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【１２１０】
［形態１－７－１］
形態１－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図８６、図９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１２１１】
［形態１－７－２］
形態１－７－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図８６、図９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２１２】
［形態１－７－３］
形態１－７－３の遊技機は、
特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図９５参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【１２１３】
［形態１－８］
形態１－８の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図９４、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１２１４】
［形態２－１］
形態２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図５６、図５７、図６３、図７４、図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。
【１２１５】
［形態２－２］
形態２－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト

画像とで、表示期間の長さが共通である（図７４、図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１２１６】
［形態２－３］
形態２－３の遊技機は、
第１所定パートの実行期間は、第２所定パートの実行期間よりも長く、
エフェクト画像の表示期間は、第１所定パートの実行期間および第２所定パートの実行期間よりも短い（図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。
【１２１７】
［形態２－４］
形態２－４の遊技機は、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図５６、図５７、図６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１２１８】
［形態３－１］
形態３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図５９、図６６、図７６、図８１、図８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であ

ることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１２１９】

［形態３－２］

形態３－２の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可能であり、

所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図４４～図４７参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【１２２０】

［形態３－３］

形態３－３の遊技機は、

第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図５９（Ｃ）、図６６（Ｃ）参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１２２１】

［形態３－４－１］

形態３－４－１の遊技機は、

特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、

第２期間の方が、第１期間よりも長い（図８３参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１２２２】

［形態３－４－２］

形態３－４－２の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されるときのタイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図８１、図８３、図９２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１２２３】

［形態３－５］

形態３－５の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２２４】
［形態４－１］
形態４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図５９、図６６、図７０、図７１、図７６、図８１、図９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１２２５】
［形態４－２］
形態４－２の遊技機は、
特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、
特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、
特定演出における複数の破片画像のうち第１の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第３の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図

９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【１２２６】
［形態４－３－１］
形態４－３－１の遊技機は、
特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により第１の破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により第１の破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図９４、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２２７】
［形態４－３－２］
形態４－３－２の遊技機は、
特定演出において、複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図９４、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２２８】
［形態５－１］
形態５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図５９、図６６、図７６、図８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を

表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１２２９】

［形態５－２］

形態５－２の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図８８、図９２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１２３０】

［形態５－３］

形態５－３の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図９５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【１２３１】

［形態５－４］

形態５－４の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図９４（Ａ）参照）、

特定演出における破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

特定演出における破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図９４（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１２３２】

［形態６－１］

形態６－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であ

り、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
　特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
　所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
　所定演出において第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、
　第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
　特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図６０～図６２、図７０、図７１、図７７、図７８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１２３３】
　［形態６－２］
　形態６－２の遊技機は、
　第２所定パートの方が、第１所定パートよりも実行期間が長い（図７０、図７１、図７６、図８１参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１２３４】
　［形態６－３］
　形態６－３の遊技機は、
　第２所定パートが実行され、その後、第３所定パートが実行されなかったときに、第３所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第２ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第４所定パートを実行可能である（図７７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第３所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。
【１２３５】
　［形態６－４－１］
　形態６－４－１の遊技機は、
　所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
　所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第１パターンと、所定演出が実

行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第２パターンと、があり、
　第１パターンにより可変表示が行われるときの方が、第２パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図７７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１２３６】
　［形態６－４－２］
　形態６－４－２の遊技機は、
　一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
　特定演出は、第３所定パートが実行された後に実行可能であり、
　特定演出の実行前に、第３所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図４４～図４７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出における第３所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１２３７】
　［形態６－５］
　形態６－５の遊技機は、
　第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図６０（Ｇ）、図６２（Ｄ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２３８】
　［形態６－６］
　形態６－６の遊技機は、
　所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
　第３所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、
　第３所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図６１（Ｉ）～図６１（Ｋ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。
【１２３９】
　［形態６－７－１］
　形態６－７－１の遊技機は、
　第１所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、
　ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図６０（Ｄ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。
【１２４０】
　［形態６－７－２］
　形態６－７－２の遊技機は、
　動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、

小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図６０（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる。
【１２４１】
［形態６－７－３］
形態６－７－３の遊技機は、
第２所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図６０（Ｈ）、図７７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パート第２所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【１２４２】
［形態６－７－４］
形態６－７－４の遊技機は、
第１所定パートにおける小破片画像と、第３所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図７７）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パートと第３所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２４３】
［形態６－８］
形態６－８の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図７０、図７１、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２４４】
［形態６－９］
形態６－９の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【１２４５】
［形態６－１０］
形態６－１０の遊技機は、
特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第３所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図７７、図７８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【１２４６】
［形態７－１］
形態７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、
動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、
特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、
特定演出おける破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図５６、図５７、図６６図７４、図８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１２４７】
［形態８－１］
形態８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第３所定パートが実行される前と、第４所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図５６、図５７、図５９、図７４、図７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１２４８】
［形態８－２］
形態８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図５６、図５７、図５９、図７４、図７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１２４９】
［形態９－１］
形態９－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
　表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パートに移行するときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
　エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図５６、図５７、図５９、図７４、図７６参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に第１所定演出および第２所定演出を実行することができる。
【１２５０】
　［形態９－２］
　形態９－２の遊技機は、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図５６、図５７、図５９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１２５１】
　［形態１０－１］
　形態１０－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図５６、図５７、図６４、図６５、図７４、図８０、図８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１２５２】

［形態１０－２］
形態１０－２の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図５６（Ｇ）、図６４（Ｈ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１２５３】

［形態１０－３－１］
形態１０－３－１の遊技機は、
第４所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１２５４】

［形態１０－３－２］
形態１０－３－２の遊技機は、
第４所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、
第４所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図６４、図８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１２５５】

［形態１０－４］
形態１０－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図９４（Ａ）参照）、
第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、
第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、

表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図９４（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２５６】
［形態１０－５］
形態１０－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図７０、図７１、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２５７】
［形態１０－６－１］
形態１０－６－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図８６、図８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２５８】
［形態１０－６－２］
形態１０－６－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図８６、図８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２５９】
［形態１０－７－１］
形態１０－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および第４所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第４所定パートにおける複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２６０】
［形態１０－７－２］
形態１０－７－２の遊技機は、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図９４、図１００参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２６１】
［形態１０－７－３］
形態１０－７－３の遊技機は、
第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図９４、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１２６２】
［形態１０－８］
形態１０－８の遊技機は、
一の可変表示において、第１所定演出と第２所定演出との両方を実行可能であり、
第１所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
第２所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
第２所定演出の実行前に、第１所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図４４～図４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１２６３】
［形態１０－９］
形態１０－９の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図７４、図８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１２６４】
［形態１１－１］
形態１１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、

第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
第４所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図５９、図５６、図５７、図７６、図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１２６５】
［形態１２－１］
形態１２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、
第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図５６、図５７、図６４、図６５、図７４、図８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１２６６】
［形態１３－１］
形態１３－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第３ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
第２所定パートを開始してから第３所定パートに移行するまでの期間の方が、第４所定パートを開始してから第５所定パートに移行するまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
第５所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図５６、図５７、図６０、図６１、図７７、図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１２６７】

［形態１３－２］
形態１３－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能である（図６０、図５６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１２６８】

［形態１４－１］
形態１４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第１所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第２所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第１所定演出の後に第２所定演出を実行する場合に、第２所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第３所定パートを開始する（図５３、図５４、図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第３所定パートは第２所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。
【１２６９】
［形態１４－２］
形態１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図５３、図５４、図９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２７０】
［形態１４－３］
形態１４－３の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、
第２所定パートにおける特殊画像は、第１態様にて表示され、
第４所定パートにおける特殊画像は、第１態様とは異なる第２態様にて表示される（図５３（Ｆ）、図５４（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１２７１】
［形態１４－４］
形態１４－４の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２７２】
［形態１４－５］
形態１４－５の遊技機は、
第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行する第１パターンと、第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行しない第２パターンと、があり、
第１パターンにより遊技が進行する方が、第２パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図３８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１２７３】
［形態１４－６］
形態１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図８３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。
【１２７４】
［形態１４－７－１］
形態１４－７－１の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図５３（Ｃ）、図５４（Ｃ）、図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１２７５】
［形態１４－７－２］
形態１４－７－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１２７６】
［形態１５－１］
形態１５－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、
第２所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図５６、図５７、図６９、図７４、図８２（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【１２７７】
［形態１５－２］
形態１５－２の遊技機は、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第１所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。
【１２７８】
［形態１５－３］
形態１５－３の遊技機は、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第１の破片画像があり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第２の破片画像があり、
第１の破片画像の方が、第２の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図５７（Ｊ）、図６９（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２７９】
［形態１５－４］
形態１５－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背

景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２８０】
［形態１５－５］
形態１５－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図８６、図８８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２８１】
［形態１５－６］
形態１５－６の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図５６（Ｇ）、図６９（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２８２】
［形態１６－１］
形態１６－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第１発光パターンにより発光手段が発光し、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第２発光パターンにより発光手段が発光し、
第１発光パターンによる発光手段の発光は、第２所定パートが実行されるまで継続し、
第２発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図５６、図５７、図６９、図７４、図８２（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第２発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【１２８３】
［形態１７－１］
形態１７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図５６（Ａ）～図５６（Ｆ）、図５７（Ｉ）～図５７（Ｋ）参照）、
報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図６９（Ａ）、図６９（Ｂ）、図６９（Ｄ）、図７４、図８２（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【１２８４】
［形態１８－１］
形態１８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、可動体の第１動作を開始する第５所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第６所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作が終了する（図５６、図５７、図５９、図７４、図７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【１２８５】
［形態１８－２］
形態１８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図７４、図７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１２８６】
［形態１８－３－１］
形態１８－３－１の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第５所定パートから第６所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図５６（Ｇ）、図５９（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１２８７】
［形態１８－３－２］
形態１８－３－２の遊技機は、
第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図５９（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【１２８８】
［形態１８－３－３］
形態１８－３－３の遊技機は、
可動体の第１動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第６所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【１２８９】
［形態１８－４］
形態１８－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第５所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１２９０】
［形態１９－１］
形態１９－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、可動体の第１動作とともに第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第５所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第２動作が終了する（図５６、図５７、図６７、図６８、図７４、図８２（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊

技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【１２９１】

［形態１９－２］

形態１９－２の遊技機は、

第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図７４、図８２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１２９２】

［形態１９－３－１］

形態１９－３－１の遊技機は、

第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第４所定パートから第５所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図５６（Ｇ）、図６７（Ｅ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１２９３】

［形態１９－３－２］

形態１９－３－２の遊技機は、

第２動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、

第２動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図６７（Ｆ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【１２９４】

［形態１９－３－３］

形態１９－３－３の遊技機は、

可動体の第２動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、

第５所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第２動作の期間よりも長い（図８２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【１２９５】

［形態１９－４］

形態１９－４の遊技機は、

第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第４所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１２９６】
［形態２０－１］
形態２０－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、可動体の第１動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
特定演出において、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作を開始する（図５６、図５７、図６３、図７４、図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出 とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【１２９７】
［形態２０－２－１］
形態２０－２－１の遊技機は、
第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
第１動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図６３（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。
【１２９８】
［形態２０－２－２］

形態２０－２－２の遊技機は、
エフェクト画像は、第１表示期間と第２表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、
可動体の第１動作期間の長さとエフェクト画像の第１表示期間との長さとが略共通であり、
特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。
【１２９９】
［形態２０－３］
形態２０－３の遊技機は、
特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１３００】
［形態２１－１］
形態２１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第１の視認性により表示され、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第１の視認性により表示される（図５６（Ｅ）、（Ｆ）、図５８（Ｃ）、図７４、図７５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイ

ミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１３０１】

［形態２１－２］

形態２１－２の遊技機は、

所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図５８（Ｃ）拡大図参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【１３０２】

［形態２１－３］

形態２１－３の遊技機は、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

第２ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図５８（Ｃ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

【１３０３】

［形態２１－４］

形態２１－４の遊技機は、

第２ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図７５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１３０４】

［形態２２－１］

形態２２－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、

第２ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、

第２ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、

第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図５

５～図５７、図７３、図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第２ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１３０５】
［形態２２－２］
形態２２－２の遊技機は、
第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図５６、図５５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１３０６】
［形態２２－３］
形態２２－３の遊技機は、
第１所定演出と第２所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１所定演出と第２タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図５６、図５５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１３０７】
［形態２３－１］
形態２３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤにおいて第１割れ前兆画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤにおいて第２割れ前兆画像を表示可能であり、
第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、
第２割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、
第１所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、

第２所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図５６～図５８、図７４、図７５、図１０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２割れ前兆画像を表示する第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１３０８】
［形態２３－２－１］
形態２３－２－１の遊技機は、
変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、
所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図１０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。
【１３０９】
［形態２３－２－２］
形態２３－２－２の遊技機は、
所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図１０２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。
【１３１０】
［形態２４－１］
形態２４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する第１所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する第２所定演出を実行可能であり、
第２所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定演出における破片画像と第２所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、
第２所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画

像を含み、
　第２所定演出における破片画像の表示期間の方が、第１所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図５６、図７４、図７９、図１０３、図１０４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第２所定演出における破片画像とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１３１１】
　［形態２４－２］
　形態２４－２の遊技機は、
　特別演出は、第１特別演出と、第２特別演出と、があり、
　第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、
　示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図１０３、図１０４、図１０５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【１３１２】
　［形態２４－３－１］
　形態２４－３－１の遊技機は、
　第２所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、
　透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図１０５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【１３１３】
　［形態２４－３－２］
　形態２４－３－２の遊技機は、
　破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
　第２所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動作量が多い（図１０５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【１３１４】
　［形態２４－４］
　形態２４－４の遊技機は、
　第２所定演出は、第１所定パートと第２所定パートとを含み、
　第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、
　第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される（図１０４参照）、
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【１３１５】

［形態２５］

形態２５の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出が実行される前に、前段演出（図６３（Ｃ））を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図９１（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図９１（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、

前段演出の実行期間の方が、第１態様の割れ画像の表示期間よりも長い（図７９、図９１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第１態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【１３１６】

［形態２６］

形態２６の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出が実行される前に、前段演出（図６３（Ｃ））を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図９１（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図９１（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、

割れ画像を第１態様にて表示する期間と第２態様にて表示する期間とを合算した期間の方が、前段演出の実行期間よりも長い（図７９、図９１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が第１態様および第２態様である期間を前段演出の実行期間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。

【１３１７】

［形態２７］

形態２７の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って割れ画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図７２～図８２、図８６～図９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止する。

【１３１８】
［形態２８］
形態２８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図７２～図８２、図８６～図９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１３１９】
［形態２９］
形態２９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図９０（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図９０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示期間における第１タイミングと第２タイミングとで、該第２

態様の該割れ画像の透過率が異なる（図７８、図９０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。
【１３２０】
［形態３０］
形態３０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図８６（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図８６（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、第３態様の割れ画像を表示した後に（図９０（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図９０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図７４、図７８、図８６、図９０、図９４（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【１３２１】
［形態３１］
形態３１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第１態様の割れ画像を表示した後に（図８６（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図８６（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第３態様の割れ画像を表示した後に（図９０（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図９０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、

透過率が異なる（図４１～図４３、図７４、図７８、図８６、図９０、図９４（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【１３２２】
［形態３２］
形態３２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
発光制御手段は、
割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、
割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図７２～図７４、図７７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されるときの発光手段の発光制御を好適に行うことができる。
【１３２３】
［形態３３］
形態３３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図７２～図７８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。
【１３２４】
［形態３４］
形態３４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図７２参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【１３２５】
［形態３５］
形態３５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図７２参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【１３２６】
［形態３６］
形態３６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
割れ前兆画像は、割れ画像が第１パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図７２参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【１３２７】
［形態３７］

形態３７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
音出力手段は、
割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、
割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、
音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図９９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【１３２８】
［形態３８］
形態３８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、
音出力手段は、
割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり、
割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図９９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【１３２９】
［形態３９］
形態３９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、

第１パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像との動作速度が異なり、
第２パターンは、変動量が０となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像との動作速度が共通である（図８４、図８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。
【１３３０】
［形態４０］
形態４０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速さが異なる（図８４、図８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。
【１３３１】
［形態４１］
形態４１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されるときの進行方向が異なる（図８４、図８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。
【１３３２】
［形態４２］
形態４２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なる（図８４、図８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。
【１３３３】
［形態４３］
形態４３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なり、
第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が異なり、第２パラメータの値が共通である（図８４、図８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。
【１３３４】
［形態４４］
形態４４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図４１、図４３、図５６～図５８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【１３３５】

［形態４５］
形態４５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、
第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図４１、図４３、図５６、図５７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１３３６】

［形態４６］
形態４６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像と

で、移動する速さが異なる（図４１、図４３、図５６～図５８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。
【１３３７】
［形態４７］
形態４７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図３８、図４０（Ｃ）、図４１、図４３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。
【１３３８】
［形態４８］
形態４８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、
第２種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図９１、図１０５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【１３３９】
［形態４９］
形態４９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像と第２種類の破片画像とで、表示態様が異なり、
第１種類の破片画像の表示期間は、第２種類の破片画像の表示期間よりも長い（図９１、図１０５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【１３４０】

［形態５０］
形態５０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
可動体が重畳しない表示領域である第１領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第２領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図９１、図１０５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。

【１３４１】

［形態５１］
形態５１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
複数の破片画像のうちの第１破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第１領域から該可動体が重畳する表示領域である第２領域に進入するように移動する態様で表示され、
複数の破片画像のうちの第２破片画像は、第２領域に進入しないように第１領域を移動する態様で表示される（図９１、図１０５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意するこ

とで、躍動感ある演出を提供することができる。
【１３４２】
［形態５２］
形態５２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図９１、図１０５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。
【１３４３】
［形態５３］
形態５３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第１種類の破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
第２種類の破片画像は、第１種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が短い（図６０、図６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。
【１３４４】
［形態５４］
形態５４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図５６、図５７、図６２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【１３４５】

［形態５５］
形態５５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第２表示レイヤよりも優先度が低い第３表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第４表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタが動作したときに第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタが動作したときに第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
表示手段は、
第１パターンにより第１種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第１種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、
第２パターンにより第２種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図５６、図５７、図６２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１３４６】

［形態５６］
形態５６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であ

り、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
　第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
　第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
　第１種類の破片画像は、該第１種類の破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、
　第２種類の破片画像は、該第２種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図５６、図５７、図６２参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。
【１３４７】
　［形態５７］
　形態５７の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段を備え、
　表示手段は、
　　特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
　　特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
　第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
　第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
　第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図５６、図５７、図６０、図６１参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興趣を向上する。
【１３４８】
　（パチンコ遊技機１の構成等）
　図１２は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【１３４９】
　尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示

されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【１３５０】

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

【１３５１】

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。

【１３５２】

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。

【１３５３】

また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【１３５４】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【１３５５】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【１３５６】

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（特図保留記

憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。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。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【１３５７】

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。

【１３５８】

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。

【１３５９】

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。

【１３６０】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒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上記のものに限定されない。

【１３６１】

遊技盤２の所定位置（図１２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。

【１３６２】

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１３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【１３６３】

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。

【１３６４】

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。

【１３６５】

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。

【１３６６】

遊技盤２の所定位置（図１２に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１３６７】

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。

【１３６８】

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。

【１３６９】

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。

【１３７０】

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サイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【１３７１】

遊技盤２の所定位置（図１２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、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、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、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図４７参照）。また、各種ランプについては後述する。

【１３７２】

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。

【１３７３】
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。
【１３７４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１３参照）により検出される。
【１３７５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１３参照）により検出される。
【１３７６】
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。
【１３７７】
（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。
【１３７８】
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）。
【１３７９】
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。
【１３８０】
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。
【１３８１】
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。
【１３８２】
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。
【１３８３】

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。

【１３８４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１３８５】

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。

【１３８６】

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

【１３８７】

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。

【１３８８】

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。

【１３８９】

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。

【１３９０】

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。

【１３９１】

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。

【１３９２】

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

【１３９３】

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

【１３９４】

（演出の進行など）

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

【１３９５】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【１３９６】

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。

【１３９７】

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。

【１３９８】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【１３９９】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい

。
【１４００】
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。
【１４０１】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【１４０２】
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。
【１４０３】
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。
【１４０４】
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）。
【１４０５】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図１３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【１４０６】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【１４０７】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。

【１４０８】
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、リアルタイムクロック１０６と、を備える。
【１４０９】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１４１０】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１４１１】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１４１２】
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。
【１４１３】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【１４１４】
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、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。
【１４１５】
払出制御基板００６ＳＧ０３０には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置００６ＳＧ０３１と、払出装置００６ＳＧ０３１にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２と、が接続さ

れており、該遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置００６ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。

【１４１６】

また、払出制御基板００６ＳＧ０３０には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ００６ＳＧ０３４と、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング００６ＳＧ０３５（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板００６ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００６ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリング００６ＳＧ３５が検出されているか否かを示す信号、発射装置００６ＳＧ０３３により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板００６ＳＧ０３０から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【１４１７】

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

【１４１８】

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

【１４１９】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【１４２０】

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

【１４２１】

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

【１４２２】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【１４２３】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データ

が表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。
【１４２４】
　また、図１４に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【１４２５】
　図１５に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたことにより生じる破片画像００６ＳＧ３０２を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として後述するホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。
【１４２６】
　レイヤ４画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域にヒビが入ったように遊技者に認識させるための画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、画像表示装置５の表示領域が割れたように遊技者に認識させるための画像である。また、破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域が割れたことを遊技者に強調するためにガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が変化して表示される画像である。
【１４２７】
　ガラス板画像００６ＳＧ３０１は、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）において非表示となる画像である。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される画像（割れ対象画像）でもある。
【１４２８】
　更に、後述するように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミングは、

ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示の切り替えが遊技者から視認不能となっている。このため、本実施の形態では、ヒビが表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１を遊技者に気付かれることなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに切り替えることができるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビからは想定できない割れ（破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示）を実現することができ、割れ演出を遊技者に対して強く印象付けることが可能となっている。

【１４２９】

本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１０画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１５及び図１６に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

【１４３０】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代

わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、後述する通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、後述するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、後述する背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【１４３１】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【１４３２】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１４３３】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【１４３４】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【１４３５】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【１４３６】

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

【１４３７】

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

【１４３８】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【１４３９】

図１４（Ａ）は、本実施の形態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「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１４（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。

【１４４０】

図１７（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１４４１】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１７（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「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１４４２】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１７（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる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８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【１４４３】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機

の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御と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。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【１４４４】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【１４４５】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１４４６】

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。

【１４４７】

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とづいて、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

にもとづいて、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。

【１４４８】

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「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド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（ノーマルリーチ）」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コマンドである。

【１４４９】

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。

【１４５０】

尚、図１７（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４１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。

【１４５１】

図１８は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１８に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４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。

【１４５２】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【１４５３】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「１００」の範囲の値をとる。

【１４５４】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９７」の範囲の値をとる。

【１４５５】
普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【１４５６】
図１９は、ＲＯＭ１０１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。本実施の形態では、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。
【１４５７】
表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。
【１４５８】
表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。
【１４５９】
表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで２２は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊ｒｒは時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。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り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【１４６０】
図２０（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。
【１４６１】
ここで、本実施の形態における大当り種別について、図２０（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。
【１４６２】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【１４６３】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【１４６４】

図２０（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１４６５】

尚、図２０（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【１４６６】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【１４６７】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【１４６８】

図２１（Ａ）及び図２１（Ｂ）は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と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）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」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「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【１４６９】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【１４７０】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２）、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３）、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαのリーチ演出を経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチαのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチβのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【１４７１】

尚、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）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－６、ＰＢ１－６）、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδの

リーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－７、ＰＢ１－７）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチγのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチδのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【１４７２】

図２１に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【１４７３】

尚、本実施の形態では、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「大当り」となる大当り期待度が高くなるように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り期待度が高くなっている。

【１４７４】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、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。

【１４７５】

図２２は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する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。

【１４７６】

具体的には、図２２（Ａ）～図２２（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）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Ｄと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図２２（Ｅ）及び図２２（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１４７７】

例えば、図２２（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターン

を、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１４７８】

また、図２２（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７００の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７０１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１４７９】

また、図２２（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１４８０】

また、図２２（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３００の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３０１～５５０の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５５１～７５０の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－７）に決定する。

【１４８１】

また、図２２（Ｅ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～２００の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０１～５００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４）に決定する。

【１４８２】

また、図２２（Ｆ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～１００の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１０１～４００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－７）に決定する。

【１４８３】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【１４８４】

図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、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。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。

【１４８５】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図２３に示すような遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０が設けられている。図２３に示す遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５とを備えている。

【１４８６】

第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａ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）の保留データを入賞順に記憶する。

【１４８７】

第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂ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）の保留データを入賞順に記憶する。

【１４８８】

一例として、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａ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等から抽出された可変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、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ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。また、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂ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等から抽出された可変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、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ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。

【１４８９】

こうして第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂ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や第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、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１４９０】

尚、本実施の形態では、このように第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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【１４９１】

普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃ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００６ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１４９２】

遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２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００６ＳＧ１５２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。

【１４９３】

遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３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００６ＳＧ１５３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。

【１４９４】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【１４９５】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１

０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【１４９６】

遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５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００６ＳＧ１５５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。

【１４９７】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１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、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０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。

【１４９８】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、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、格納されていればよい。

【１４９９】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図２４（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０が設けられている。図２４（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４とを備えている。

【１５００】

演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１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。

【１５０１】

演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２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００６ＳＧ１９２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。

【１５０２】

演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３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００６ＳＧ１９３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。

【１５０３】

演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４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００６ＳＧ１９４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。

【１５０４】
本実施の形態では、図２４（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、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）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという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００６ＳＧ１９４Ａ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、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ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。
【１５０５】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【１５０６】
更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。
【１５０７】
尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図３７参照）においてセットされるようになっている。
【１５０８】
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００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧ１９４Ａ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、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。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「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【１５０９】

図２４（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａ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２４（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「０」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「０」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。

【１５１０】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１５１１】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図２５は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【１５１２】

図２５に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【１５１３】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【１５１４】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に

記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【１５１５】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【１５１６】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）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Ｓ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【１５１７】

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２６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２６に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１５１８】

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

【１５１９】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【１５２０】

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

【１５２１】

（特別図柄プロセス処理）
図２７は、特別図柄プロセス処理として、図２６に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【１５２２】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２６に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【１５２３】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【１５２４】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、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なっている（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）。
【１５２５】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【１５２６】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【１５２７】
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。

【１５２８】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【１５２９】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【１５３０】

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

【１５３１】

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

【１５３２】

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

【１５３３】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理

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

【１５３４】

（始動入賞判定処理）

図２８は、図２７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（００６ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００６ＳＧＳ１０１；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（００６ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００６ＳＧＳ１０３）。

【１５３５】

００６ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００６ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００６ＳＧＳ１０２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（００６ＳＧＳ１０２；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（００６ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００６ＳＧＳ１０４；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（００６ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００６ＳＧＳ１０６）。

【１５３６】

００６ＳＧＳ１０３，００６ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」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（００６ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【１５３７】

００６ＳＧＳ１０８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００６ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００６ＳＧＳ１０９）。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（００６

ＳＧＳ１１０）。
【１５３８】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１０９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。
【１５３９】
００６ＳＧＳ１１０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（００６ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」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２６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。
【１５４０】
ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００６ＳＧＳ１１２）、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（００６ＳＧＳ１１３）。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２６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。
【１５４１】
００６ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００６ＳＧＳ１１４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（００６ＳＧＳ１１５）、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（００６ＳＧＳ１１４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（００６ＳＧＳ１１６）、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。
【１５４２】
（入賞時乱数値判定処理）
図２９（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図２８のステップ００６ＳＧＳ１１２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。本特徴部００６ＳＧ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、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」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、後述する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がステップ００６ＳＧＳ１１２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停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。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決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、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、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【１５４３】

図２９（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００６ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。

【１５４４】

ステップ００６ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１９に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１２２）。その後、図２８のステップ００６ＳＧＳ１０９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所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００６ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」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が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１５４５】

ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１３１）。

【１５４６】

尚、本実施の形態では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブルＢとはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図２２に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち１～６６０までの判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ、Ｃでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうちそれぞれ１～７００、１～７５０までの判定値が割り当て

られている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの判定値が割り当てられている。

【１５４７】

このため、ステップ００６ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【１５４８】

また、ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図２９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【１５４９】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ００６ＳＧＳ１３５）、ステップ００６ＳＧＳ１３８に進む。尚、ステップ００６ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【１５５０】

ステップ００６ＳＧＳ１３８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（ステップ００６ＳＧＳ１３８）。本実施の形態では、図２９（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」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。

【１５５１】

その後、ステップ００６ＳＧＳ１３８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（ステップ００６ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【１５５２】

（特別図柄通常処理）

図３０は、特別図柄通常処理として、図２７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３０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（ステップ００６ＳＧＳ１４１）。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、ステップ００６ＳＧＳ１４１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保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【１５５３】

ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」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（ステップ００６ＳＧＳ１４２）。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。

【１５５４】

ステップ００６ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２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「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４３）。

【１５５５】

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（ステップ００６ＳＧＳ１４４）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【１５５６】

一方、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４５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保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００６ＳＧＳ１４１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。

【１５５７】

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）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。

【１５５８】

ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」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（ステップ００６ＳＧＳ１４６）。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。

【１５５９】

ステップ００６ＳＧＳ１４６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「０」より下位のエントリ（例えば保

留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４７）。

【１５６０】

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「０」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４８）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【１５６１】

ステップ００６ＳＧＳ１４９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１９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「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００６ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【１５６２】

このように、ステップ００６ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００６ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【１５６３】

ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００６ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図２０（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当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り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当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、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５４）。

【１５６４】

ステップ００６ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００６ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。尚、ステップ００６ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００６ＳＧＳ１５６

に進む。
【１５６５】
　また、ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１５２～００６ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００６ＳＧＳ１５６の処理を実行する。
【１５６６】
　ステップ００６ＳＧＳ１５６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、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００６ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」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「確変大当りＢ」である場合には、「５」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「非確変大当り」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。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「０」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。
【１５６７】
　ステップ００６ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。
【１５６８】
　尚、ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、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設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。
【１５６９】
　（変動パターン設定処理）
　図３１は、変動パターン設定処理として、図２７のステップ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。図３１に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００６ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個であれば、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且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。
【１５７０】
　そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブル

を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００６ＳＧＳ１６２）。

【１５７１】

ステップ００６ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、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（ステップ００６ＳＧＳ１６３）。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。

【１５７２】

ステップ００６ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１６４）。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変動開始コマンド、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００６ＳＧ１５５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タ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変動開始コマンド、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００６ＳＧ１５５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タによって指定されたバッファ領域に格納する。

【１５７３】

ステップ００６ＳＧＳ１６４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（ステップ００６ＳＧＳ１６５）。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（ステップ００６ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【１５７４】

ステップ００６ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図２６に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、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変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、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または第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、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の順などで送信されるようにしてもよい。

【１５７５】

（特別図柄停止処理）

図３２は、特別図柄停止処理として、図２７のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動

を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１８２）。

【１５７６】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００６ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８５）。

【１５７７】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８６）。

【１５７８】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００６ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新する（ステップ００６ＳＧＳ１８９）。

【１５７９】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【１５８０】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００６ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００６ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【１５８１】

ステップ００６ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短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う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ１９７）。

【１５８２】
（大当り終了処理）
図３３は、大当り終了処理として、図２７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。
【１５８３】
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（ステップ００６ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；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に相当する値を設定し（ステップ００６ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。
【１５８４】
一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００６ＳＧＳ２０３）。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（ステップ００６ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。
【１５８５】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００６ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０５）。
【１５８６】
記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００６ＳＧＳ２０７、ステップ００６ＳＧＳ２０８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００６ＳＧＳ２０９）、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。
【１５８７】
一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ２１１とステップ００６ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。
【１５８８】
ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ２１６）。
【１５８９】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図３４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３４に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。
【１５９０】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオ

フであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【１５９１】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【１５９２】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【１５９３】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面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。

【１５９４】

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。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【１５９５】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出（例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出）の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【１５９６】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボ

タン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【１５９７】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、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演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【１５９８】

（演出制御プロセス処理）

図３５は、演出制御プロセス処理として、図３４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３５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、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する（ステップＳ１６０）。また、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理（ステップＳ１６１）を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、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。

【１５９９】

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

【１６００】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【１６０１】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例

えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【１６０２】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【１６０３】

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

【１６０４】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。

【１６０５】

（保留表示演出決定処理）

図３６は、図３５に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図２４（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧＳ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。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、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【１６０６】

例えば、図３６に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がは

ずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。

【１６０７】

上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。

【１６０８】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が保留表示更新処理（ステップＳ６１）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形（○）で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形（☆）で表示される。

【１６０９】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形や表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形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（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形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（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【１６１０】

（可変表示開始設定処理）

図３７は、図３５に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１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００６ＳＧＳ２７１）。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００６ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧＳ２７２）。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。

【１６１１】

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。

【１６１２】

また、ステップ００６ＳＧＳ２７１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００６ＳＧＳ２７１；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００６ＳＧＳ２７３）。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００６ＳＧＳ２７３；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００６ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧＳ２７４）。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。

【１６１３】

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。

【１６１４】

ステップ００６ＳＧＳ２７２またはステップ００６ＳＧＳ２７４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００６ＳＧＳ２７５）。

【１６１５】

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００６ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【１６１６】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドや確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、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、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【１６１７】

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。

【１６１８】

ステップ００６ＳＧＳ２７６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）を実行する。

【１６１９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００６ＳＧＳ２８２）、該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００６ＳＧＳ２８３）。

【１６２０】

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

【１６２１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００６ＳＧＳ２８４）。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。

【１６２２】

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

【１６２３】

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００６ＳＧＳ２８５）。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００６ＳＧＳ２８６）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００６ＳＧＳ２８７）。

【１６２４】

（連続割れ演出設定処理）

図３８（Ａ）は、図３７に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する

（ステップ００６ＳＧＳ３１１）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｙ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照し、連続割れ演出フラグの値（「０」または「１」）がセットされていないエントリの有無を特定し（ステップ００６ＳＧＳ３１２）、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１３）。

【１６２５】

連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｙ）は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する（ステップ００６ＳＧＳ３１４）。尚、本実施の形態における通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出である（図４１参照）。

【１６２６】

遊技状態が通常状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３８（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合、２０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、８０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、８０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、２０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合、６０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、４０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。

【１６２７】

また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合、３０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、７０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、７０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、３０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、４０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、６０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【１６２８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＳＧＳ３１４の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１５）。連続割れ演出の実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「１」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「０」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進む。

【１６２９】

次いで、ステップ００６ＳＧＳ３１８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１８）。連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが無い場合（ステップ００６

ＳＧＳ３１８；Ｎ）は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｙ）は、更に連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１９）。

【１６３０】

連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第１連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し（ステップ００６ＳＧＳ３２０）、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｙ）は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３２１）。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｙ）は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第２連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２２）。

【１６３１】

つまり、本実施の形態において遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第１連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されるようになっている。

【１６３２】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２３）。例えば、ステップ００６ＳＧＳ３２３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第１連続割れ演出）の１回または２回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第１連続割れ演出の２回の実行及び該２回の第１連続割れ演出後の１回の第２連続割れ演出の実行設定を行えばよい。

【１６３３】

つまり、本実施例の時短状態や確変状態における連続割れ演出は、１の可変表示に中において複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっている。

【１６３４】

（セリフ予告演出設定処理）

図３９（Ａ）は、図３７に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）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、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３３１）。当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｙ）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｎ）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ００６ＳＧＳ３３２）。

【１６３５】

例えば、図３９（Ｂ）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を７０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３０％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を６０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を５％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を４０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を２０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を３０％の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を７５％の割合で決定する。

【１６３６】

図３９（Ｃ）に示すように、演出パターンＡは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チャンス！？」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＢは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＣは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。

【１６３７】

尚、本実施の形態については、図３９（Ｂ）に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合より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。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターンＣにて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おり、セリフ予告演出が演出パターンＡにて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いる（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターンＣ＞演出パターンＢ＞演出パターンＡ＞非実行）。

【１６３８】

（背景変化演出設定処理）

次に、図３７に示す背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照する。

【１６３９】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４

Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図４０（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を６０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を３０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を１０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を５０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を４５％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）を５％の割合で決定する。

【１６４０】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、図４０（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を３０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を７０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を２０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）８０％の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、背景変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【１６４１】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合（背景変化演出

の成功パターンでの実行を決定した場合）は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図３４に示す背景表示更新処理（ステップＳ７９）にて実行すればよい。

【１６４２】

（リーチ示唆演出設定処理）

次に、図３７に示すリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。

【１６４３】

例えば、図４０（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を８０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を２０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を３０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を７０％の割合で決定する。つまり、本実施の形態において、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。

【１６４４】

尚、リーチ示唆演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該リーチ示唆演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてリーチ示唆演出を実行すればよい。

【１６４５】

（カットイン演出設定処理）

次に、図３７に示すカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。

【１６４６】

例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図４０（Ｃ）に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を６５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を５％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を２０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７０％の割合で決定する。

【１６４７】

つまり、本実施の形態では、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が実行される場合については、カットイン演出が演出パターンＹで実行される場合はカットイン演出が演出パターンＸで実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンの大当り期待度：演出パターンＹ＞演出パターンＸ＞カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイ

ン演出の非実行を７０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を１５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７５％の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【１６４８】

尚、本実施の形態におけるカットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（本実施の形態であれば、演出パターンＸが「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターンＹが「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。

【１６４９】

尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。

【１６５０】

尚、本実施の形態では、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図４２、図６６参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよい。更に、このように演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターンＸに決定したとき、画像表示装置５に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

【１６５１】

（演出説明）

以上のように本実施の形態では、可変表示の開始時において連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出の実行の有無を決定可能となっている。更に、本実施の形態では、上記した連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出に加えて可変表示中において複数の演出を実行可能となっている。

【１６５２】

具体的には、図４１及び図４２に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図４３に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、背景変化演出Ａ、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。尚、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出は、図３８（Ｂ）、図４０（Ｃ）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時

短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。
【１６５３】
図４１～図４３に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体３２の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第１連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第１連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、１の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出でもある。
【１６５４】
第２連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第２連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第２連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。
【１６５５】
セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域（割れ演出の対象領域）において「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。
【１６５６】
背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ａは、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことから背景画

像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。
【１６５７】
背景変化演出Ｂは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ｂは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが発生するものの２段階目のヒビが発生せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目と２段階目のヒビが発生するもののガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン（失敗パターン１と失敗パターン２）にて実行される場合と、がある。
【１６５８】
擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体３２が動作することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、本実施の形態では、１の可変表示中において最大で２回まで擬似連演出が実行されるようになっており、１回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色と２回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色とが異なっている。更に、本実施の形態では、図２１及び図２２に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定さえている。つまり、本実施の形態における擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。
【１６５９】
リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることよってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。
【１６６０】
弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリーチαのリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチγのリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でも

ある。
【１６６１】
強発展演出Ａは、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチαのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチδのリーチ演出への移行を報知する演出である。
【１６６２】
強発展演出Ｂは、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。スーパーリーチαのリーチ演出中において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体３２の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。
【１６６３】
カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。
【１６６４】
結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生せず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、本実施の形態の結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５の可変表示にて実行

される場合がある（図４７参照）。
【１６６５】
（各変動パターンにおける演出タイミング）
次に、本実施の形態における各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。先ず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図４４（Ａ）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。
【１６６６】
図４４（Ｂ）に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－２、ＰＡ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっている。
【１６６７】
図４４（Ｃ）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－１、ＰＢ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。
【１６６８】
図４４（Ｄ）に示すように、スーパーリーチα大当りやスーパーリーチαはずれの変動パターンであるＰＡ２－２、ＰＢ１－２にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチαのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。
【１６６９】
図４５（Ａ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－３、ＰＢ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。
【１６７０】
特に、背景変化演出Ａにおいて表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリフの表示（画像表示装置５の表示領域のうち割れた領域の表示）が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生しているところに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。
【１６７１】
図４５（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－４、ＰＢ１－４にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、２回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ｂ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演

出とが個別に実行されるようになっている。
【１６７２】
尚、本実施の形態では、図４４～図４６に示すように、背景変化演出Ｂが実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出Ｂの実行が決定された場合は、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出Ｂとしてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出Ｂとしての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。
【１６７３】
次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図４６（Ａ）及び図４６（Ｂ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－５にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。
【１６７４】
尚、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置５の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、ＰＢ１－５の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。
【１６７５】
図４６（Ｃ）及び図４６（Ｄ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を個別に２回実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。
【１６７６】
また、図４７（Ａ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出が個別に３回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。
【１６７７】
図４７（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。
【１６７８】
図４７（Ｃ）に示すように、スーパーリーチγ大当りまたはスーパーリーチγはずれの

変動パターンであるＰＡ２－６、ＰＢ１－６にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチγのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチγのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【１６７９】

図４７（Ｄ）に示すように、スーパーリーチδ大当りまたはスーパーリーチδはずれの変動パターンであるＰＡ２－７、ＰＢ１－７にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中において背景変化演出Ａを実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチδのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチδのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチδのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【１６８０】

（スーパーリーチαにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチαにおける演出の流れについて、図４８～図５０に基づいて説明する。図４８は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図４９は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図５０は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。

【１６８１】

図４８（Ａ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチαの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第１背景画像（例えば、昼の街の風景を表した画像）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２連続割れ演出が開始される。具体的には、第２連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図４８（Ａ２）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図４８（Ａ３）参照）。第２連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１６８２】

第２連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図４８（Ａ４）参照）。尚、操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像と、「押せ！！」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

【１６８３】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図４８（Ａ５）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）に「チャ

ンス！？」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図４８（Ａ６）参照）。セリフ予告演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１６８４】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出Ａが開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図４８（Ａ７）参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図４８（Ａ８）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図４８（Ａ９）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４８（Ａ１０）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図４８（Ａ１１）参照）。背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１６８５】

背景変化演出Ａが終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図４８（Ａ１２）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様にて表示された後（図４８（Ａ１３）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様から第２ヒビ態様にて変化し（図４８（Ａ１４）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作）に応じて（図４８（Ａ１５）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４８（Ａ１６）参照）。

【１６８６】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、Ｎリーチ演出が開始される。

【１６８７】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図４８（Ａ１７）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図４９（Ａ１８）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４９（Ａ１９）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出Ａ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図４９（Ａ２０）～（Ａ２２）参照）。

【１６８８】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ａが開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図４９（Ａ２３）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示

画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４９（Ａ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図４９（Ａ２５）～（Ａ２７）参照）。

【１６８９】

強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図４９（Ａ２８）参照）。次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れた領域（特定範囲）に「熱！！」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図４９（Ａ２９）参照）。カットイン演出が終了した後は、再び強Ｓリーチ演出が実行される。

【１６９０】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図５０（Ａ３０）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図５０（Ａ３１）参照）。

【１６９１】

可変表示結果が大当り表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図５０（Ａ３２）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体３２から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図５０（Ａ３３）参照）。

【１６９２】

次いで、可動体の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５０（Ａ３４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当り用の第５背景画像００６ＳＧ０８５（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ９ｄが所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知された後（図５０（Ａ３５）参照）、背景画像が第１背景画像に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図５０（Ａ３６）参照）。

【１６９３】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図５０（Ａ３７）参照）、可動体３２が動作することなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示され

ることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図５０（Ａ３８）参照）。

【１６９４】

次いで、ホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示された後（図５０（Ａ３９）参照）、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当りでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される（図５０（Ａ４０）。また、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第１背景画像に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図５０（Ａ４１）参照）。

【１６９５】

（スーパーリーチβにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチβにおける演出の流れについて、図５１及び図５２に基づいて説明する。図５１は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。図５２は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。

【１６９６】

図５１（Ｂ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチβの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第１背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出Ｂが開始される。具体的には、背景変化演出Ｂが開始されると割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図５１（Ｂ２）参照）、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が２箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し（図５１（Ｂ３）参照）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５１（Ｂ４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像が表示される（図５１（Ｂ５）参照）。

【１６９７】

背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図５１（Ｂ６）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる（図５１（Ｂ７）参照）。

【１６９８】

背景変化演出Ｂが終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図５１（Ｂ８）参照）。

【１６９９】

次いで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図５１（Ｂ９）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図５１（Ｂ１０）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５１（Ｂ１１）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×２」などの文字画像が表示された

後、可変表示が再開する（図５１（Ｂ１２）～（Ｂ１３）参照）。
【１７００】
　また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図５１（Ｂ９Ａ）参照）。
【１７０１】
　飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連演出の開始を示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図５１（Ｂ１４）参照）。中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図５１（Ｂ１５）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図５１（Ｂ１６）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５１（Ｂ１７）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×３」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図５２（Ｂ１８）～（Ｂ１９）参照）。
【１７０２】
　２連パターンの擬似連演出の場合は２回目、３連パターンの擬似連演出の場合は３回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図５２（Ｂ２０）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてＮリーチとなり（図５２（Ｂ２１）参照）、Ｎリーチ演出が開始される。
【１７０３】
　Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図５２（Ｂ２２）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図５２（Ｂ２３）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５２（Ｂ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図５２（Ｂ２５）～（Ｂ２６）参照）。
【１７０４】
　弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ｂが開始される。具体的には、強発展演出Ｂが開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図５２（Ｂ２７）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５２（Ｂ２８）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図５２（Ｂ２９）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出Ｂ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図５２（Ｂ３０）参照）。尚、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出とされている。また、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出となっているこ

とから、後述するカットイン演出が演出パターンＹにて実行されやすくなっている。つまり、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも後述する破片画像００６ＳＧ３０２が表示されやすい演出となっている。

【１７０５】

強Ｓリーチ演出Ｂは、敵キャラクタ等の種類が異なるだけでスーパーリーチαの強Ｓリーチ演出Ａとほぼ同様であるため、以降、可変表示が終了するまでの流れの詳細な説明については省略する。

【１７０６】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図５３～図６９に基づいて説明する。

【１７０７】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

【１７０８】

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【１７０９】

「アニメーション表示」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、１秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は３０枚、つまり、フレームレートは３０ＦＰＳとされている。

【１７１０】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、１コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【１７１１】

図５３～図６９に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される（図１など参照）。

【１７１２】

尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。

【１７１３】

画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保

留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【１７１４】

画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００６ＳＧ１０１（図１０２参照）や第２保留表示（図示略）が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア５Ｆには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示される。

【１７１５】

＜第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出＞

第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出の動作例の詳細について、図５３及び図５４に基づいて説明する。図５３は、第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図５４は、第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【１７１６】

図５３（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図５３（Ｂ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１７１７】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１７１８】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて（ガラス板画像００６Ｓ

Ｇ３０１Ａが割れ態様にて表示されて）、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５３（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図５３（Ｄ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図５３（Ｅ）参照）。

【１７１９】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が表示された後（図５３（Ｆ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が非表示となる（図５３（Ｇ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されているときの背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の所定範囲では第２視認性で表示され、割れ表示領域００６ＳＧ３０４（特定範囲）では、第２視認性よりも視認性が高い第１視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部が割れたことを認識しやすくなる。

【１７２０】

次に、図５４に示すように、第２連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別が異なるだけその他の態様はほぼ第１連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、本実施の形態では、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例は異なっていてもよい。

【１７２１】

例えば、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパターンＤとし、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図５３（Ｂ）においてはヒビが右側に表示される一方で、図５４（Ｂ）でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差違を持たせることができる。

【１７２２】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第２連続割れ演出については、破片画像００６ＳＧ３０２の表示量を多くしたり、破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。

【１７２３】

さらに、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表

示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【１７２４】

＜セリフ予告演出＞

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図５５に基づいて説明する。図５５は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【１７２５】

図５５（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図５５（Ｂ）参照）。

【１７２６】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像００６ＳＧ３１０が非表示になるとともに、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図５５（Ｃ）参照）。

【１７２７】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１７２８】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５５（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認が可能となり（図５５（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図５５（Ｆ）参照）。

【１７２９】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス！？」なる文字画像００６ＳＧ３０６と、その背景となるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７と、が表示される（図５５（Ｆ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４に表示されるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像０

０６ＳＧ３０６は第１視認性により表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１視認性よりも視認性が低い第２視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６が非表示となる（図５５（Ｈ）参照）。

【１７３０】

尚、図５５（Ｃ）において、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス！？」「熱い！」「激アツ！」のいずれのセリフ文字画像００６ＳＧ３０６が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい（破片画像００６ＳＧ３０２の表示量など。特に「激アツ！」の表示時には破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい）し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置（例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど）や割れの範囲（例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど）を変えてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【１７３１】

＜背景変化演出Ａ＞

背景変化演出Ａの動作例の詳細について、図５６及び図５７に基づいて説明する。図５６は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。図５７は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。

【１７３２】

図５６（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後（図５６（Ｂ）、（Ｃ）参照）、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図５６（Ｄ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される。

【１７３３】

尚、図５６（Ｂ）にて表示されるエフェクト画像００６ＳＧ３２０は、図５６（Ｄ）においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図５６（Ｃ）に移行し、失敗パターンの場合は図５６（Ｃ）に移行せず、エフェクト画像００６ＳＧ３２０が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されないことが示唆される。

【１７３４】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるように

ヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図５６（Ｅ）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する（図５６（Ｆ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１７３５】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１７３６】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５６（Ｇ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図５６（Ｈ）、図５７（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図５７（Ｊ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図５７（Ｋ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり

、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び時短状態／確変状態用のチャンス背景画像である第７背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する。このように、背景画像が第６背景画像から第７背景画像に変化するときに割れ演出が実行されることで、第６背景画像が第７背景画像に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【１７３７】

また、例えば、背景画像として第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも表示されたときに有利な第３背景画像（図示略）を表示可能であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作態様（パンチ、キック等のアクション）によって第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５以外のキャラクタを表示可能とすることで、第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。

【１７３８】

＜背景変化演出Ｂ＞

背景変化演出Ｂの動作例の詳細について、図５８に基づいて説明する。図５８は、背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【１７３９】

図５８（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ｂが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図５８（Ｂ）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図５８（Ｃ）参照）。

【１７４０】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてないときは第１視認性で表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１７４１】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１７４２】

また、図５８（Ｃ）における拡大図に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４以外の領域においては第２視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４においては第２視認性よりも視認性が高い第１視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。

【１７４３】
次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５８（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図５８（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図５８（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図５８（Ｇ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。
【１７４４】
また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、１段階目（図５８（Ｂ）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、２段階目（図５８（Ｃ）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図７５（Ｂ）に示すように、失敗パターン１において１段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から１５００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図７５（Ｃ）に示すように、失敗パターン２において２段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から３０００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。
【１７４５】
また、背景変化演出Ｂが実行されている間、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。
【１７４６】
＜擬似連演出＞
擬似連演出の動作例の詳細について、図５９に基づいて説明する。図５９は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
【１７４７】
図５９（Ａ）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第２背景画像００６ＳＧ０８２は、ガラス板画像００

６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図５９（Ｂ）参照）。

【１７４８】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１７４９】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された後、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図５９（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５９（Ｄ）参照）。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。

【１７５０】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図５９（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図５９（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【１７５１】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後（図５９（Ｇ）参照）、全ての破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図５９（Ｈ）参照）。

【１７５２】

尚、可動体３２の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

【１７５３】

また、本実施の形態では、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるが、１回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を青色とし、２回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を緑色とし、３回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

【１７５４】
　また、この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色は再可変表示の回数によって異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、可動体３２の動作パターンを共通とする一方、例えば、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、破片画像００６ＳＧ３０２のサイズが異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の表示数が異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。
【１７５５】
　＜リーチ示唆演出＞
　リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図６０及び図６１に基づいて説明する。図６０は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図６１は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【１７５６】
　図６０（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図６０（Ｂ）参照）、表示画面中央にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図６０（Ｃ）参照）。次いで、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第１ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図６０（Ｄ）参照）。
【１７５７】
　次いで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第２ヒビ態様に変化するように表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図６０（Ｅ）参照）。
【１７５８】
　さらに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じて（図６０（Ｆ）参照）、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図６０（Ｇ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図６０（Ｈ）参照）。
【１７５９】
　また、図６０（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【１７６０】
　また、図６０（Ｈ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定

期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図６１（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図６１（Ｊ）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図６１（Ｋ）参照）。

【１７６１】

尚、本実施の形態において割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図６１（Ｊ）～図６１（Ｋ）の流れのように、割れ演出において破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。

【１７６２】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。

【１７６３】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図６０（Ｇ）、（Ｈ）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示され、その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５とヒビ割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

【１７６４】

＜弱発展演出＞

弱発展演出の動作例の詳細について、図６２に基づいて説明する。図６２は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【１７６５】

図６２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態／確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ１画像描画領域に背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示されるとともに、その上位のレイヤ６画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後（図６２（Ｂ）参照）、パンチするキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図６２（Ｃ）参照）。尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒは表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

【１７６６】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図６２（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ

７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく（図６２（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図６２（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図６２（Ｇ）参照）。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する（図６２（Ｈ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する。尚、後述の図７１、図８４では、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様について非透過としているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、後述の図９０（Ｂ１）～（Ｂ３）において透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、図９０（Ｂ４）、（Ｂ５）においては透過性を有さない（例えば、透過率１０％未満）非透過態様で表示される。すなわち、図９０（Ｂ３）に相当する第１タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様にて視認することができ、図９０（Ｂ４）に相当する第２タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様にて視認することができる。

【１７６７】

このように、Ｎリーチ演出から弱Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、Ｎリーチ演出用画像が弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８に変化したことを自然に見せることができるため、演出の変化を違和感なく見せることができる。

【１７６８】

＜強発展演出Ａ＞

強発展演出Ａの動作例の詳細について、図６３に基づいて説明する。図６３は、強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。

【１７６９】

図６３（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Ａが開始されると、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、可動体３２が落下していく（図６３（Ｂ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【１７７０】

また、割れ演出前の前段演出として可動体３２が原点位置から演出位置へ移動し、可動体３２が演出位置に移動したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図６３（Ｃ）参照）。

【１７７１】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体３２が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は０％のままであるため、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図６３（Ｃ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図６３（Ｄ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２５が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図６３（Ｅ）参照）。

【１７７２】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、さらに破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図６３（Ｆ）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像００６ＳＧ３２６が表示されて強Ｓリーチ演出に発展する（図６３（Ｇ）参照）。

【１７７３】

＜強発展演出Ｂ＞

強発展演出Ｂの動作例の詳細について、図６４及び図６５に基づいて説明する。図６４は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。図６５は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【１７７４】

図６４（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出Ｂが開始されると、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図６４（Ｂ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１７７５】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１７７６】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図６４（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲

に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図６４（Ｄ）参照）。

【１７７７】

また、図６４（Ｄ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図６４（Ｅ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示されている飾り図柄が表示された後（図６４（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図６４（Ｇ）参照）。

【１７７８】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図６４（Ｈ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、発展図柄が非表示となる（図６５（Ｉ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強Ｓリーチ演出に対応するリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６の視認性が高くなっていく（図６５（Ｊ）、（Ｋ）参照）。

【１７７９】

このように、弱Ｓリーチ演出から強Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が割れてリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６に変化したように見せることができるため、リーチ演出の変化を違和感なく見せることができる。

【１７８０】

＜カットイン演出＞

カットイン演出の動作例の詳細について、図６６に基づいて説明する。図６６は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【１７８１】

図６６（Ａ）に示すように、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強Ｓリーチ演出用の第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図６６（Ｂ）参照）。

【１７８２】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき（または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ４画像描画領域にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像００６ＳＧ３１０が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図６６（Ｃ）、（Ｄ）参照）。

【１７８３】
　また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図６６（Ｃ）参照）。尚、操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも上位のレイヤ８画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されていないときの第１視認性と同じ第１視認性を維持したまま表示される。
【１７８４】
　そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図６６（Ｄ）参照）、さらに操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像００６ＳＧ３０７の視認が可能となり（図６６（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図６６（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となる（図６６（Ｇ）参照）。
【１７８５】
　尚、本実施の形態では、カットイン演出の演出パターンＸ、Ｙはともに割れ演出を伴う演出パターンとして記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第４背景画像００６ＳＧ０８４上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。
【１７８６】
　＜結果報知演出（大当り）＞
　結果報知演出（大当り）の動作例の詳細について、図６７及び図６８に基づいて説明する。図６７は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図６８は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【１７８７】
　図６７（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図６７（Ｂ）参照）。
【１７８８】
　次いで、可変表示結果が大当り表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像００６ＳＧ３０８が表示された後（図６７（Ｃ）参照）、可動体３２が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像００６ＳＧ３０８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における可動体３２から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるオブジェクト画像００６ＳＧ３０８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図６７（Ｄ）参照）。

【１７８９】
　また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後に非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【１７９０】
　次いで、レイヤ７画像描画領域における可動体３２の下方近傍位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始され（図６７（Ｅ）参照）、可動体３２が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに応じて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図６７（Ｆ）参照）。
【１７９１】
　また、図６７（Ｆ）に示すように、可動体３２の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図６７（Ｇ）参照）。
【１７９２】
　次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、第５背景画像００６ＳＧ０８５及び大当り組合せの確定飾り図柄が表示された後（図６７（Ｈ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、大当り遊技状態に制御されることが報知され（図６８（Ｉ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図６８（Ｊ）参照）。
【１７９３】
　尚、可動体３２が原点復帰するための上昇動作が開始されたことに応じて割れ演出が開始された後、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が高くなり視認可能となった破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（非表示となる）前に、可動体３２の所定演出位置から原点位置まで復帰する上昇動作が終了するようになっていることで、大当りとなったことを早く報知することができる。
【１７９４】
　＜結果報知演出（はずれ）＞
　結果報知演出（はずれ）の動作例の詳細について、図６９に基づいて説明する。図６９は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【１７９５】
　図６９（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図６９（Ｂ）参照）。
【１７９６】
　次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体３２が動作することなく、

レイヤ７画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図６９（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１やキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を視認することが困難となる。

【１７９７】

その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や、レイヤ１画像描画領域に表示されるグレーの背景画像００６ＳＧ３１３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図６９（Ｄ）参照）。

【１７９８】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１７９９】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【１８００】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ７画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され（図６９（Ｅ）参照）、次いで、アイキャッチ画像００６ＳＧ３０９が表示された後（図６９（Ｆ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図６９（Ｇ）参照）。

【１８０１】

（演出詳細）

次に、本実施の形態において実行可能な各演出について詳細な説明を行う。図７０、図７２、図５３、図５４に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１８０２】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において３０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１８０３】

また、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第１連続割れ演出においては割れ演出音とともに図５３（Ｅ）のキャラクタに対応する第１キャラクタボイスが出力され、第２連続割れ演出においては割れ演出音とともに図５４（Ｅ）のキャラクタに対応する第２キャラクタボイスが出力される。これにより、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第１キャラクタボイス及び第２キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

【１８０４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

【１８０５】

図７０、図７３、図５５に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のセリフ予告演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像

００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１８０６】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において５０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１８０７】

また、セリフ予告演出においては、上記した１段階目のヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、セリフ予告演出と第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しており、セリフ予告演出においては割れ演出音が出力された後（割れ演出音出力期間の経過時）に文字画像００６ＳＧ３０６の種類に対応するセリフボイス音が出力される。これにより、割れ演出音によってセリフボイス音が聞き取りにくくなってしまうことを防ぐことができる。

【１８０８】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【１８０９】

図７０、図７４（Ａ）、図７４（Ｂ）、図５６、図５７に示すように、成功パターンの背景変化演出Ａとしては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する画像が２０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。該前段動作（キャラクタの作用）の終了タイミングからは、２０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。

【１８１０】

尚、該２０００ｍｓに亘るヒビ表示期間は、図７４（Ｂ）に示すように、１０００ｍｓに亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の１０００ｍｓに亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【１８１１】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図５７参照）。更に、該ガラ

ス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１８１２】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１８１３】

また、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２５００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ａにおける割れ演出音は、背景変化演出Ａ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、２５００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、１５００ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を５００ｍｓとしているが、ヒビ表示期間に対応する２０００ｍｓとしてもよく、２０００ｍｓに亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する１００ｍｓ間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

【１８１４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘っては遊技効果ランプ９を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトア

ウト表示前期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図５６（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるまでは図５６（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ９が発光するが、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ９が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Ａの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【１８１５】

尚、図７４（Ｃ）に示すように、失敗パターンでの背景変化演出Ａは、前段動作としての画像表示装置５の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出Ａにおいては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。この場合、図５６（Ｂ）、（Ｃ）の通り、キャラクタが表示されるか否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像００６ＳＧ３０１も表示されないため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。

【１８１６】

図７０、図７５（Ａ）、図５８に示すように、成功パターンの背景変化演出Ｂとしては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。１段階目ヒビ表示期間においては、該１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【１８１７】

また、１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングからは、１５００ｍｓに亘って該１段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置５の表示領域における広範囲の領域で２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、２段階目ヒビ表示期間においても、該２段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、１段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、２段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図８４に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【１８１８】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図５８参照）。更に、該ガラ

ス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１２５０ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む７５０ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１８１９】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１８２０】

また、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいては、１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた１段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（１段階目ヒビ割れ音出力期間）、２階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた２階目ヒビ割れ音の出力が行われ（２段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５０ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ｂにおける割れ演出音は、背景変化演出Ｂ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、１２５０ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、２５０ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出Ｂにおける割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、１段階目ヒビ割れ音と２段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、２段階目ヒビ割れ音の方を１段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。

【１８２１】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【１８２２】

尚、図７５（Ｂ）、図７５（Ｃ）に示すように、失敗パターン１での背景変化演出Ｂは、１５００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って外第１段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、２段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンであり、失敗パターン２での背景変化演出Ｂは、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って少破片画像が表示されるとともに、該１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングから１５００

ｍｓに亘って２段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って該２段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンである。これら失敗パターンでの背景変化演出Ｂおいては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。

【１８２３】

図７０、図７６、図５９に示すように、擬似連演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、１５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１５００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出Ａのヒビ表示期間におけるヒビ割れとでは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出Ａのヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ割れが進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が一気にヒビ割れする態様で表示される。

【１８２４】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の擬似連演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【１８２５】

尚、擬似連演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。

【１８２６】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応するＢＧＭが出力されるため、可動体３２の上昇期間において多様な音が出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像００６Ｇ３０２の表示終了タイミングからは、該３０００ｍｓの期間に亘って可動体３２の初期位置

までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。
【１８２７】
更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまで通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘ってはヒビ表示用発光データテーブルを用いることによって、ヒビ表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。そして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、２０００ｍｓに亘って、擬似連演出の実行回数に応じた擬似連演出用発光データテーブルを用いることによって、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光が行われる。例えば、１回目の擬似連出の実行時は、１回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を緑色で発光させ、２回目の擬似連出の実行時は、２回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を赤色で発光させる等すればよい。そして、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。
【１８２８】
尚、図７４及び図７６に示すように、本実施の形態における背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。
【１８２９】
図７０、図７７（Ａ）、図６０、図６１に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１００００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて４０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。
【１８３０】
このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが

２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図８４に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【１８３１】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１８３２】

更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が３０００ｍｓに亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。

【１８３３】

尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１８３４】

また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第１作用アクションに対応する第１キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第２作用アクションに対応する第２キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊

技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するＢＧＭが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【１８３５】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、ノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１８３６】

尚、図７７（Ｂ）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１４０００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて１２０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【１８３７】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２は、成功パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像００６ＳＧ３０２の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになっている。

【１８３８】

また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われ（左ヒビ割れ音出力期間）、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミング

から５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）。更に、成功パターンのリーチ示唆演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングと同一タイミング（失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から１００００が経過したタイミング）からは、１０００ｍｓに亘って、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（ホワイトアウト表示期間）。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によって画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【１８３９】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間では、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ９が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは演出音が出力されない。

【１８４０】

図７１、図７８、図６２に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置５の表示領域の中央部に作用する画像が４０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について４０００ｍｓとしているが、別途、前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを設け、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（４０００ｍｓ）のパターンよりも前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

【１８４１】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって３５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。こ

のため、本実施の形態の弱発展演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む３０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像に更新される。

【１８４２】

尚、弱発展演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。尚、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、破片画像表示期間である３５００ｍｓのうち、表示が開始されてから１５００ｍｓに亘って透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、１０００ｍｓに亘って徐々に透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率７０％～１０％）に変化していき、その後、１０００ｍｓに亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率１０％未満）で表示される。

【１８４３】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。また、割れ演出音とともに、割れタイミングから３５００ｍｓに亘って弱発展演出音の出力も行われる。尚、割れ演出音は、弱発展演出音よりも音量が大きいため、遊技者から認識されやすい音となっている。

【１８４４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、前段動作の開始タイミングまではーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの４０００ｍｓに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２５００ｍｓに亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１８４５】

尚、本実施の形態の弱発展演出では、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新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、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトア

ウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の５００ｍｓ前）から表示してもよく、この場合、破片画像００６ＳＧ３０２がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されることとなる。

【１８４６】

図７１、図７９、図６３に示すように、強発展演出Ａとしては、先ず、前段動作として、１０００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１０００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。

【１８４７】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。

【１８４８】

また、可動体３２の落下タイミングからは、１５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１８４９】

尚、強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１８５０】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体３２は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから１５００ｍｓに亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、２５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ａに応じた音（強発展演出Ａ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ａでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ａならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ａ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【１８５１】

また、遊技効果ランプ９の発光については、可動体３２の落下タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、可動体３２の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイ

ミングまでは２５００ｍｓに亘って強発展演出Ａ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ａに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１８５２】

尚、本実施の形態の強発展演出Ａでは、可動体３２の落下タイミングから１５００ｍｓに亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が行わ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、強発展演出Ａのホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓまたは４００ｍｓに亘ってホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する期間であってもよい。

【１８５３】

図７１、図８０、図６４、図６５に示すように、強発展演出Ｂとしては、先ず、可動体３２の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置５の表示領域において１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、強発展演出Ｂにおける小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図８４に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【１８５４】

１５００ｍｓが経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂに更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Ｂでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１８５５】

尚、強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【１８５６】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂ背景画像（背景エフェ

クト画像００６ＳＧ３２２）がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）に更新される。また、強発展演出Ｂにおいては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは、３０００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ｂに応じた音（強発展演出Ｂ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ｂでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ｂならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ｂ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【１８５７】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの１５００ｍｓに亘って強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２０００ｍｓに亘っては強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での発光が行われる。尚、強発展演出Ｂに応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチＢ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１８５８】

尚、本実施の形態の強発展演出Ｂでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新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、背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、強発展演出Ｂのヒビ表示期間について１５００ｍｓとしたが、割れタイミングまで１５００ｍｓよりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチαの開始タイミングと割れタイミングとの間にある第１タイミング、第２タイミング、第３タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

【１８５９】

図７１、図８１、図６６に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、本実施の形態の操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

【１８６０】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから５０００ｍｓに亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のカットイン演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【１８６１】

尚、カットイン演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【１８６２】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘って、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って該操作態様画像を視認可能となっている。

【１８６３】

また、カットイン演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【１８６４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタ

イミングまではスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１８６５】

図７１、図８２（Ａ）、図６７、図６８に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動耐落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（５００ｍｓが経過する）と、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、結果報知演出（成功パターン／失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図８４に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出（成功パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと結果報知演出（失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【１８６６】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果が大当りであることを示す大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。尚、図８２（Ａ）では特に図示していないが、大当り報知背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１００００ｍｓに亘って表示が行われ、１００００ｍｓ経過後（当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前）に通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当り遊技状態に応じた大当り遊技背景画像に更新される。

【１８６７】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１０００ｍｓにおいては、破片画

像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１８６８】

尚、成功パターンでの結果報知演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１８６９】

尚、可動体３２の初期位置までの上昇は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘って行われる（可動体上昇期間）。

【１８７０】

また、成功パターンでの結果報知演出においては、上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りが確定したことを報知する大当り確定音の出力が行われる（大当り確定音出力期間）。尚、結果報知演出（成功パターン）では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、好適に大当りが確定したことを報知することができる。また、結果報知演出（成功パターン）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、大当り確定音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【１８７１】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当り報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、大当り報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当り遊技用発光データテーブルを用いることで、大当り遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

【１８７２】

図８２（Ｂ）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体３２の落下や該可動体３２の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから画像表示装置５の表示領域において５５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、１０００ｍｓであり、該アイキャッチ画像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が開始される。つまり、本実施の形態における失敗パターンの結果報知演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）が表示されるようになっている。

【１８７３】

また、失敗パターンでの結果報知演出においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒからヒビ割れに対応したヒビ割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ演出音出力期間）。

【１８７４】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングから可変表示の停止しタイミングにかけては、はずれ報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、はずれ報知背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、通常背景画像用発光データテーブルを用いることで、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとはずれ報知背景画像用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【１８７５】

尚、本実施の形態における第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）から表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

【１８７６】

（割れ演出実行時の破片速度）

次に、上記した第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２の表示速度について説明する。

【１８７７】

図８３（Ａ）に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度Ｖ１（通常モーション）にて移動表示されるようになっている。

【１８７８】

一方で、図８３（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂ及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との１０００ｍｓに亘っては速度Ｖ１にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Ｂであれば２０００ｍｓ、カットイン演出であれば１５００ｍｓ）では、速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０（スローモーション）にて移動表示されるようになっ

ている。尚、速度Ｖ０にて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出として、図８３では、強発展演出Ｂとカットイン演出とを示したが、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａについても、後述の通り、破片画像００６ＳＧ３０２は速度Ｖ０にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２を速度Ｖ１よりも高い割合で速度Ｖ０にて移動表示させることを決定する。

【１８７９】

（割れ演出の詳細）

次に、割れ演出の詳細について、図８４及び図８５に基づいて説明する。図８４は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図８５は、各割れパターンの表示例を示す図である。

【１８８０】

図８４及び図８５に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるレイヤ５画像描画領域に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが破片画像００６ＳＧ３０２に変化することにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様（破片態様）にて表示される演出である。尚、本実施の形態は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

【１８８１】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約３０～１００コマ）から構成されるが、図８５では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから５コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図８５において各割れパターンの５コマの画像は連続する５コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

【１８８２】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割れパターン（例えば、割れパターンＡ～Ｇ）が予め設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

【１８８３】

具体的には、割れパターンＡは、背景変化演出Ａとリーチ示唆演出に対応するパターンとされ、割れパターンＢは、背景変化演出Ｂと強発展演出Ｂに対応するパターンとされ、割れパターンＣは、擬似連演出と結果報知演出（大当り）に対応するパターンとされ、割れパターンＤは、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出に対応するパターンとされ、割れパターンＥは、弱発展演出に対応するパターンとされ、割れパターンＦは、強発展演出Ａに対応するパターンとされ、割れパターンＧは、カットイン演出に対応するパターンとされている。

【１８８４】

各割れパターンＡ～Ｇは、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか１以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図７０及び図７１で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

【１８８５】

「作用主体」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対する作用主体を示すもので、割れパターンＡ、Ｅは「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＣ

、Ｆは「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＢ、Ｄは、作用主体によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる前にヒビ態様に変化するか否かを示すもので、割れパターンＡ～Ｄは「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターンＥ～Ｇは「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる範囲であり、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ～Ｇは表示画面「全体」、割れパターンＤは「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像００６ＳＧ３０２が透過態様か否かを示すもので、割れパターンＢの一部と割れパターンＥは「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

【１８８６】

尚、本実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａやガラス板画像００６ＳＧ３０１及び破片画像００６ＳＧ３０２に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、第１の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第２の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図９４参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示するにあたって、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

【１８８７】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることにより表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像００６ＳＧ３０２を含む。また、各破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、Ｘ軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｙ軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｚ軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち一の方向だけでなく、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち複数軸方向（例えば、ＸＹ軸方向やＸＹ軸方向など）に向けて移動するものを含む。

【１８８８】

つまり、各割れパターンＡ～Ｇは、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向［Ｘ軸（左右方向）、Ｙ軸（上下方向）、Ｚ軸（前後方向）］、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも１つが異なるパターンとされている。

【１８８９】

また、割れパターンＡ～Ｇは、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャター機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターンＡ～Ｇは、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。

【１８９０】

図８４に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能

であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能であり、０度（上方向）を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力をＺ軸方向（前後方向）で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の３Ｄ空間の方向すべてを指定可能である。尚、「－９０」、「９０」の値では、Ｚ軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を０～１００％で調整可能であり、０％だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている３０％が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図８４では、割れパターンＢ、割れパターンＥ、割れパターンＦを示しているが、後述の通り、割れパターンＧについても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。

【１８９１】

尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかるＸ軸、Ｙ軸方向の位置調整が可能な「位置」、フォースのＺ軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「深度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。

【１８９２】

次に、各割れパターンにおける破片画像００６ＳＧ３０２の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。

【１８９３】

例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「重力方向」の数値が「１８０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「重力方向」の数値が「０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆに比べて下方に落下しにくい態様である。

【１８９４】

このように、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ（第１パターン）と割れパターンＢ、Ｇ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは「１８０°」で、ことで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

【１８９５】

また、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「変動量」の数値が「３０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速く、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅い態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「変動量」の数値が「０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。

【１８９６】
つまり、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターンＢ、Ｇは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。
【１８９７】
また、割れパターンＡ、Ｃ（第１パターン）と割れパターンＤ～Ｆ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。より詳しくは、割れパターンＤ～Ｆの方が数値が大きいので、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが速い。
【１８９８】
また、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇは、「重力勾配」の数値が「０」以上に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸、Ｙ軸方向に向けて移動しながら、Ｚ軸方向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターンＤ、Ｆは、「重力勾配」の数値が「０」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸方向やＹ軸方向に向けて移動するだけで、Ｚ軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇにおいて、破片画像００６ＳＧ３０２が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターンＢ、Ｇは「重力勾配」の数値が「９０」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。
【１８９９】
また、割れパターンＡ（第１パターン）と割れパターンＢ（第２パターン）と割れパターンＣ（第３パターン）とで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。
【１９００】
また、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）は、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。
【１９０１】
尚、本実施の形態では、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターンＡ～Ｇが予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターンＡ～Ｇに基づいて割れ演出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、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当り期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した

割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能としてもよい。

【１９０２】

（割れパターンの表示例）

次に、図８６～図９２に基づいて、割れパターンＡ～Ｇの表示例の詳細について説明する。図８６は、割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図８７は、割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図８８は、割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図８９は、割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図９０は、割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図９１は、割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図９２は、割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【１９０３】

図８６～図９２それぞれにおいて、（Ａ１）～（Ａ５）はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する態様の割れパターンの表示例であり、（Ｂ１）～（Ｂ５）は、（Ａ１）～（Ａ５）に対応する画像であるがホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における（Ａ１）では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が０％とされ、（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ３）の順にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が漸次高まり、（Ａ４）においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が１００％となる。

【１９０４】

図８６～図９２の（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム（例えば、（Ｂ１））では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃（フォース）が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央付近の破片画像００６ＳＧ３０２から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像００６ＳＧ３０２はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示された状態となるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

【１９０５】

よって、割れ演出の開始タイミングで、（Ｂ１）に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンＡ～Ｄのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンＥ～Ｇのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

【１９０６】

よって、割れ始めにおいては、（Ａ１）のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位の表示レイヤ７画像描画領域にホワイトアウト画像

００６ＳＧ３０３を表示して多数の破片画像００６ＳＧ３０２を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減することができる。

【１９０７】

また、（Ａ２）、（Ａ３）のホワイトアウト表示後期期間に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示画面中央からある程度周囲に捌けてから視認できるようになるため、破片画像００６ＳＧ３０２が割れて飛び散る態様を違和感なく自然に見せることができる。

【１９０８】

図８６に示すように、割れパターンＡでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図８６（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図８６（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図８６（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１９０９】

図８７に示すように、割れパターンＢでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図８７（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図８７（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図８７（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１９１０】

図８８に示すように、割れパターンＣでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図８８（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図８８（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図８８（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１９１１】

尚、本実施の形態では、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

【１９１２】

図８９に示すように、割れパターンＤでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図８９（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図８９（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図８９（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１９１３】

図９０に示すように、割れパターンＥでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図９０（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図９０（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図９０（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＥにおける「粘性」のパラメータの値について「０．４」に調整されているが、これは図９０（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した値であり、より具体的に、図９０（Ｂ１）、（Ｂ２）に

対応した「粘性」のパラメータの値は「０．１」に調整されている。また、図９０（Ｂ１）において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めを見やすくするため、可動体３２はあえて図示していない。また、割れパターンＥにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、図９０（Ｂ３）からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチα演出を行ってもよい。

【１９１４】

図９１に示すように、割れパターンＦでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図９１（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図９１（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図９１（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。また、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅いので、小さい破片画像００６ＳＧ３０２よりも後でフレームアウト表示される。

【１９１５】

また、強Ｓリーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強Ｓリーチ演出に限らず、弱Ｓリーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

【１９１６】

図９２に示すように、割れパターンＧでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図９２（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図９２（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図９２（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＧにおける「粘性」のパラメータの値について「０．１」に調整されているが、これは図９２（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した値であり、より具体的に、図９２（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．４」に調整されている。

【１９１７】

（破片画像の詳細）

次に、破片画像の詳細について、図９３及び図９４に基づいて説明する。図９３は、（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図９４は、（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。尚、図９４において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

【１９１８】

図９３（Ａ）に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様（例えば、透過率０％）の画像とされている一方で、図９３（Ｂ）に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２や文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様（例えば、透過率１００％）の画像であることで、同じように破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣

を高めることができる。
【１９１９】
　また、図９３（Ｂ）に示すように、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【１９２０】
　次に、図９４（Ａ）に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図９４（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１９２１】
　また、図９４（Ａ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作によりが第１の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度よりも小さい第２の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１９２２】
　また、図９４（Ａ）に示すように、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、第２の破片画像は第２の角度となることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１９２３】
　（各形態の効果）
　［形態１－１］
　以上、本実施の形態のパチンコ遊技機１においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機１は、画像を表示するための画像表示装置５、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用ＣＰＵ１２０を備えている。更に、図３～５に示すように、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５に表示する画像を描画するための表示制御部１２３におけるＶＲＡＭ領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ１～レイヤ１０画像描画領域を有している。
【１９２４】

例えば、ＶＲＡＭ領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２（ガラス破片等）を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【１９２５】

尚、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ１０画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置５において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ９画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１０画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ８画像描画領域にて描画された画像はレイヤ９画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ７画像描画領域にて描画された画像はレイヤ８画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ６画像描画領域にて描画された画像はレイヤ７画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画された画像はレイヤ６画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ４画像描画領域にて描画された画像はレイヤ５画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ４画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【１９２６】

ここで、図４４～図４７に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図７４に示すように、背景変化演出Ａは、画

像表示装置５の表示領域に表示されているガラス板画像００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図７９に示すように、強発展演出Ａは、可動体３２の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出である。

【１９２７】

更に、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出Ａは、該強発展演出Ａが実行される前と、該強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始させた後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、本実施の形態では、画像表示装置５の表示領域においてヒビや破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されることなく破片画像００６ＳＧ３０２が表示される強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおいて共通に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

【１９２８】

［形態１－２］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、背景変化演出Ａが実行されずに強発展演出Ａが実行される場合の方が、背景変化演出Ａが実行されて強発展演出Ａが実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図４４～図４７参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【１９２９】

［形態１－３］

また、背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化する場合については、背景変化演出Ａを経由する場合に加えて、背景変化演出Ａとは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図４１）。また、背景変化演出Ａを経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａとチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【１９３０】

［形態１－４－１］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されるときの方が、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図４４～図４７参照）。このようにすることで、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【１９３１】

［形態１－４－２］

図７４及び図７９に示すように、可変表示中において、背景変化演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置５の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）と、スーパーリーチαのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）と、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）と、を含んでいる。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）とともに表示される画像であって、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

【１９３２】

［形態１－４－３］

また、図７０及び図７１に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出Ａにおいて表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示と強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【１９３３】

［形態１－４－４］

また、図１００に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９３４】

［形態１－４－５］

また、図１００に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９３５】

［形態１－５］

また、図９５に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向やＺ軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Ｚ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２の方がＸ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９３６】

［形態１－６］

また、図８３に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３

０２と強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａでは破片画像００６ＳＧ３０２を違和感なく自然に表示することができる。

【１９３７】

［形態１－７－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図８６、図９１参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１９３８】

［形態１－７－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図８６、図９１参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９３９】

［形態１－７－３］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【１９４０】

［形態１－８］

また、図１００に示すように、背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａにおいて破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１９４１】

［形態２－１］

また、図７４及び図７９に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるようになっている。これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出Ａと、強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出Ａと強発展演出とを実行することができる。

【１９４２】

［形態２－２］
また、図７４及び図７９に示すように、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、１０００ｍｓであるのに対して、強発展演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、２５００ｍｓであるので、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されることにより背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まるとともに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの双方の演出効果を高めることができる。
【１９４３】
［形態２－３］
また、図７４に示す背景変化演出Ａについて、ヒビ表示期間は該背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により違和感無く開始することができる。
【１９４４】
［形態２－４］
また、図５６及び図６３に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。
【１９４５】
［形態３－１］
また、図７６及び図８１に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図８３に示すように、擬似連演出での破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行にかかわらず速度Ｖ１にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行に置応じて速度が速度Ｖ１から低速である速度Ｖ０に変化するので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。
【１９４６】
［形態３－２］
また、図４４～図４７に示すように、１の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は１回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が１回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が１回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。
【１９４７】
［形態３－３］
擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）に移行するときの第１タイミングと、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３

０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図５９（Ｃ）、図６６（Ｃ）参照）、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１９４８】

［形態３－４－１］

また、図８３に示すように、カットイン演出での破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）では速度Ｖ１にて移動表示され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が終了したタイミングからは速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２を表示したおきの演出効果を高めることができる。

【１９４９】

［形態３－４－２］

また、図８１に示すように、カットイン演出で破片画像００６ＳＧ３０２を表示するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場について、図８３に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１９５０】

［形態３－５］

また、図１００に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９５１】

［形態４－１］

また、図７６及び図８１に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図７０及び図７１に示すように、擬似連演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１９５２】

［形態４－２］

擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エ

フェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図９３参照）。このように演出ごとに破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【１９５３】

［形態４－３－１］

また、図１００に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９５４】

［形態４－３－２］

また、図１００に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９５５】

［形態５－１］

また、図７６及び図８１に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始する演出とし、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図９５参照）、Ｚ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、Ｘ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

【１９５６】

［形態５－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図８８、図９２参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９５７】

［形態５－３］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【１９５８】
［形態５－４］
擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図９４（Ａ）参照）、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図９４（Ｂ）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１９５９】
［形態６－１］
また、図７７及び図７８に示すように、本実施の形態のリーチ示唆演出と弱発展演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なっていてもよい（図７７及び図７８参照）。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１９６０】
［形態６－２］
また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図７７参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１９６１】
［形態６－３］
また、本実施の形態のリーチ示唆演出として、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる成功パターンにて実行される場合と、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されないことで該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない失敗パターンにて実行される場合と、があり、リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行される場合は、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行される場合の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）の２０００ｍｓよりも長期間である６０００ｍｓに亘って、右ヒビ表示期間として「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと「左」の飾り図柄表示エリア５ＬとにヒビがＳ表示されるので、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されないこと、すなわち、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことを好適に遊技者に示すことができる。
【１９６２】
［形態６－４－１］
また、リーチ示唆演出は成功パターンにて実行されることによってリーチとなることを報知する演出である一方で、失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないこと、すなわち、リーチとなる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が低いことを示唆する演出であるので、該リーチ示唆演出が実行されるか否か及びリーチ示唆演出が成功パターンで実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、興趣を高めることができる。
【１９６３】
［形態６－４－２］
また、図４４～図４７に示すように、１の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片

画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出にける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像００６ＳＧ３０２の表示に注目させ、興趣を高めることができる。

【１９６４】

［形態６－５］

リーチ示唆演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図６０（Ｇ）、図６２（Ｄ）参照）、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１９６５】

［形態６－６］

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長くなるようにすることで（図６１（Ｉ）～図６１（Ｋ）参照）、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【１９６６】

［形態６－７－１］

リーチ示唆演出においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示することで（図６０（Ｄ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【１９６７】

［形態６－７－２］

また、図７７に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと、から小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。

【１９６８】

［形態６－７－３］

また、図７７に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにおいては、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【１９６９】

［形態６－７－４］
また、図７７に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【１９７０】
［形態６－８］
また、図７０及び図７１に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１９７１】
［形態６－９］
また、図８３に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。
【１９７２】
［形態６－１０］
また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図７７及び図７８参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【１９７３】
［形態７－１］
また、図７４及び図８１に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図８１に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域においてプッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作される、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行さるようになっており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間中は、該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先してプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は２５００ｍｓであり、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間は３０００ｍｓ、プッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一の１０００ｍｓとなっている、つまり、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（カットイン画像表示期間）は、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１９７４】

［形態８－１］
また、図７４及び図７６に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出Ａは、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１９７５】
［形態８－２］
また、図７４及び図７６に示す背景変化演出Ａと擬似連演出について、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【１９７６】
［形態９－１］
また、図７４及び図７６に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおいてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は２０００ｍｓであるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は１５００ｍｓと長さが異なっている。そして、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により軽減して好適に背景変化演出Ａと擬似連出とを実行することができる。

【１９７７】
［形態９－２］
また、図７４及び図７６に示す背景変化演出Ａと擬似連演出とについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【１９７８】
［形態１０－１］
また、図７４及び図８０に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図８３に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始からホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了までは速度Ｖ１にて移動表示され、移

行は速度Ｖ１よりも低速の速度Ｖ０にて移動表示されるので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１９７９】

［形態１０－２］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図５６（Ｇ）、図６４（Ｈ）参照）、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１９８０】

［形態１０－３－１］

また、図８３に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間は、速度Ｖ１にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１９８１】

［形態１０－３－２］

また、図８３に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一となっており、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されないので、強発展演出Ｂの演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１９８２】

［形態１０－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（図９４（Ａ）参照）、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる（図９４（Ｂ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１９８３】

［形態１０－５］

また、図７０及び図７１に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に透過性を有する画像であるので、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９８４】

［形態１０－６－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図８６、図８７参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの関連性が

高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１９８５】
［形態１０－６－２］
特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図８６、図８７参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１９８６】
［形態１０－７－１］
また、図１００に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおいて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１９８７】
［形態１０－７－２］
また、図１００に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１９８８】
［形態１０－７－３］
また、図１００に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となってもよい。このようにすることで、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となる。
【１９８９】
［形態１０－８］
また、図４４～図４７に示すように、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展出Ｂをリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出Ｂの実行前に背景変化演出Ａが実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１９９０】
［形態１０－９］
また、図７４及び図８０に示す背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビ

に変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【１９９１】

［形態１１－１］

また、図７４及び図７６に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図７０に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１９９２】

［形態１２－１］

また、図７４及び図８０に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間と強発展演出Ｂにおけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにける破片画像００６ＳＧ３０２とを、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Ｚ軸方向に向けて移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方がＺ軸方向に向けて移動表示さえる破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出ＢにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出ＡにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１９９３】

［形態１３－１］

また、図７４及び図７７に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が４０００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおいてヒビ表示期間が２０００ｍｓであり、リーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が１５００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が２００００ｍｓであることにより、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１９９４】

［形態１３－２］

第１所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１をキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、第４所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能であることで（図６０、図５６参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１９９５】

［形態１４－１］

また、図７２に示す本実施の形態の第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊

技者に驚きを与えることができる。更に、第２連続割れ演出は第１連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とではヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第１連続割れ演出の実行後に第２連続割れ演出が実行される場合は、第１連続割れ演出として表示された破片画像００６ＳＧ３０２が一旦非表示となった後に第２割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【１９９６】

［形態１４－２］

また、図９５に示すように、第１連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１９９７】

［形態１４－３］

第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、共通に、破片画像００６ＳＧ３０２とともにキャラクタ画像００６ＳＧ３０５（特殊画像）を表示可能であり、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様（例えば、ジャムのキャラクタ画像）にて表示され、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様とは異なる第２態様（例えば、ムムのキャラクタ画像）にて表示されることで（図５３（Ｆ）、図５４（Ｆ）参照）、第１所定演出第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１９９８】

［形態１４－４］

また、図７２に示す第１割れ演出と第２割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第１割れ演出や第２割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第１割れ演出と第２割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１９９９】

［形態１４－５］

また、図３８に示すように、本実施の形態では、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されるパターンと、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行される場合の方が第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第２連続割れ演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【２０００】

［形態１４－６］

また、図８３に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。

【２００１】

［形態１４－７－１］

また、図７２に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出について、破片画像００６Ｓ

Ｇ３０２の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、第１連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と第２連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【２００２】

［形態１４－７－２］

また、図７２に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とでは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【２００３】

［形態１５－１］

また、図７４及び図８２に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置５の表示領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示する。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【２００４】

［形態１５－２］

また、図７４に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、非表示となるまでに２５００ｍｓを要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに５５００ｍｓを要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【２００５】

［形態１５－３］

背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、結果報知演出（はずれ）における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）よりも表示サイズが大きいことが好ましい（例えば、図５７（Ｊ）、図６９（Ｄ）参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２００６】

［形態１５－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図８４参照）ことで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２００７】

［形態１５－５］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）

と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい（例えば、図８６、図８８参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。

【２００８】

［形態１５－６］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示）に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（はずれ）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい（図５６（Ｇ）、図６９（Ｃ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２００９】

［形態１６－１］

また、図７４及び図８２に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間では、該背景変化演出Ａに応じた態様で遊技効果ランプ９が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ９が発光してもよい。更に、背景変化演出Ａに応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【２０１０】

［形態１７－１］

結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図５６（Ａ）～図５６（Ｆ）と図５７（Ｉ）、図５７（Ｋ）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図６９（Ａ）～図６９（Ｂ）、図６９（Ｄ）参照）。

【２０１１】

このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａを実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【２０１２】

［形態１８－１］

背景変化演出Ａは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示する第１所定パートと、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第１ヒビ態様にて表示する第２所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示さ

れるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示する第４所定パートと、可動体３２の落下動作を開始する第５所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出Ａと擬似連演出とで、実行タイミングが異なり、擬似連演出の割れ演出において、可動体３２は第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示画面において非表示となった後に該可動体３２の該第２動作が終了する（図５６、図５７、図５９参照）。

【２０１３】

このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａおよび破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと擬似連演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示した後に可動体３２を動作させて破片画像００６ＳＧ３０２を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【２０１４】

［形態１８－２］

また、図７４及び図７６に示す、背景変化演出Ａと擬似連演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【２０１５】

［形態１８－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図５６（Ｇ）、図５９（Ｃ）参照）、背景変化演出Ａと擬似連演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２０１６】

［形態１８－３－２］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、可動体３２が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図５９（Ｃ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【２０１７】

［形態１８－３－３］

また、図７６に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【２０１８】
［形態１８－４］
また、図７６に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２０１９】
［形態１９－１］
また、図７４及び図８２に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図８２に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体３２の落下とともにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示した後に破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体３２の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体３２を動作させてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【２０２０】
［形態１９－２］
また、図７４及び図８２に示す背景変化演出Ａと結果報知演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２０２１】
［形態１９－３－１］
背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（大当り）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図５６（Ｇ）、図６７（Ｅ）参照）、背景変化演出Ａと結果報知演出（大当り）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２０２２】
［形態１９－３－２］
第２動作は、可動体３２が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第２動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図６７（Ｆ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。
【２０２３】

［形態１９－３－３］
また、図８２に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。
【２０２４】
［形態１９－４］
また、図８２に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２０２５】
［形態２０－１］
また、図７４及び図７９に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出Ａは、可動体３２の落下に応じて破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であるとともに、該破片画像００６ＳＧ３０２を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出Ａにおいて、可動体３２は、上記落下後に原点位置である画像表示装置５の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体３２が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。
【２０２６】
［形態２０－２－１］
第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第１動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図６３（Ｂ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。
【２０２７】
［形態２０－２－２］
図７９に示すように、強発展演出Ａでは、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体３２の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。
【２０２８】
［形態２０－３］
また、図７９に示す強発展演出Ａとは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出Ａとして可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出Ａ演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【２０２９】
［形態２１－１］
背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、第１の視認性により表示され、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、背景変化演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４）にわたって第１の視認性により表示される（図５６（Ｅ）、（Ｆ）、図５８（Ｃ）参照）。
【２０３０】
このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２０３１】
［形態２１－２］
所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図５８（Ｃ）拡大図参照）ことで、背景変化演出Ｂの演出効果を高めることができる。
【２０３２】
［形態２１－３］
ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が高いレイヤ９画像描画領域において可変表示に対応した第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図５８（Ｃ）参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても好適に対応画像を表示することができる。
【２０３３】
［形態２１－４］
また、図７５に示す背景変化演出Ｂについては、２段階目ヒビ表示期間を１段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２０３４】
［形態２２－１］
また、図７３及び図７４に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出Ａとセリフ予告演出とについて、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なっていてもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図５６、図５５参照）、第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときの方が、第２種類

の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１に注目するようになり、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２０３５】

［形態２２－２］

第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図５６、図５５参照）。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２０３６】

［形態２２－３］

背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図５６、図５５参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２０３７】

［形態２３－１］

画像表示装置５は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ９画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤ（例えば、レイヤ９－１画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤ（例えば、レイヤ４画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出Ａで第１所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出Ｂで第２所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出Ａが実行される場合に変化演出を実行せず、背景変化演出Ｂが実行される場合に変化演出を実行可能である（図１０２参照）。

【２０３８】

このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２０３９】

［形態２３－２－１］

変化演出は、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示し、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ３画像描画領域）において表示可能である（図１０２参照）。このようにすることで、背景変化演出Ｂの演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【２０４０】

［形態２３－２－２］

キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像００６ＳＧ３３０）を表示可能であることで（図１０２参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

【２０４１】

［形態２４－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、強Ｓリーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）を含み、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間の方が、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図５６、図１０３、図１０４参照）。

【２０４２】

このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様が異なるとともに、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２０４３】

［形態２４－２］

特別演出は、第１特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ｊ、Ｎ）と、第２特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ）と、があり、第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図１０３、図１０４、図１０５参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）に対する注目度合いを高めることができる。

【２０４４】

［形態２４－３－１］

強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも多く表示される（図１０５参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【２０４５】

［形態２４－３－２］

破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出Ａにおいて、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも回転動作量が多いことが好ましい（図１０５参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【２０４６】

［形態２４－４］

強発展演出Ａは、第１所定パートと第２所定パートとを含み、第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が単数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示される（図１０４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注

目度合いを高めることができる。
【２０４７】
［形態２５］
また、図８１に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。
【２０４８】
［形態２６］
また、図８１に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。
【２０４９】
［形態２７］
図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を隠しつつ、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の方が強調されてしまうことを防止する。
【２０５０】
［形態２８］
図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、表示開始から所定時間が経過して破片画像００６ＳＧ３０２が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。
【２０５１】
［形態２９］
また、図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予

告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像００６ＳＧ３０２の演出効果を高めることができる。

【２０５２】

［形態３０］

また、図７４及び図７８に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【２０５３】

［形態３１］

また、図７４及び図７８に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａを遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【２０５４】

［形態３２］

また、図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行い、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行うので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる際の遊技効果ランプ９の発光制御を好適に行うことができる。

【２０５５】

［形態３３］

また、図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示開始タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像００６Ｓ

Ｇ３０２が表示されたときの演出効果を高めることができる。
【２０５６】
［形態３４］
図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第１パターンにて実行されるときと第２パターンにて実行されるときとで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した音（破片画像００６ＳＧ３０２が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なっていてもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。
【２０５７】
［形態３５］
図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第２パターンにて実実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。
【２０５８】
［形態３６］
図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記第１パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第２パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示せず、破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。
【２０５９】
［形態３７］
図７２～図８２に示す、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するとともに、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときに該破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２

が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。
【２０６０】
［形態３８］
図９９に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒからキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときは、該破片画像００６ＳＧ３０２の表示対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。
【２０６１】
［形態３９］
破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンは、変動量が特定値（例えば、「３０％」）となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が異なり、第２パターンは、変動量が０（例えば、「０％」）となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が共通である（図８４、図８５参照）。
【２０６２】
このようにすることで、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。
【２０６３】
［形態４０］
破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＤ～Ｆ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なる（図８４、図８５参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。
【２０６４】
［形態４１］
破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる（図８４、図８５参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。
【２０６５】
［形態４２］
破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＣ）と、があり、割れパターンＡと割れパターンＢと割れパターンＣとで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパ

ターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている（図８４、図８５参照）。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【２０６６】

［形態４３］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＦ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＧ）と、があり、割れパターンＥと割れパターンＦと割れパターンＧは、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である（図８４、図８５参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【２０６７】

［形態４４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図５６、図５７参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときと特別状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【２０６８】

［形態４５］

背景変化演出Ａは、割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）を第１態様にて表示した後に、第２態様に変化させることを含む演出であり、画像表示装置５は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第１態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、該割れ画像を第２態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図５６、図５７参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【２０６９】

［形態４６］

図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３

０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで移動する速さが異なっていてもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

【２０７０】

［形態４７］

図７２～図８２に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出が実行されたときと第２パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

【２０７１】

［形態４８］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタが描かれた態様であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図１０５参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【２０７２】

［形態４９］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像０

０６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図１０５参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【２０７３】

［形態５０］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体３２が重畳しない表示領域である第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多い（図１０５参照）。このようにすることで、可動体３２が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【２０７４】

［形態５１］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、可動体３２が重畳しない第１表示領域Ｌ１から該可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される（図１０５参照）。このようにすることで、可動体３２が重畳している領域に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、可動体３２が重畳している領域を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【２０７５】

［形態５２］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置５の表示画面に重畳している可動体３２が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像００６ＳＧ３０２が継続して表示される（図１０５参照）。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示画面と重畳する中で、破片画像００６ＳＧ３０２を見逃さないように好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【２０７６】

［形態５３］

リーチ示唆演出において、画像表示装置５は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されるときに、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ）を複数表示可能であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、第

１種類の破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図６０、図６１参照）。このようにすることで、割れパターンＡを用いる演出の演出効果を高めることができる。

【２０７７】

［形態５４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図５６、図５７、図６０～図６２参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【２０７８】

［形態５５］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置５は、第１パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第２パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を非表示とする（図５６、図５７、図６０～図６２参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が破片画像００６ＳＧ３０２の最初の表示部分を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２において違和感を与えてしまうことを防止する。

【２０７９】

［形態５６］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図６０、図６１、図５６、図５７参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像００６ＳＧ３０２が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【２０８０】

［形態５７］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当り状態に制御される期待度が異なる（図５６、図５７、図６０、図６１参照）。このようにすることで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

【２０８１】

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。

【２０８２】

（変形例１）

例えば、前記実施の形態では、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像００６ＳＧ３０２の速度が全て一定となる形態（第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出であればＶ１、強発展演出Ｂ及びカットイン演出であればＶ０）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１として、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２については、画像表示装置５の表示領域における左右方向（Ｘ軸方向ともいう）、上下方向（Ｙ軸方向ともいう）、遊技者に向けての手前方向（Ｚ軸方向）に向けての進行速度（表示速度）が異なっていてもよい。

度が異なっていてもよい。

【２０８３】

例えば、図９５（Ａ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ１、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ１、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ１で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【２０８４】

更に、図９５（Ｂ）に示すように、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ２、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ２、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ２で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【２０８５】

尚、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への移動は、破片画像００６ＳＧ３０２を拡大表示することを意味するため、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への進行速度は拡

大表示速度ともいう。
【２０８６】
ここで各演出においてＸ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図９５（Ｃ）に示すように、本変形例１では、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像００６ＳＧ３０２Ａが破片画像００６ＳＧ３０２Ｂの表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの演出効果を高めることができる。
【２０８７】
更には、図９５（Ｄ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群Ｘ、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出を演出群Ｙとし、これら演出群Ｘの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃと演出群Ｙの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃとについて比較すると、本変形例１では、演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ１を、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ２よりも高速（Ｖｚ１＞Ｖｚ２）とすること等によって、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの方が演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃよりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例１においては、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群Ｘに含まれている演出と演出群Ｙに含まれている演出とで破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。
【２０８８】
特に、本変形例１では、演出群Ｙに含まれる演出は、演出群Ｘに含まれる演出よりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群Ｙに含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群Ｘに含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示による演出効果を高めることができる。
【２０８９】
また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の破片画像００６ＳＧ３０２として、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２を設け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、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果をより高めることができる。
【２０９０】
また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景

変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、Ｘ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図９５（Ｃ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されてい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、特定演出（例えば、カットイン演出）においてＺ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）においてＸ軸方向やＹ軸方向のみに移動する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｂの表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【２０９１】

また、前記実施の形態や本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出Ａ）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出Ｂやカットイン演出）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、一部の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【２０９２】

尚、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第１連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２０９３】

（変形例２）

また、前記実施の形態では、各演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２数はタイミングによって異なっていてもよい。

【２０９４】

例えば、図９６（Ａ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さＬ１、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さＬ２（Ｌ２＞Ｌ１）とする。

【２０９５】
　また、破片画像表示期間を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さＬ３（Ｌ３＞Ｌ１＋Ｌ２）の第１破片画像表示期間と、第１破片画像表示期間に連なる期間であって長さＬ４（Ｌ３＋Ｌ４＞Ｌ１＋Ｌ２）の第２破片画像表示期間と、から構成する。
【２０９６】
　ここで、図９６（Ｂ）に示すように、第２破片画像表示期間においては、第１破片画像表示期間よりも多くの破片画像００６ＳＧ３０２数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例２では、第１破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であり、第１破片画像表示期間の長さＬ３がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ（Ｌ１＋Ｌ２）よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能とすることでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が強調されることによって割れ演出の遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【２０９７】
　また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。
【２０９８】
　（変形例３）
　更に、変形例３として図９７に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が変化していく（本変形例３であれば、破片画像００６ＳＧ３０２の透過率は、破片画像００６ＳＧ３０２表示タイミングで０、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングでＴ１（Ｔ１＞０）、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングでＴ２（Ｔ２＞Ｔ１）、破片画像００６ＳＧ３０２表示終了タイミングでＴ３（Ｔ３＞Ｔ２）ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングの直前であって、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。
【２０９９】
　特に、本変形例３においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像００６ＳＧ３０２に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことが

できる。
【２１００】
　また、本変形例３では、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。
【２１０１】
　（変形例４）
　更に、変形例３では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例４として図９８（Ａ）及び図９８（Ｂ）に示すように、実行される演出が第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよい（図９８では背景変化演出Ａと弱発展演出とにおける破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を例示）。
【２１０２】
　尚、図９８に示すように、背景変化演出Ａと弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【２１０３】
　更には、図９８に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【２１０４】
　（変形例５）
　また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用した結果、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出内の演出として割れ演出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、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声（例えば、キャラクタボイス）を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例５として図９９に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量（図９９の例ではＶｏｌ１）にて出力すればよい。

【２１０５】

また、本変形例５では、図９９に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量（図９９の例ではＶｏｌ２）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出Ａやリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

【２１０６】

（変形例６）

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２を表示終了まで移動表示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、これら演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なっていてもよい。

【２１０７】

例えば、変形例６として図１００に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３回回転し、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３よりも少ない回数であるＲ２（Ｒ３＞２）回回転し、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ２よりも少ない回数であるＲ１（Ｒ２＞Ｒ１）回回転すればよい。

【２１０８】

このように、本変形例６では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂと擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出Ａとの組み合わせ、強発展演出Ｂとカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

【２１０９】

また、上記したように、本変形例６では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が異なっており、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、カットイン

演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【２１１０】

尚、本変形例６では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２を回転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、破片画像００６ＳＧ３０２の回転中においては、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第１の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第２の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像００６ＳＧ３０２の回転角度に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２を他の破片画像００６ＳＧ３０２とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、１の破片画像００６ＳＧ３０２が上記第１の回転角度であるとき、他の破片画像００６ＳＧ３０２の一部が上記２の回転角度となることによって、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果をより高めることができる。

【２１１１】

（変形例７）

また、前記実施の形態の擬似連演出としては、画像表示装置５の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体３２の動作に応じて割れ演出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、変形例７として図１０１（Ａ）に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置５の表示領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する、または、可動体３２が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図１０１（Ｂ）に示すように、該ヒビ表示期間を、前記実施の形態の背景変化演出Ａのようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが２段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよい。

【２１１２】

更に、図１０１（Ｂ）に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Ａと本変形例７の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａと擬似連演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【２１１３】

更に、本変形例７では、擬似連演出を、前記実施の形態における背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、前記実施の形態における背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表

示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Ａと本変形例７のリーチ示唆演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【２１１４】

（変形例８）

前記実施の形態では、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域、レイヤ５画像描画領域に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、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１やガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【２１１５】

例えば、本変形例８では、図１０２（Ａ１）～（Ａ５）に示すように、背景変化演出Ａにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図１０２（Ａ２）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示可能とされている（図１０２（Ａ３）参照）。

【２１１６】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されると、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示されている場合、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化するアクティブ変化演出の実行は制限されるため、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色は変化しない。

【２１１７】

一方、図１０２（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、背景変化演出Ｂでは、前記実施の形態にて説明したように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示された後（図１０２（Ｂ１）参照）、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図１０２（Ｂ２）参照）。

【２１１８】

しかしこの場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕにかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕ

に重畳するように表示されることはない。
【２１１９】
　また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕを横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３３０を表示可能としてもよい（図１０２（Ｂ３）参照）。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化する（図１０２（Ｂ４）参照）。
【２１２０】
　このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがある背景変化演出Ａは、アクティブ変化演出（変化キャラクタによる作用演出）と実行期間が重複することで、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下しない背景変化演出Ｂにおいては、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第１保留表示００６ＳＧ１０１や第２保留表示であってもよい。
【２１２１】
　また、背景変化演出Ａでは、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化すると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがない背景変化演出Ｂにおいて変化演出を実行可能とすることが好ましい。
【２１２２】
　また、本変形例８では、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図１０２（Ａ３）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。
【２１２３】
　（変形例９）
　また、前記実施の形態では、強発展演出Ａが実行された場合、強Ｓリーチ演出Ａに発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、期待度が異なる複数種類の強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ、Ｊ、Ｎのうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ等を含んでいてもよい。
【２１２４】
　具体的に説明すると、図１０３（Ａ）～（Ｆ）に示すように、強発展演出Ａにおいて割

れ演出が実行され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了してから破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了して非表示となる前に、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｍと、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｊと、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｎと、複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される（図１０３（Ｇ）参照）。

【２１２５】

そして、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうち破片画像００６ＳＧ３４２Ｍが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることが報知され（図１０４（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ２’）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｊが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることが報知され（図１０４（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｎが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることが報知される（図１０４（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。

【２１２６】

このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像とその後に実行される強Ｓリーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２１２７】

尚、本変形例では、各種強Ｓリーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎにより、実行される強Ｓリーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強Ｓリーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強Ｓリーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。

【２１２８】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に２以上の破片画像を表示したまま強Ｓリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【２１２９】

（変形例１０）

また、前記実施の形態では、複数の破片画像００６ＳＧ３０２を一のレイヤ５画像描画領域に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、２以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【２１３０】

例えば、本変形例１０では、図１０５に示すように、強発展演出Ａで用いられる割れパターンＦにて表示可能な複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、大きい破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様でレイヤ５－１画像描画領域に表示され、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様で、レイヤ５－１画像描画領域よりも上位のレイヤ５－２画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、割れタイミングにおいてレイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかには、変形例９にて説明したように、強Ｓリーチ演

出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。
【２１３１】
このように、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ５－２画像描画領域に表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、該レイヤ５－２画像描画領域よりも下位のレイヤ１画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【２１３２】
また、図１０５（Ｂ）に示すように、レイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域は、可動体３２が演出位置に移動したとき、該可動体３２に重畳しない第１表示領域Ｌ１と、可動体３２を示す２点鎖線で囲まれた第２表示領域Ｌ２と、から構成される。そして、可動体３２が演出位置に移動したとき、第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。
【２１３３】
また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１表示領域Ｌ１から第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される。このようにすることで、第２表示領域Ｌ２に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、第１表示領域Ｌ１を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。
【２１３４】
また、前記実施の形態では、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像００６ＳＧ３０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する場合、透過率を１００％で表示してもよいし、１００％未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。
【２１３５】
また、前記実施の形態では、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部を模したガラスの破片画像００６ＳＧ３０２を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。
【２１３６】
また、前記実施の形態では、割れ演出における割れパターンとして、割れパターンＡ～Ｇが設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。
【２１３７】
また、前記実施の形態では、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすること

で、予告演出の１つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

【２１３８】

また、前記実施の形態では、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始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、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

【２１３９】

また、前記実施の形態では、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始されてもよい。

【２１４０】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第１視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

【２１４１】

また、前記実施の形態では、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

【２１４２】

また、前記実施の形態では、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体３２の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体３２の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体３２が適用されているが、遊技盤２における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤２以外の遊技機用枠３に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置７などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

【２１４３】

また、前記実施の形態では、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難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、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難となるようにしなくてもよい。

【２１４４】
　また、前記実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化してい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、割れ演出の開始時に破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を高める、つまり、破片画像００６ＳＧ３０２をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化するようにしてもよい。
【２１４５】
　また、前記実施の形態では、レイヤ４画像描画領域においてヒビを表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において実際に割れる（破片画像００６ＳＧ３０２に変化する）画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置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、レイヤ４画像描画領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において該ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れた画像として破片画像００６ＳＧ３０２の描画・配置を行い、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置は行わないようにしてもよい。
【２１４６】
　また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ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、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率よりも高くする（ガラス板画像００６ＳＧ３０１を非透過の画像とする）ことによって、前記実施の形態よりもヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。
【２１４７】
　また、前記実施の形態では、レイヤ４画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１を非表示としたタイミングで、レイヤ５画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示を開始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、ヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１と割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。
【２１４８】
　また、前記実施の形態では、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１以外の画像であってもよい。
【２１４９】
　また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対してキック（図５６参照）、ハンマー（図６０参照）、パンチ（図６２参照）等で作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割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、これら背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割

れるようにしてもよい。特に、本実施の形態の背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出Ａ、キャラクタや可動体３２が作用することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる背景変化演出Ｂに加えて（図４１参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出Ｃを実行可能とし、ガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板００６ＳＧ３０１Ａの割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

【２１５０】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防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、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるタイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されてからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるまでのスピード感を高め、勢いがあって印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【２１５１】

更に、上記のように割れ演出としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。

【２１５２】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２がを表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置５の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像００６ＳＧ３０２に表示されるようにしてもよい。

【２１５３】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ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のではなく、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了御後に時短状態に制御される

非確変大当りや、ラウンド数が２ラウンドの確変大当りＣの大当り遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される大当りであってラウンド数が１０ラウンドである確変大当りＡの大当り遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当り遊技状態に制御されることを改めて報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

【２１５４】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体３２の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ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、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体３２の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示やガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【２１５５】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１（及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）を割れ対象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、これら割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１や該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像００６ＳＧ３１０）としてもよい。

【２１５６】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不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、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと背景画像との間の画像として表示してもよい。

【２１５７】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作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、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図３、図４参照）、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用するようにしてもよい。

【２１５８】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像００６ＳＧ３０２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、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像００６ＳＧ３０２を立体視可能な３Ｄ画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての３Ｄの破片画像００６ＳＧ３０２の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【２１５９】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像００６ＳＧ３０２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、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【２１６０】

また、前記実施の形態では、図７０及び図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２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、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

【２１６１】

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。

【２１６２】

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。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非ＡＴ状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（ＡＴ）、特別状態はアシストタイム（ＡＴ）等が該当する。

【２１６３】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口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よう

になる大当り遊技状態を有利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、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

【２１６４】

また、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。

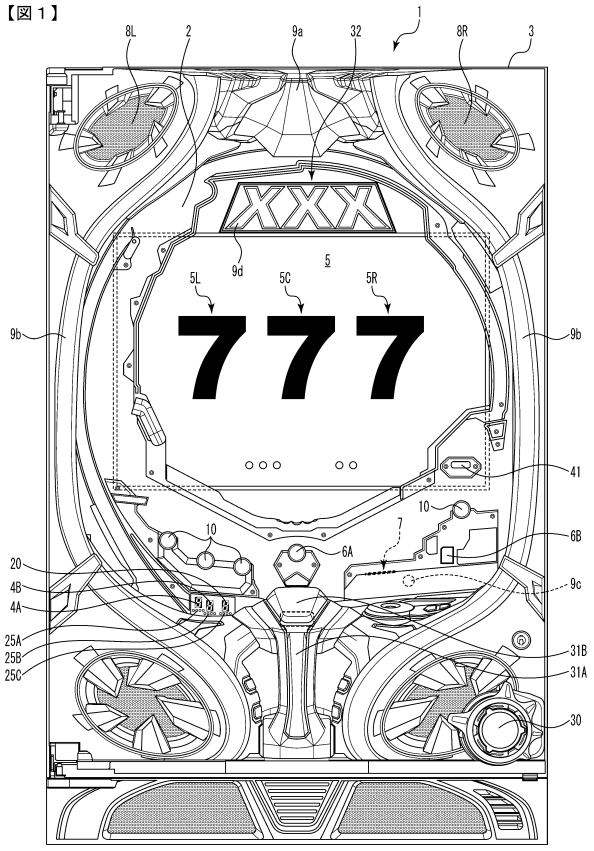
【符号の説明】

【２１６５】

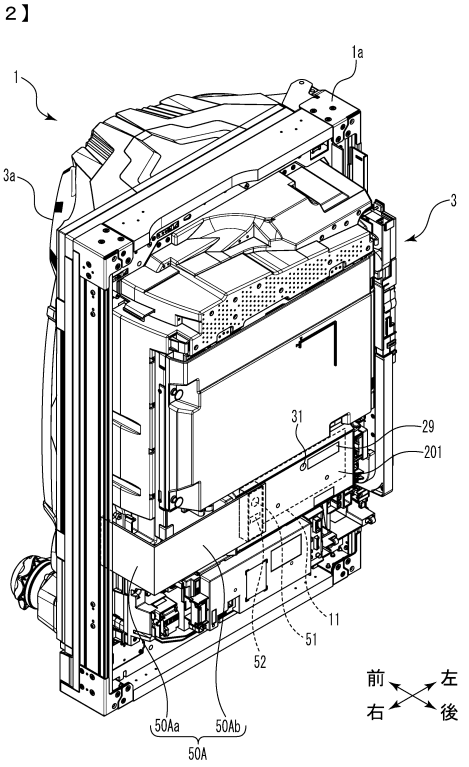
１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
９　遊技効果ランプ
１１　主基板
１２　演出制御基板
３１Ｂ　プッシュボタン３１Ｂ
３２　可動体
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】

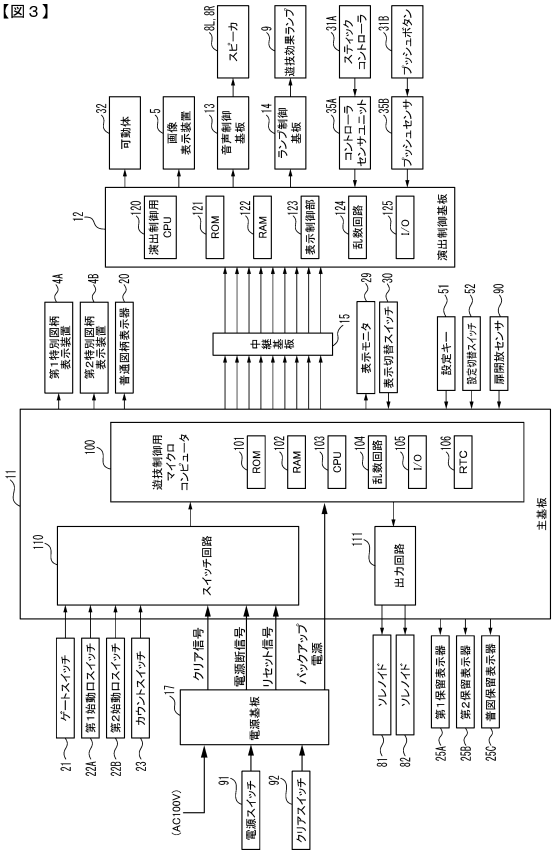


【図２】



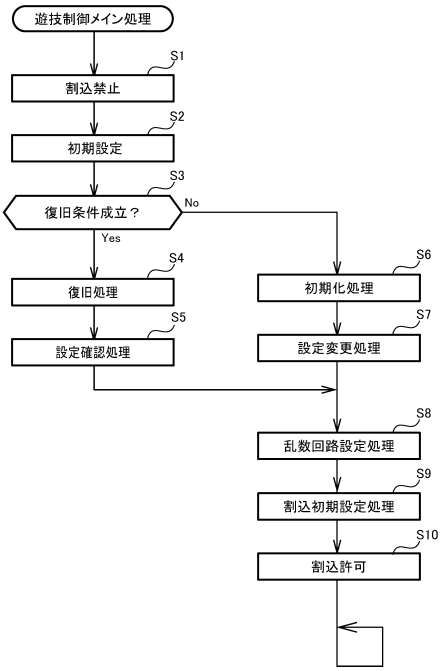
【図３】

【図３】



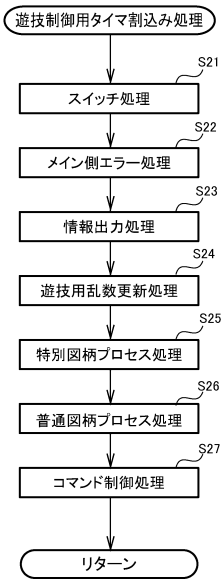
【図４】

【図４】



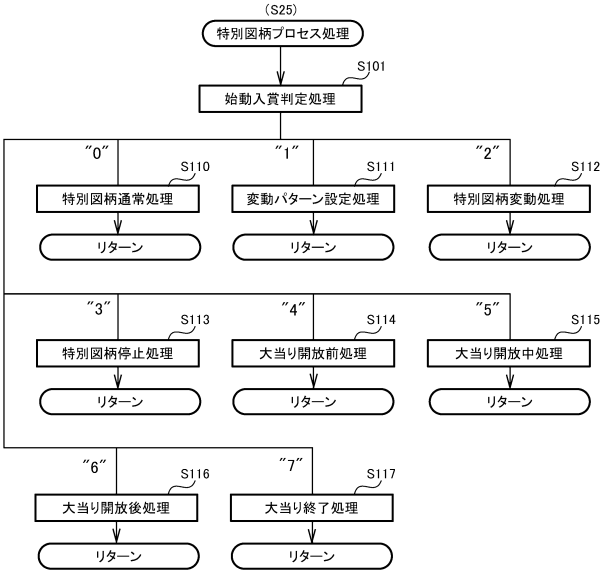
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

（A）第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1（設定値1）	MR1（設定値2）	MR1（設定値3）	MR1（設定値4）	MR1（設定値5）	MR1（設定値6）
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

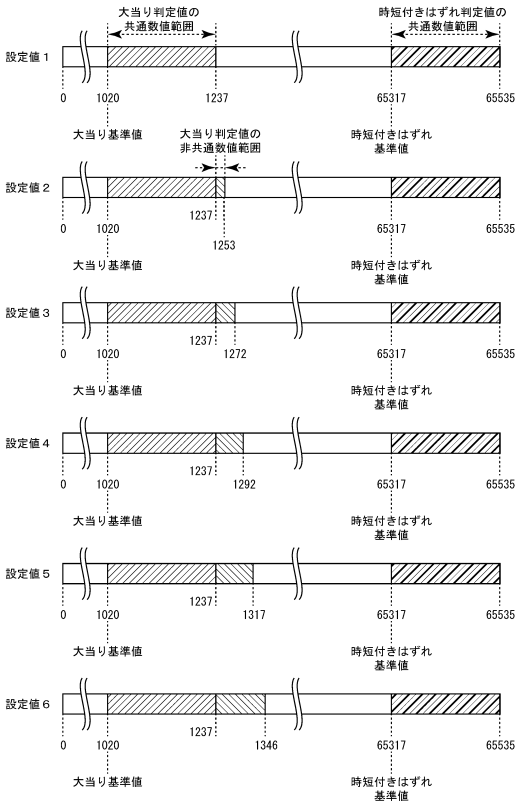
（B）第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1（設定値1）	MR1（設定値2）	MR1（設定値3）	MR1（設定値4）	MR1（設定値5）	MR1（設定値6）
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図８】

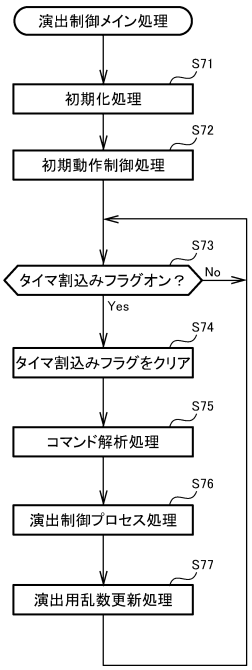
【図８】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



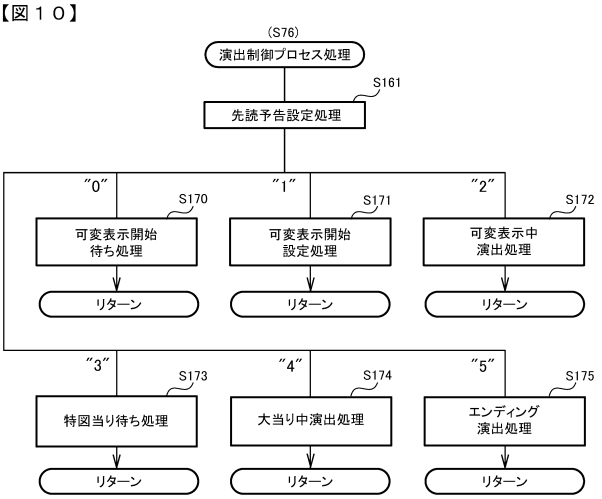
【図９】

【図９】



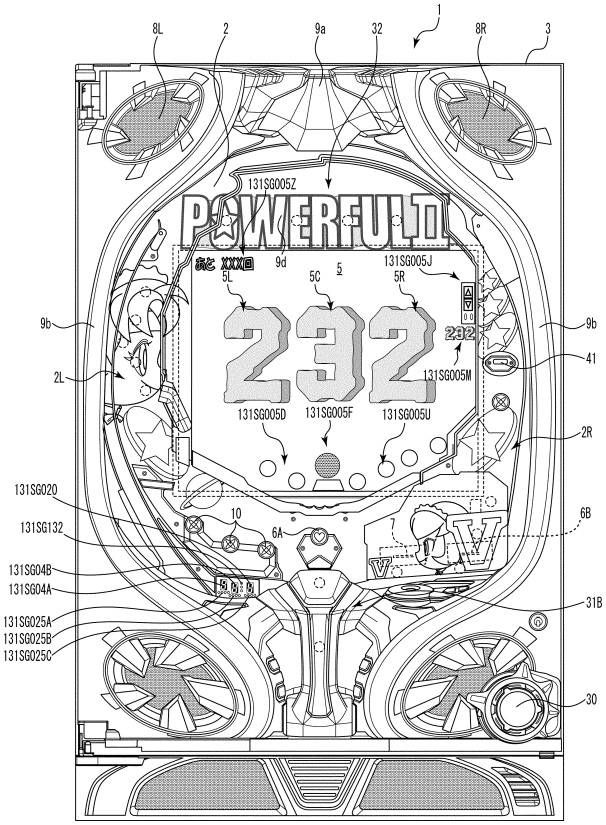
【図１０】

【図１０】



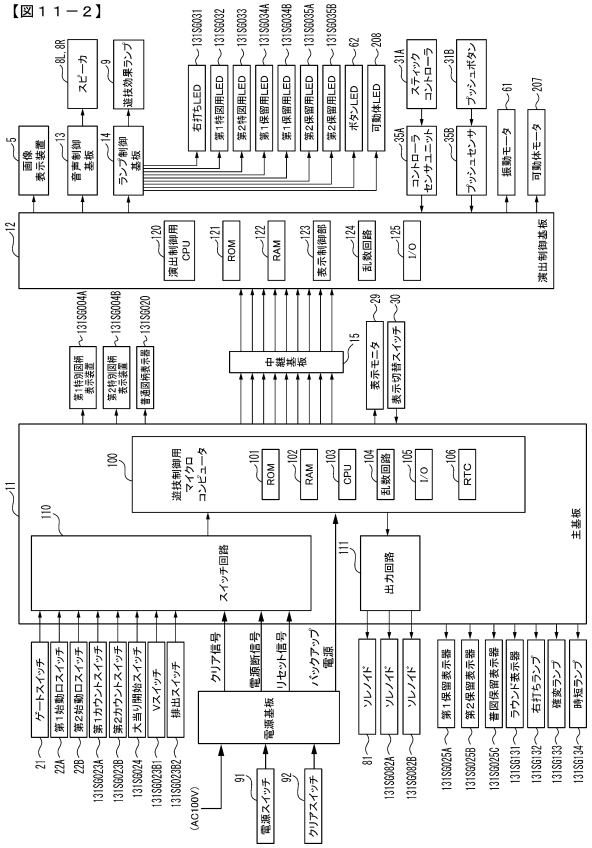
【図１１－１】

【図１１－１】　　特徴部１３１ＳＧ



【図１１－２】

【図１１－２】



【図１１－３】

【図１１－３】

（A）

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B）表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態 時短状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口（Vフタ：ショート開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口（Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回（110回以内の大当りまで）	110回（110回以内の大当りまで）	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１１－４】

【図１１－４】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動（救済時短）	1100回

【図１１－５】

【図１１－５】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	63000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000	低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	78000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-8	83000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	88000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000	低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	98000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-14	103000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000	高ベーススーパーリーチA(はずれ)
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000	高ベーススーパーリーチB(はずれ)
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000	高ベーススーパーリーチC(はずれ)
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000	高ベーススーパーリーチD(はずれ)

【図１１－６】

【図１１－６】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA(大当り)
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB(大当り)
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC(大当り)
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA(大当り)
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB(大当り)
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC(大当り)
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD(大当り)
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当り)

【図１１－７】

【図１１－７】

(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１１－８】

【図１１－８】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

【図１１－９】

【図１１－９】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000	0～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルD[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-4	500	0～255

【図１１－１０】

【図１１－１０】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	0～81
	PB1-3	73000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0～81
	PB1-6	83000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0～81
	PB1-9	93000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0～81
	PB1-12	103000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

（C）大当り用変動パターン判定テーブルC[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0～255

【図１１－１１】

【図１１－１１】

（A）通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度 （発展期待度）		期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	―	0% （約44%）		無し
低ベース弱 スーパーリーチB	―	0% （約68%）		無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20%	有り（星3個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%		
	―	約21%		
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25%	有り（星3．5個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%		
	―	約27%		
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35%	有り（星4個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%		
	―	約37%		
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55%	有り（星4．5個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%		
	―	約57%		

（B）時短状態Aにおけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り（星3個）
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り（星3．5個）
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り（星4個）
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り（星4．5個）

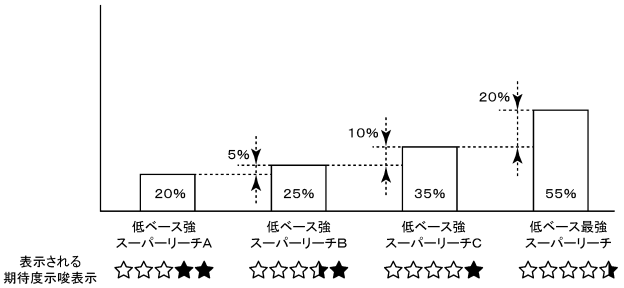
（C）確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り（星3個）
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り（星3．5個）
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り（星4個）
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り（星4．5個）

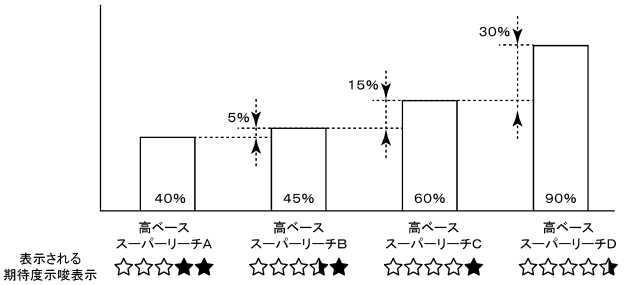
【図１１－１２】

【図１１－１２】

（A）通常状態における期待度



（B）確変状態における期待度



【図１１－１３】

【図１１－１３】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数（100回単位の回数）であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

（Ｃ）

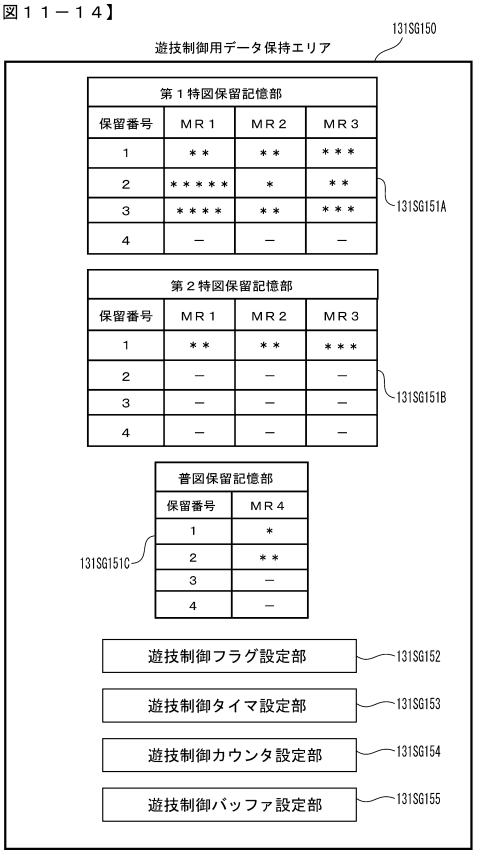
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

（Ｄ）

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1～125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図１１－１４】

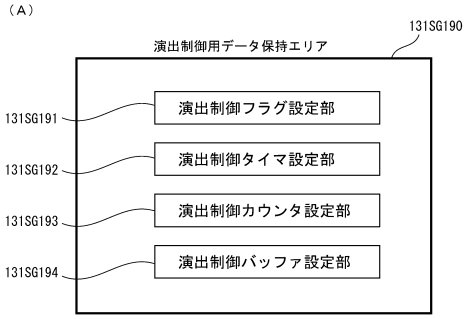
【図１１－１４】



【図１１－１５】

【図１１－１５】

（Ａ）



（Ｂ）

131SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	—
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
第２特図保留記憶	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—

（Ｃ）

131SG194B

アクティブ表示バッファ

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0

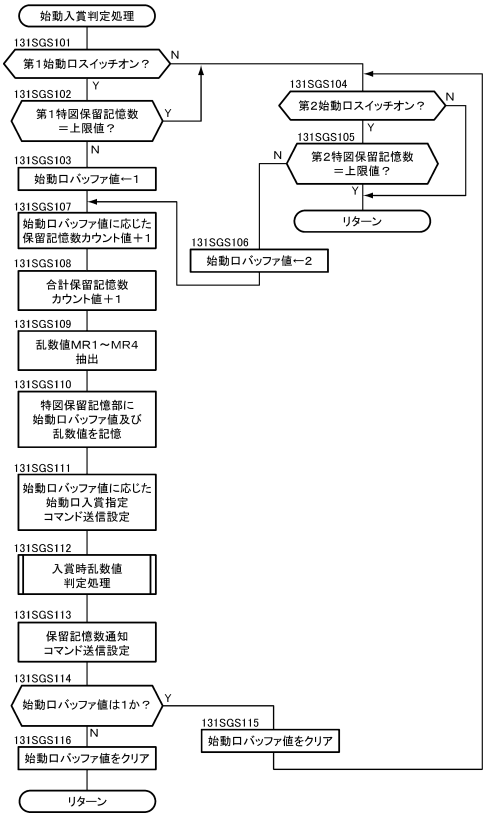
保留表示フラグ“0”→ ○ （先読み予告非実行）

保留表示フラグ“1”→ ◇ （先読み予告を演出パターンαにて実行）

保留表示フラグ“2”→ ☆ （先読み予告を演出パターンβにて実行）

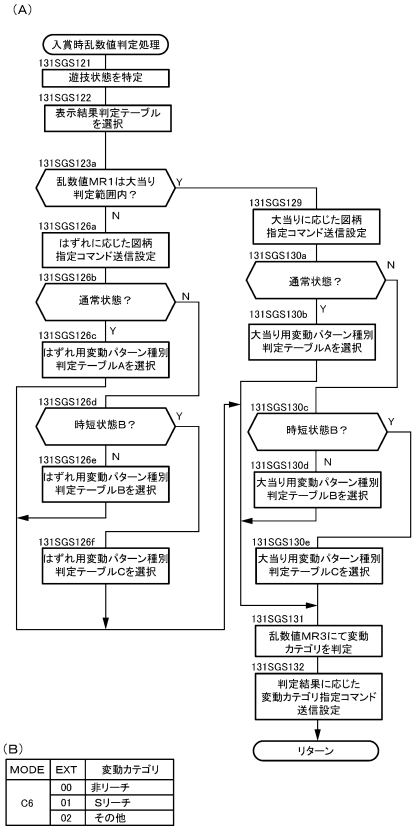
【図１１－１６】

【図１１－１６】



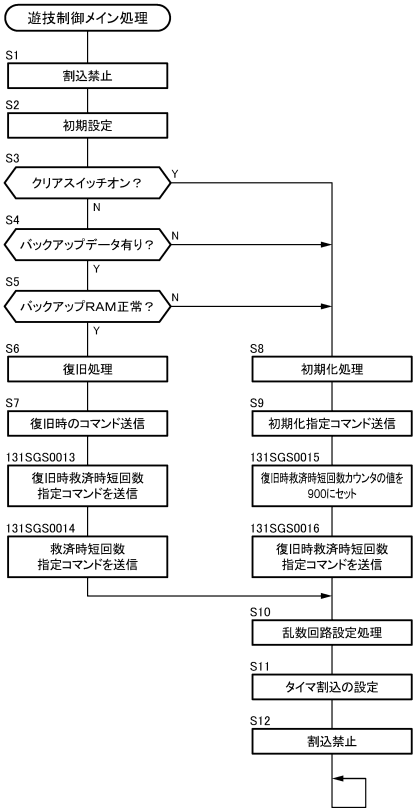
【図１１－１７】

【図１１－１７】



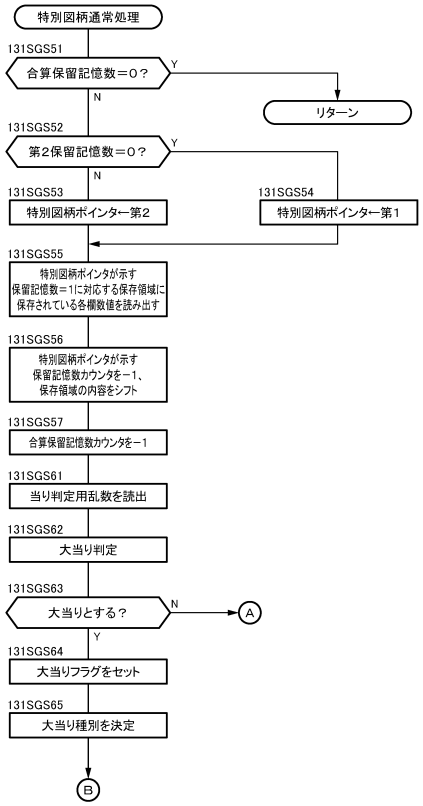
【図１１－１８】

【図１１－１８】



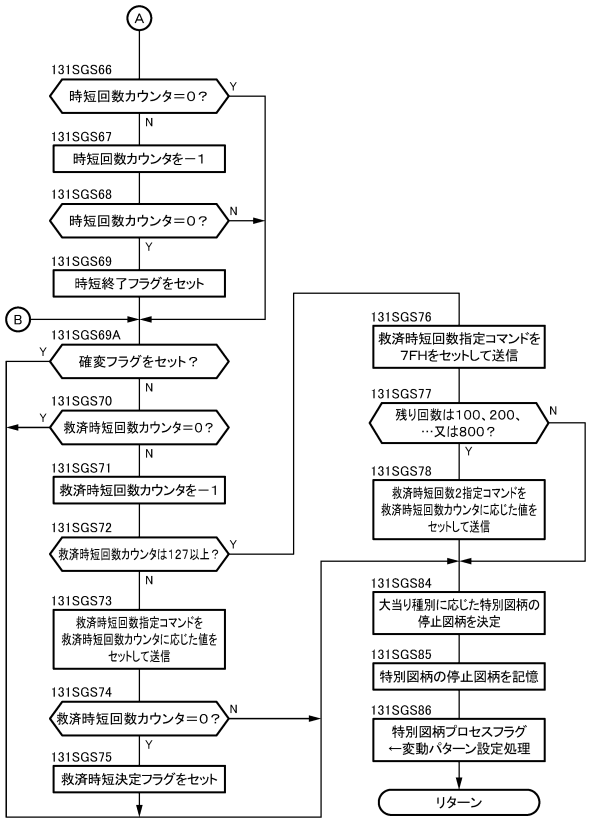
【図１１－１９】

【図１１－１９】



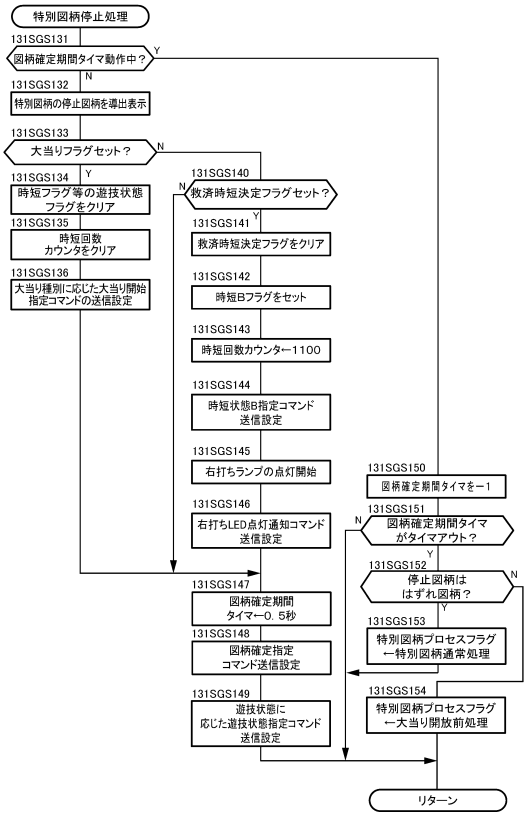
【図１１－２０】

【図１１－２０】



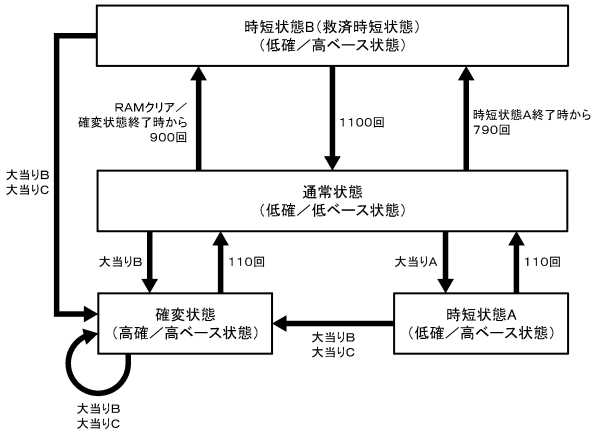
【図１１－２１】

【図１１－２１】



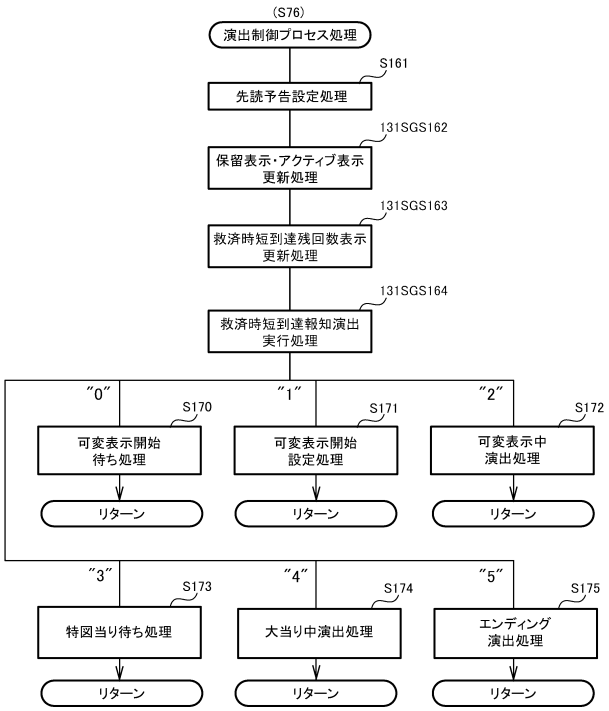
【図１１－２２】

【図１１－２２】



【図１１－２３】

【図１１－２３】



【図１１－２４】

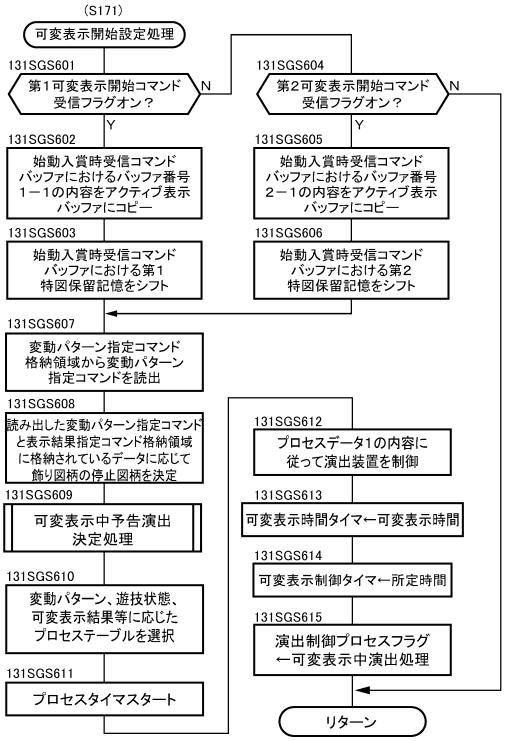
【図１１－２４】

先読予告実行決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（Ｎリーチ）	９０％	１０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	７０％	２０％	１０％
大当り	５％	３０％	６５％

【図１１－２５】

【図１１－２５】



【図１１－２６】

【図１１－２６】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様　※	「７」リーチ態様
はずれ（非リーチ）	１００％	—	—	—
はずれ（ノーマルリーチ）	—	９５％	５％	—
はずれ（スーパーリーチ）	—	８０％	１９％	１％
大当り	—	２０％	５０％	３０％

※：「７」を除く

【図１１－２７】

【図１１－２７】

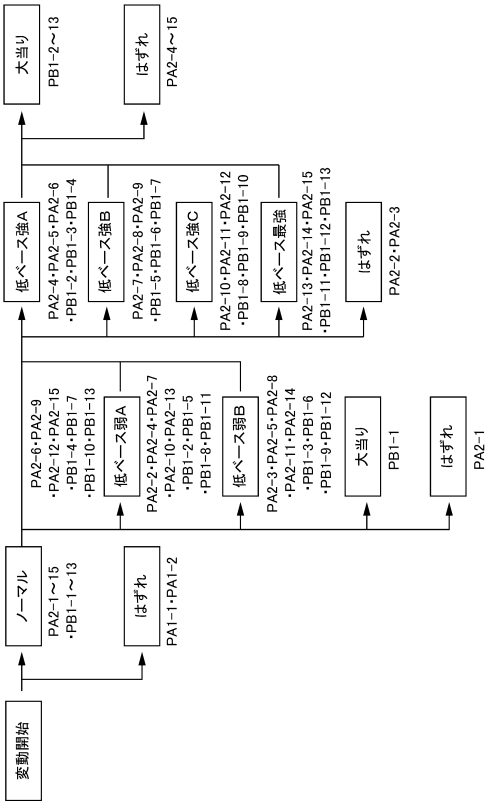
変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

【図１１－２８】

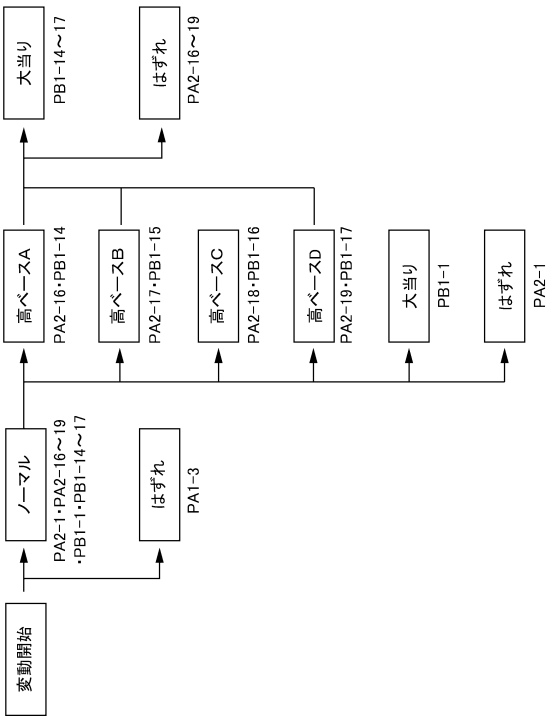
【図１１－２８】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当り
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当り
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当り
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当り
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当り
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当り
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当り
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当り
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当り
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当り
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当り
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当り
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当り
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当り
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当り
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当り
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当り
PB1-18	非リーチ→大当り

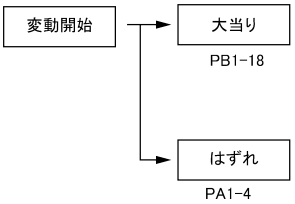
【図１１－２９】
【図１１－２９】



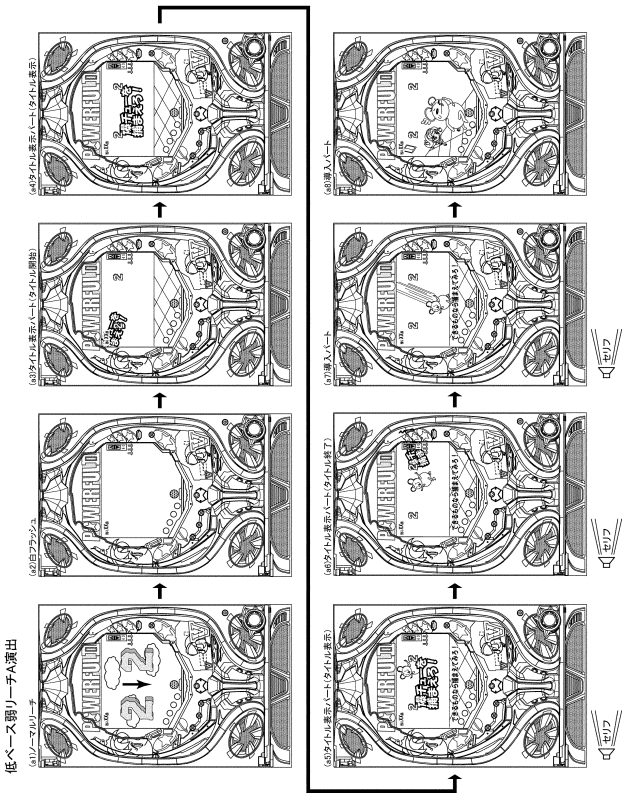
【図１１－３０】
【図１１－３０】



【図１１－３１】
【図１１－３１】

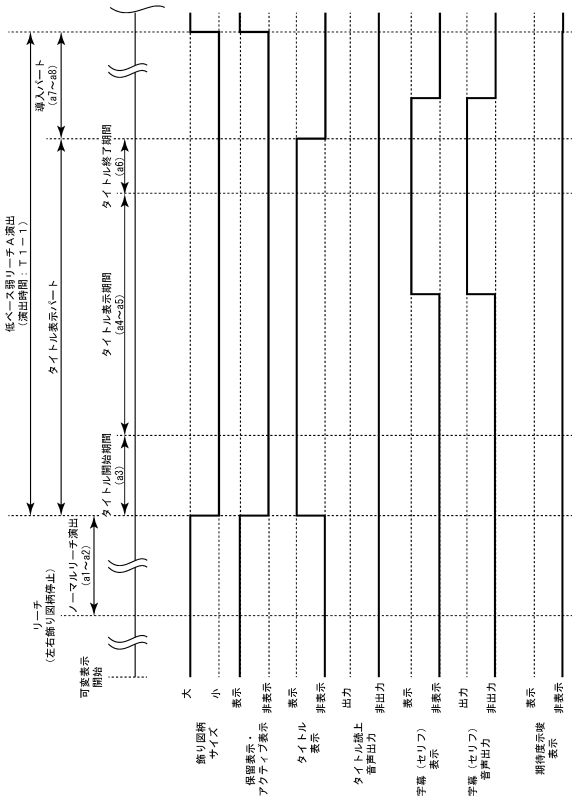


【図１１－３２】
【図１１－３２】



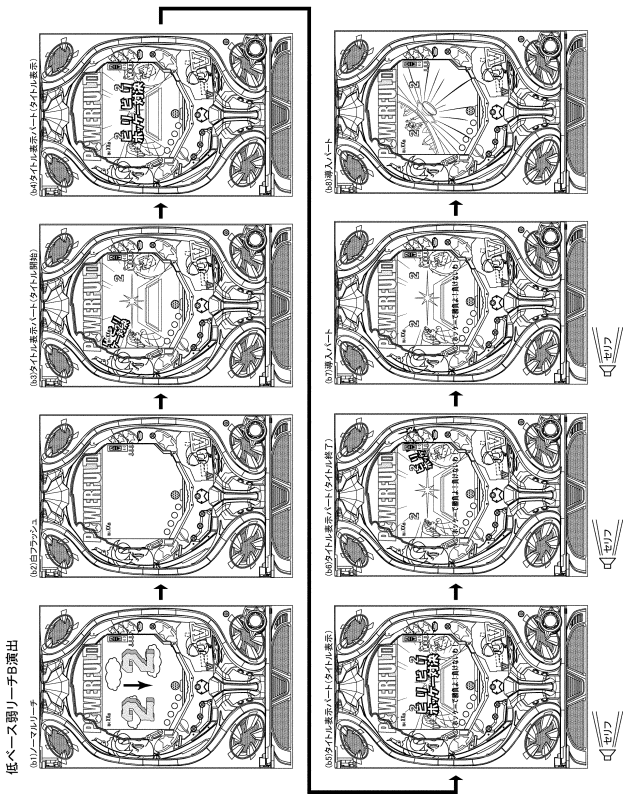
【図１１－３３】

【図１１－３３】



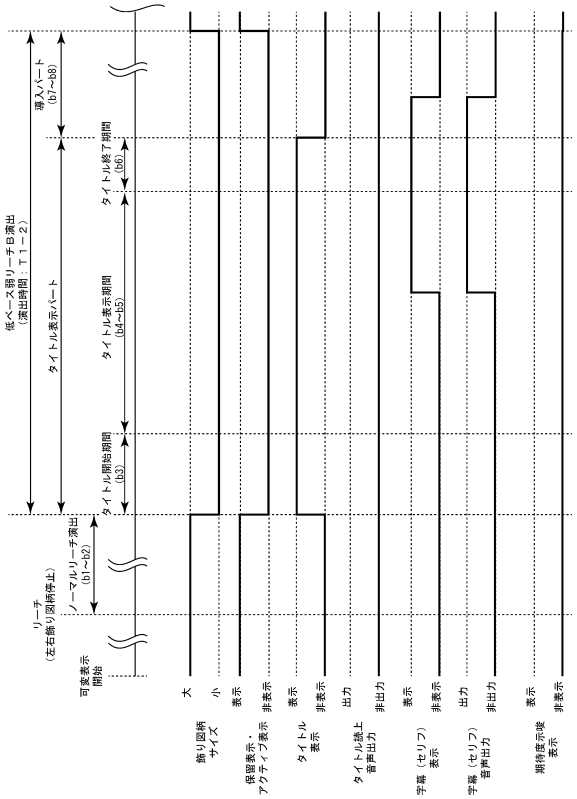
【図１１－３４】

【図１１－３４】



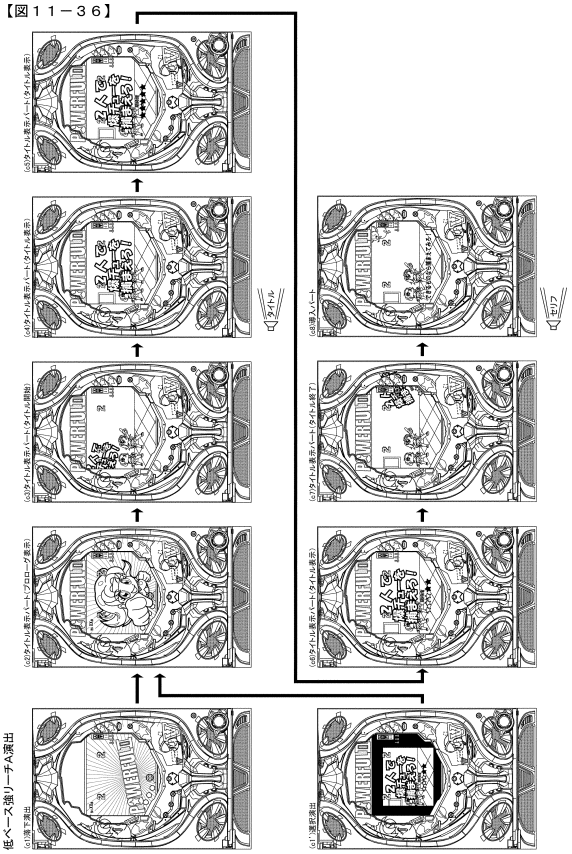
【図１１－３５】

【図１１－３５】



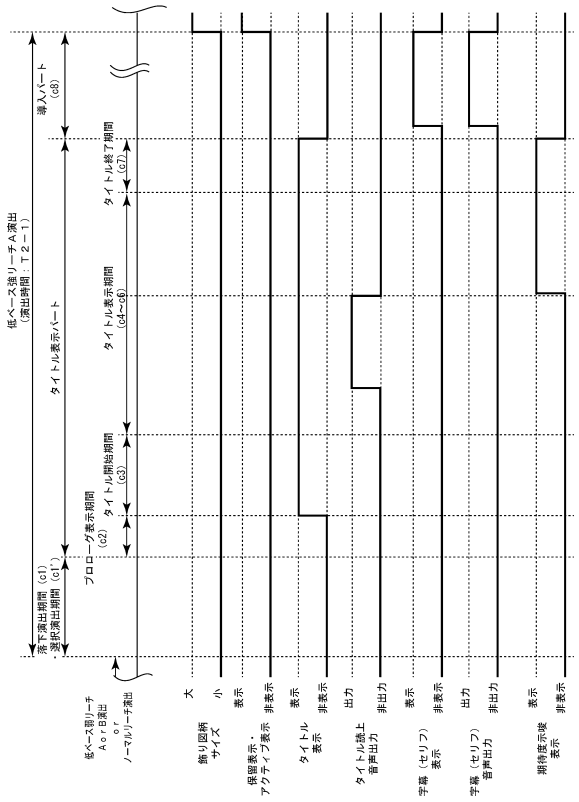
【図１１－３６】

【図１１－３６】



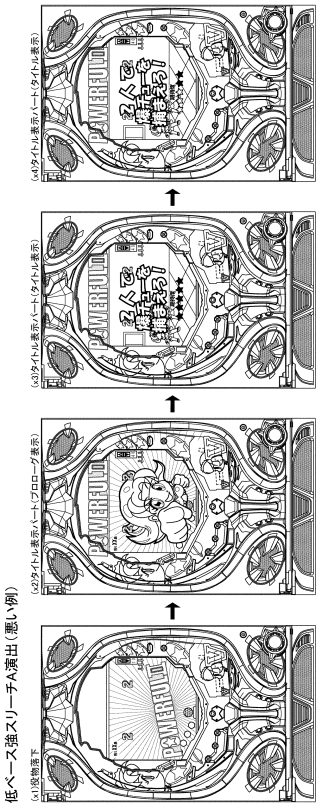
【図１１－３７】

【図１１－３７】



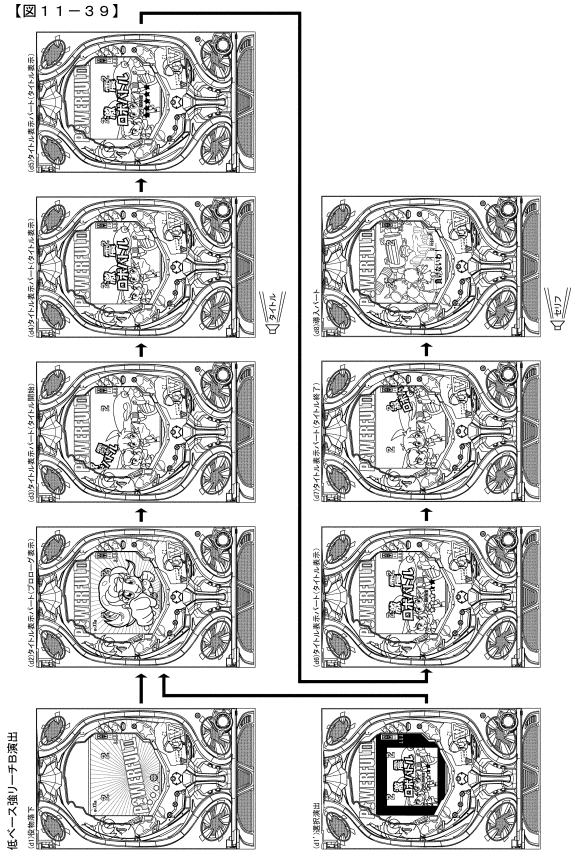
【図１１－３８】

【図１１－３８】



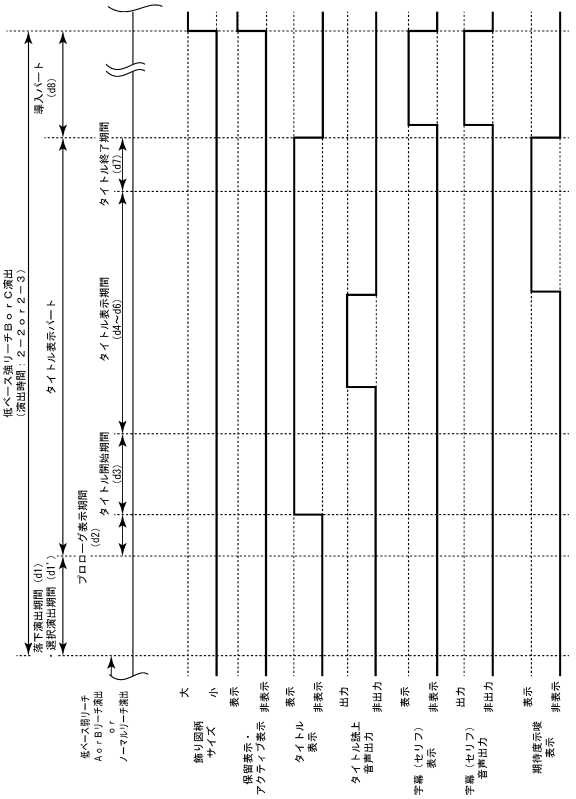
【図１１－３９】

【図１１－３９】



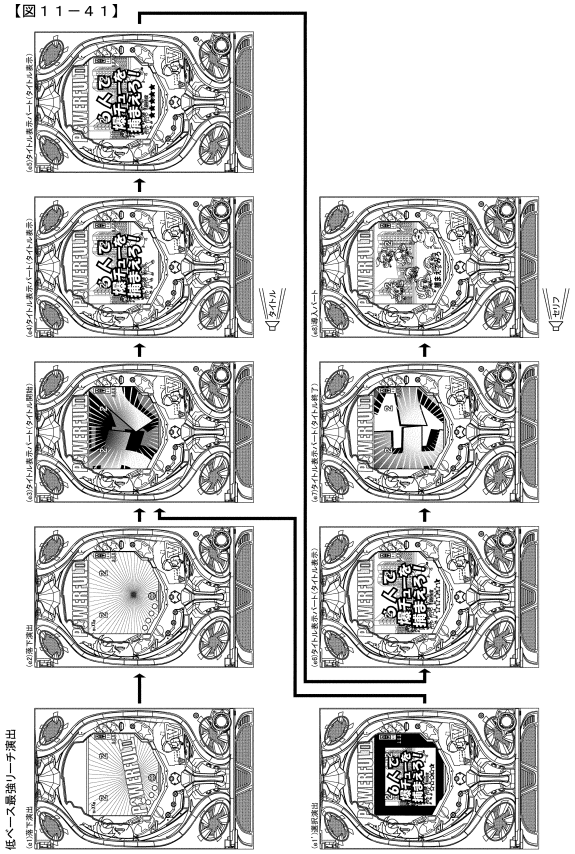
【図１１－４０】

【図１１－４０】



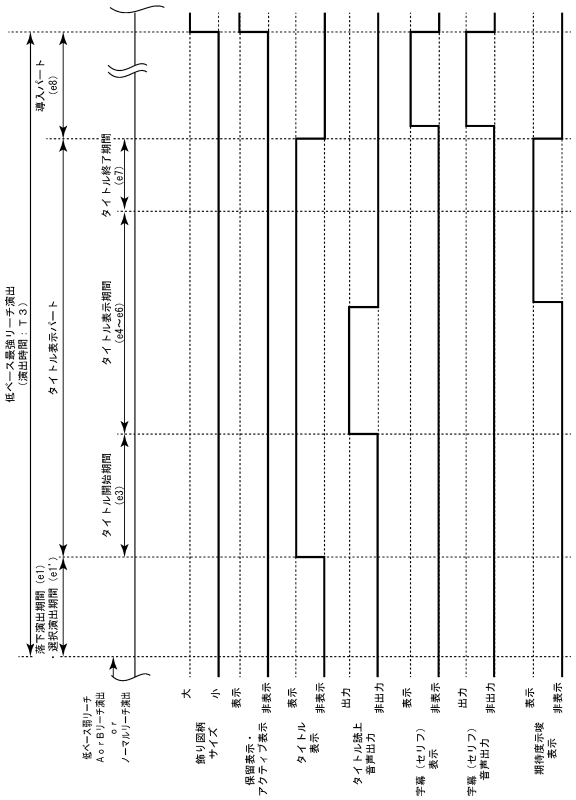
【図１１－４１】

【図１１－４１】



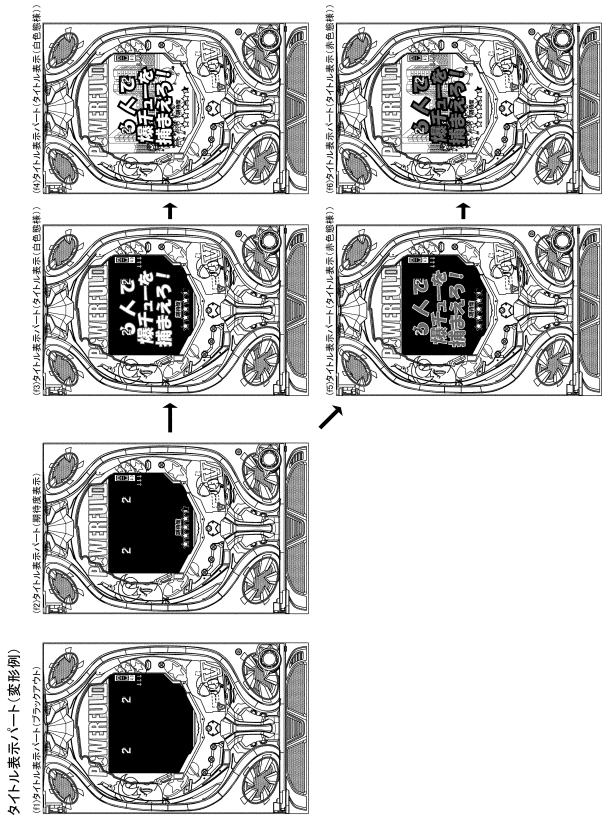
【図１１－４２】

【図１１－４２】



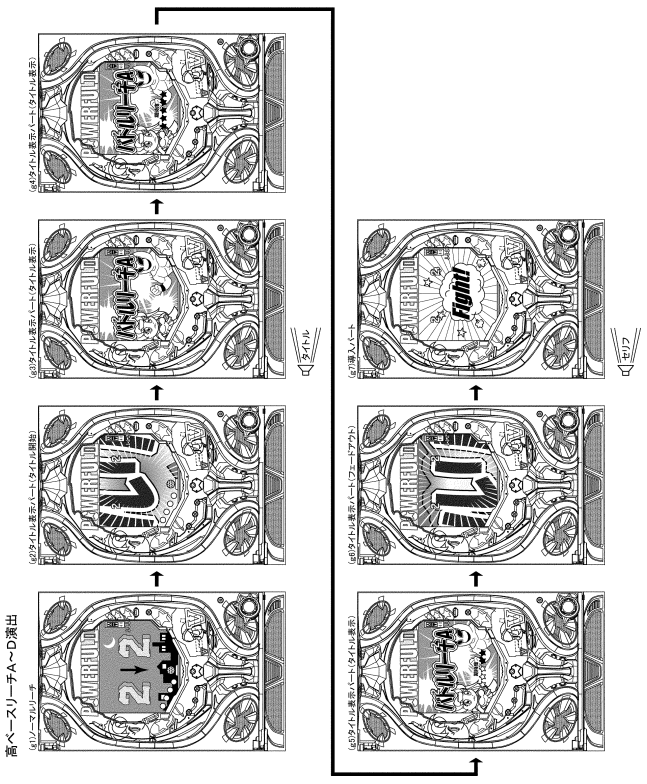
【図１１－４３】

【図１１－４３】



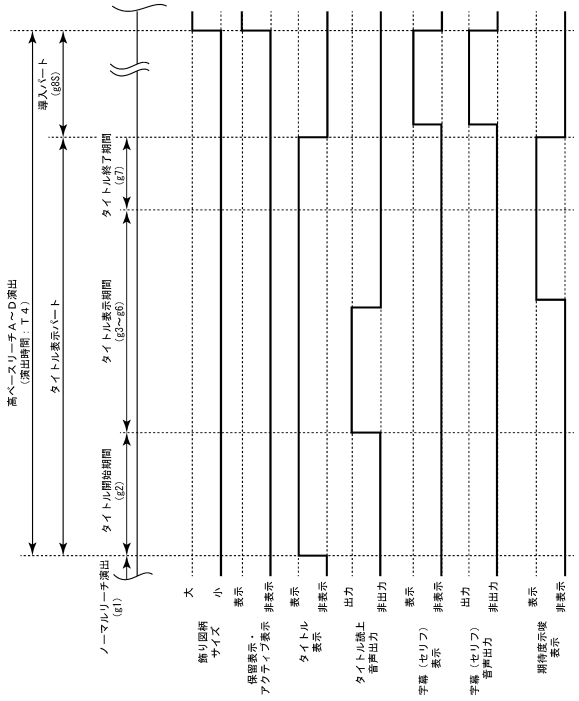
【図１１－４４】

【図１１－４４】



【図１１－４５】

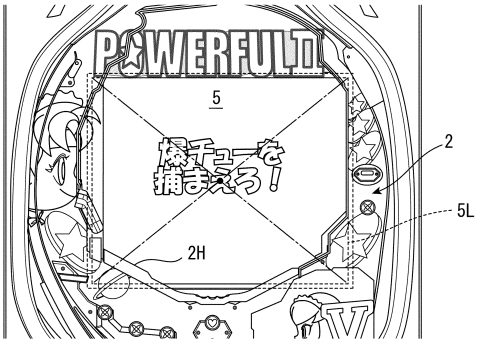
【図１１－４５】



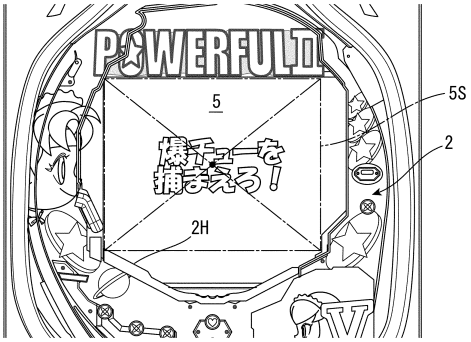
【図１１－４６】

【図１１－４６】

（Ａ）



（Ｂ）



【図１１－４７】

【図１１－４７】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース弱リーチＡ演出	Ｔ１－１	Ｔｔ１	Ｔｔ１ａ	Ｔｔ１ｂ	Ｔｔ１ｃ	Ｔｔ１ｄ
低ベース弱リーチＢ演出	Ｔ１－２	Ｔｔ１	Ｔｔ１ａ	Ｔｔ１ｂ	Ｔｔ１ｃ	Ｔｔ１ｄ
低ベース強リーチＡ演出	Ｔ２－１	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース強リーチＢ演出	Ｔ２－２	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース強リーチＣ演出	Ｔ２－３	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース最強リーチ演出	Ｔ３	Ｔｔ３	Ｔｔ３ａ	Ｔｔ３ｂ	Ｔｔ３ｃ	Ｔｔ３ｄ
高ベースリーチＡ～Ｄ演出	Ｔ４	Ｔｔ４	Ｔｔ４ａ	Ｔｔ４ｂ	Ｔｔ４ｃ	Ｔｔ４ｄ

【図１１－４８】

【図１１－４８】

（Ａ）低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

Ｔ１－１＜Ｔ１－２＜Ｔ２－１＜Ｔ２－２＜Ｔ２－３＜Ｔ３

（Ｂ）タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

ＴｔＮｂ＞ＴｔＮａ＞ＴｔＮｃ　（Ｎ＝１～４）

（Ｃ）スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

Ｔｔ３＞Ｔｔ２＞Ｔｔ１＞Ｔｔ４

（Ｄ）低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル開始期間の比較

Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ４ａ

（Ｅ）低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示期間の比較

Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ４ｂ

（Ｆ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ２ａ＞Ｔｔ１ａ

（Ｇ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ２ｂ＞Ｔｔ１ｂ

（Ｈ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

Ｔｔ３ｃ＞Ｔｔ２ｃ＞Ｔｔ１ｃ

（Ｉ）低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

Ｔｔ３ｄ＞Ｔｔ２ｄ＞Ｔｔ１ｄ

（Ｊ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

Ｔｔ１ｂ、Ｔｔ２ｂ、Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ１ａ、Ｔｔ２ａ、Ｔｔ３ａ

（Ｋ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

Ｔｔ１ａ、Ｔｔ２ａ、Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ１ｃ、Ｔｔ２ｃ、Ｔｔ３ｃ

（Ｌ）低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

Ｔ１－１、Ｔ１－２、Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３、Ｔ３＞Ｔ４

【図１１－４９】

【図１１－４９】

（Ａ）スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域サイズ
低ベース弱リーチＡ演出	爆チューを捕まえろ！	１０	ＦＪ	ＥＪＡ
低ベース弱リーチＢ演出	ビリビリホッケー対決	１０	ＦＪ	ＥＪＢ
低ベース強リーチＡ演出	２人で爆チューを捕まえろ！	１３	ＦＫ	ＥＫＡ
低ベース強リーチＢ演出	激震ロボバトル	７	ＦＫ	ＥＫＢ
低ベース強リーチＣ演出	大激震ロボバトル	８	ＦＫ	ＥＫＣ
低ベース最強リーチ演出	６人で爆チューを捕まえろ！	１３	ＦＳＫ	ＥＳＫ
飾り図柄（大）	－	－	ＫＤ	－
飾り図柄（小）	－	－	ＫＳ	－

（Ｂ）タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較

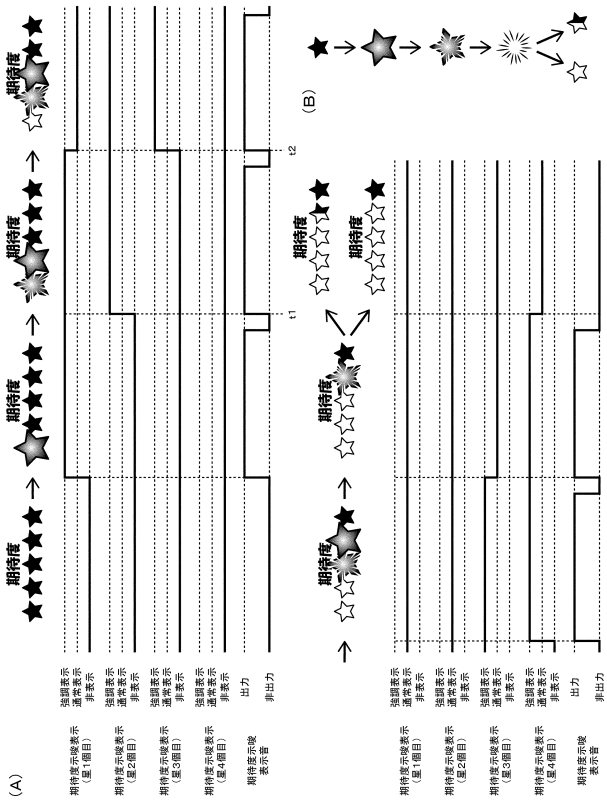
ＫＤ＞ＦＳＫ＞ＦＫ＞ＦＪ＞ＫＳ

（Ｃ）タイトル文字の表示領域サイズの比較

ＥＳＫ＞ＥＫＡ、ＥＫＢ、ＥＫＣ＞ＥＪＡ、ＥＪＢ

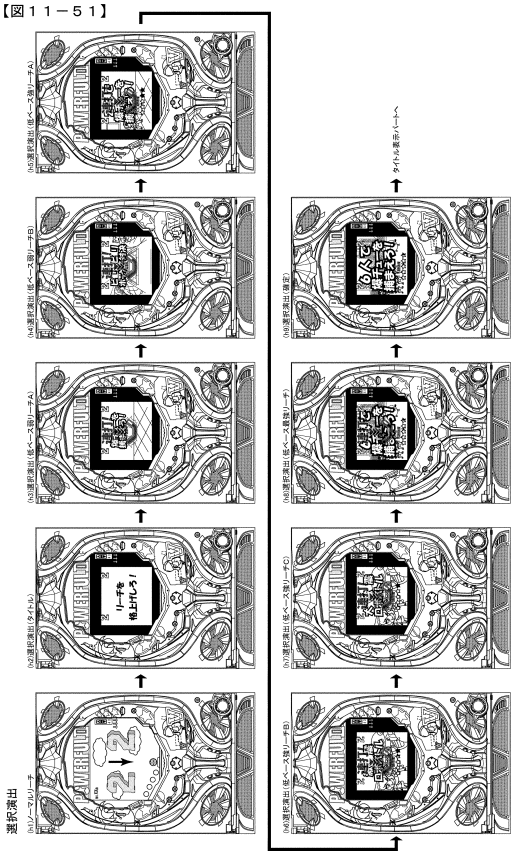
【図１１－５０】

【図１１－５０】



【図１１－５１】

【図１１－５１】



【図１１－５２】

【図１１－５２】

表示されるスパーリーチ演出タイトル	次のタイトルに切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルのリーチ演出実行割合
低ベース弱リーチＡ演出	３回	０％
低ベース弱リーチＢ演出	４回	０％
低ベース強リーチＡ演出	８回	約３２．１８％
低ベース強リーチＢ演出	１０回	約３０．１６％
低ベース強リーチＣ演出	１５回	約３０．３０％
低ベース最強リーチ演出	－	約７．３６％

【図１１－５３】

【図１１－５３】

可変表示中において実行可能な演出

演出	演出対象	演出内容
説明文表示演出	低ベース強リーチA～C演出のプロローグ表示期間	「驚き！」、「桃の木」、「大ラッキー！」のメッセージを順に表示する
タイトル色変化演出	低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示期間	タイトル文字の色を白色から赤または金色に変化
操作促進演出A	ノーマルリーチ演出	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの弱リーチ演出へ発展するか否かを報知
操作促進演出B	低ベース弱リーチA、B演出のリ導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの強リーチ演出への発展するか否かを報知
操作促進演出C	低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の導入パート中盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかのカットイン画像を表示
操作促進演出D	低ベース強リーチA～C演出及び低ベース最強リーチ演出の導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じて大当りか否かの演出結果を表示

【図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	８０％	２０％
大当り	２０％	８０％

（Ｂ）タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行（白）	実行（赤）	実行（金）
はずれ	８０％	２０％	０％
発展	２０％	７５％	５％

（Ｃ）操作促進演出Ａの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	５０％	５０％
発展	０％	１００％

（Ｄ）操作促進演出Ｂにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像（小）	操作促進画像（大）
はずれ	９０％	１０％
発展	１０％	９０％

（Ｅ）操作促進演出Ｃの実行の有無の決定割合

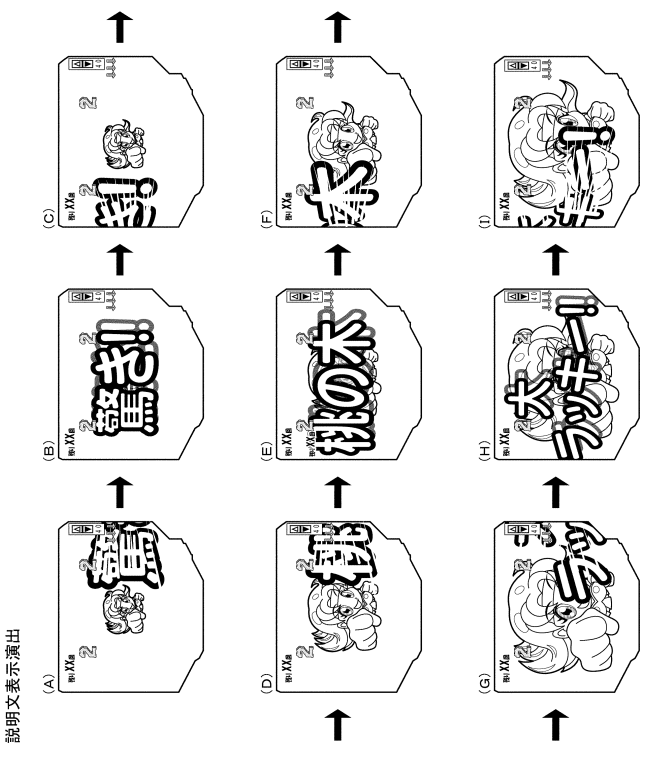
変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像Ａ表示	カットイン画像Ｂ表示
はずれ	５０％	３０％	２０％
大当り	５％	３０％	６５％

（Ｆ）操作促進演出Ｄにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像（小）	操作促進画像（大）
はずれ	９０％	１０％
大当り	１０％	９０％

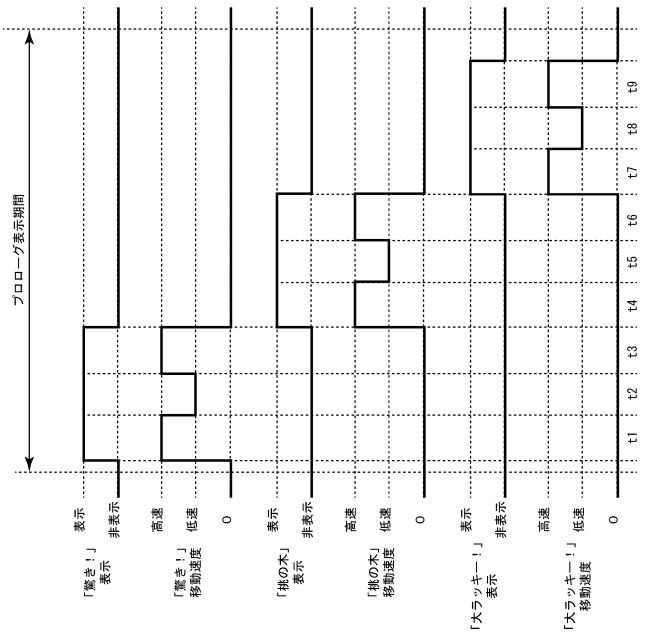
【図１１－５５】

【図１１－５５】

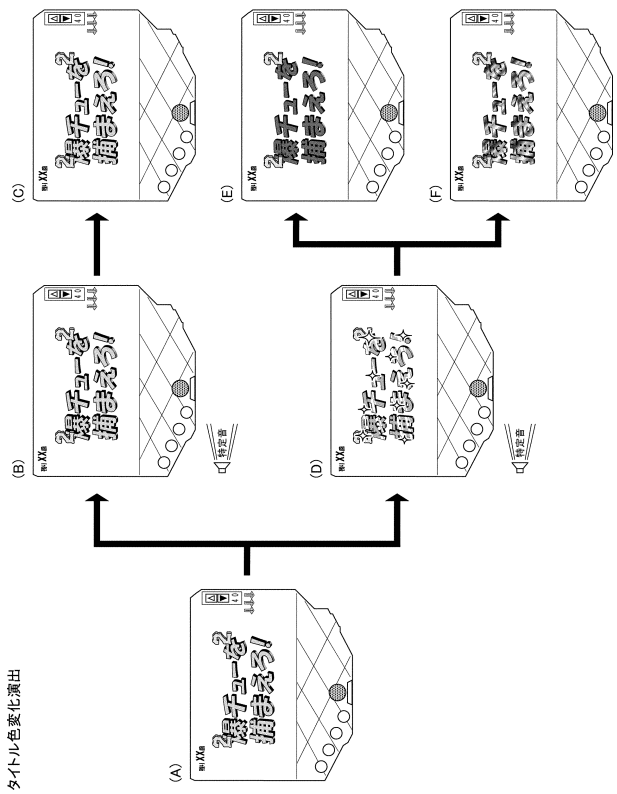


【図１１－５６】

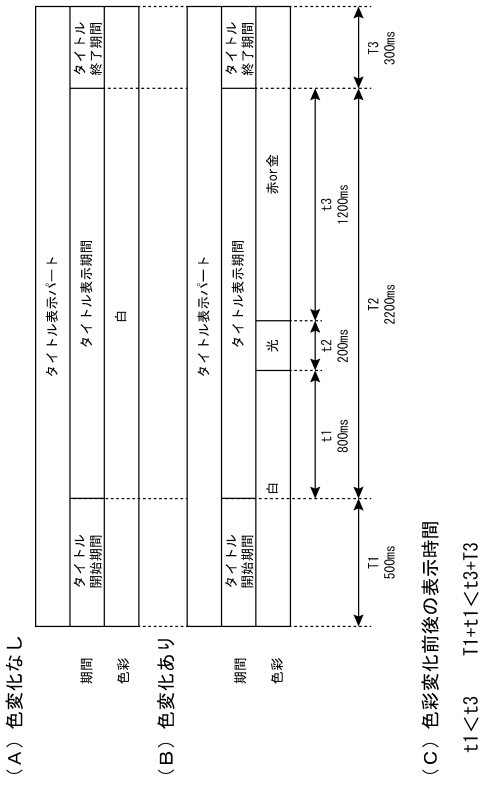
【図１１－５６】



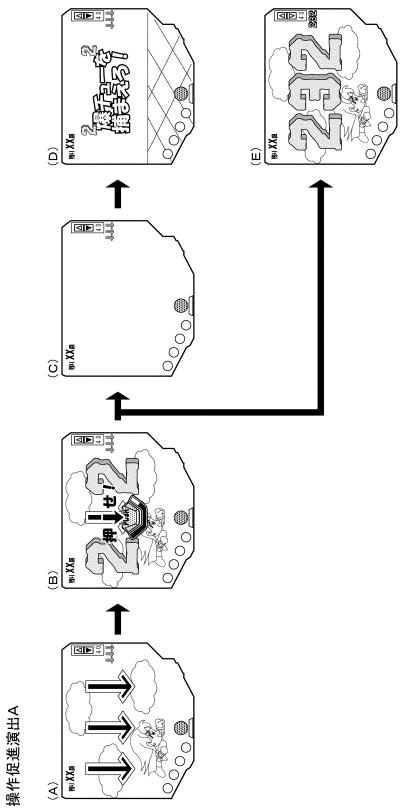
【図１１－５７】
【図１１－５７】



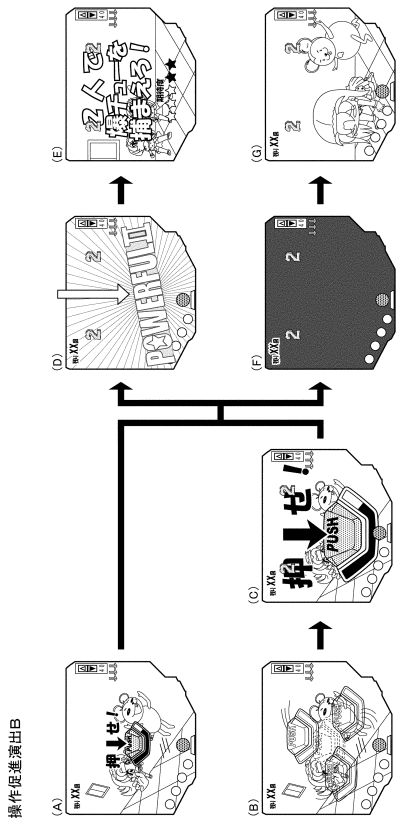
【図１１－５８】
【図１１－５８】



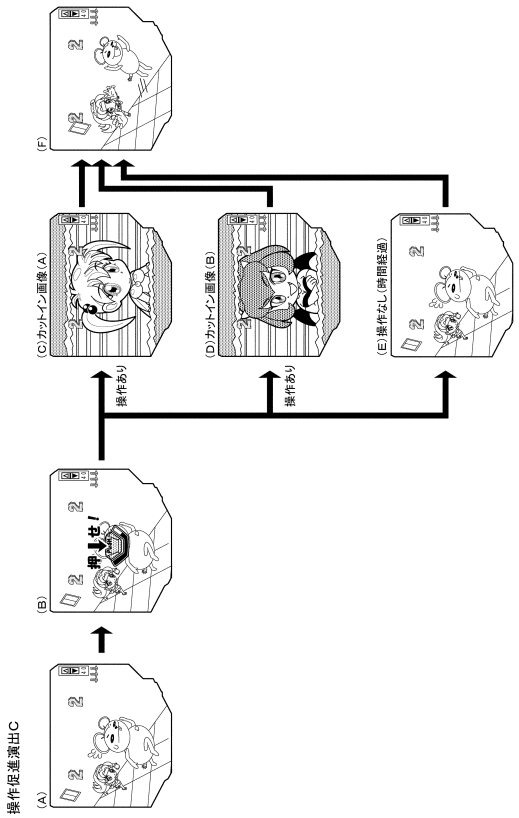
【図１１－５９】
【図１１－５９】



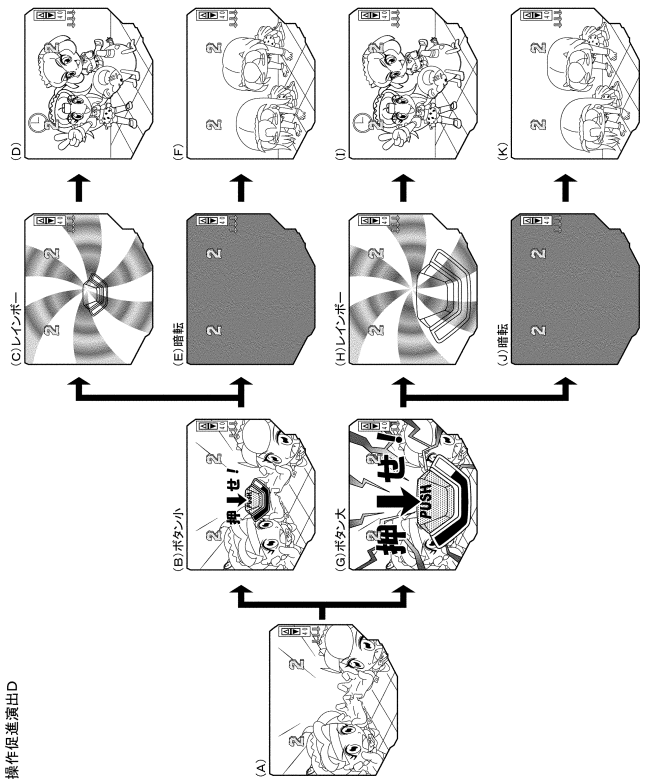
【図１１－６０】
【図１１－６０】



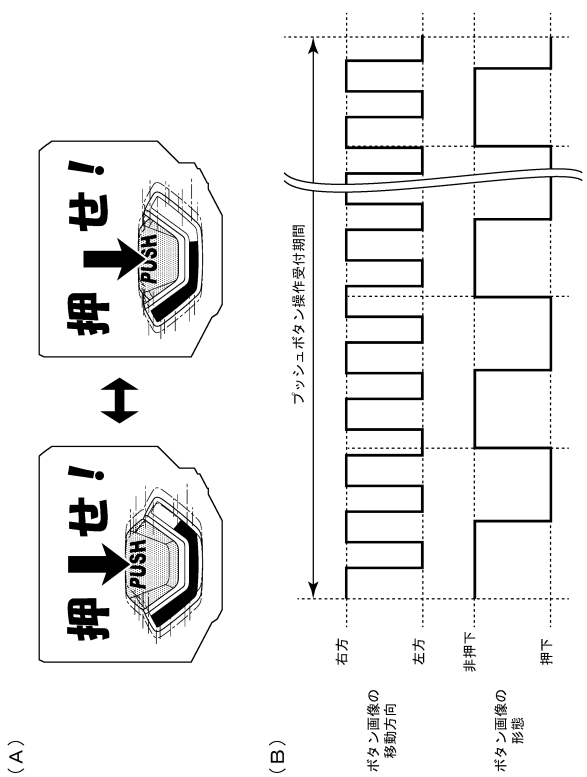
【図１１－６１】
【図１１－６１】



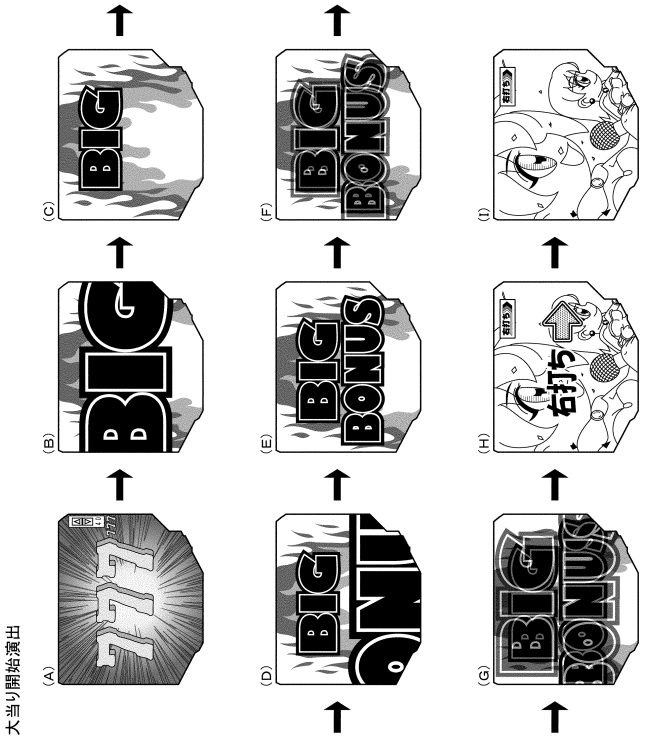
【図１１－６２】
【図１１－６２】



【図１１－６３】
【図１１－６３】

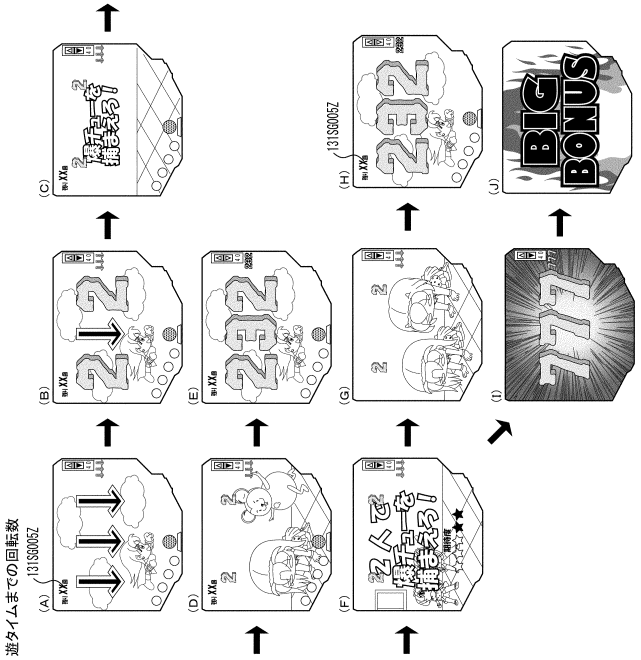


【図１１－６４】
【図１１－６４】



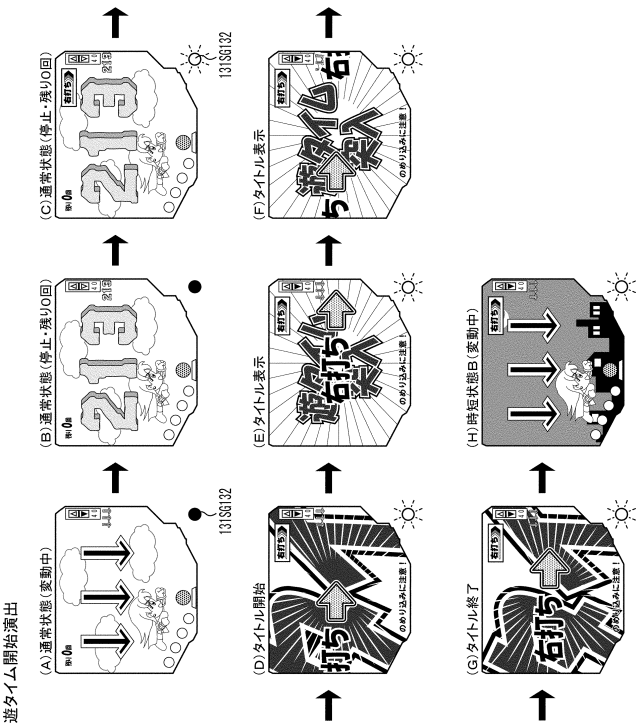
【図１１－６５】

【図１１－６５】



【図１１－６６】

【図１１－６６】



【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・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

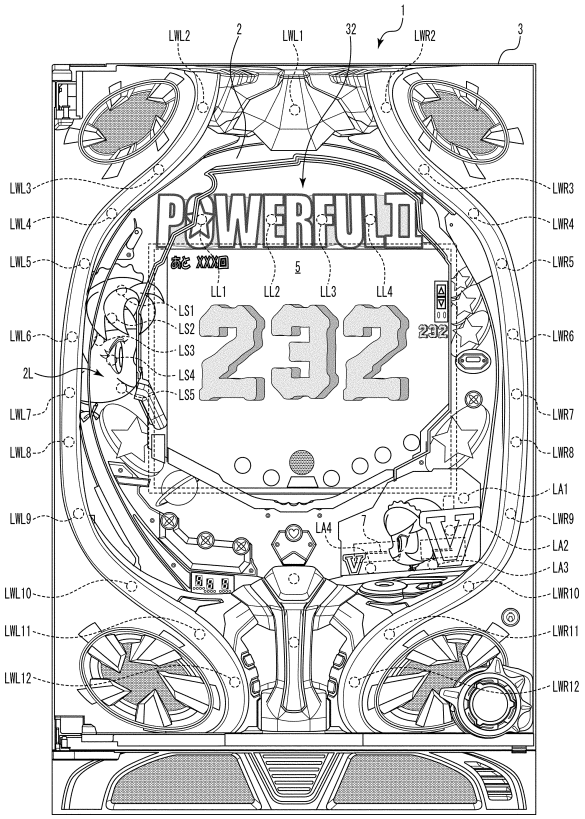
ＬＹ＞ＬＲ

（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

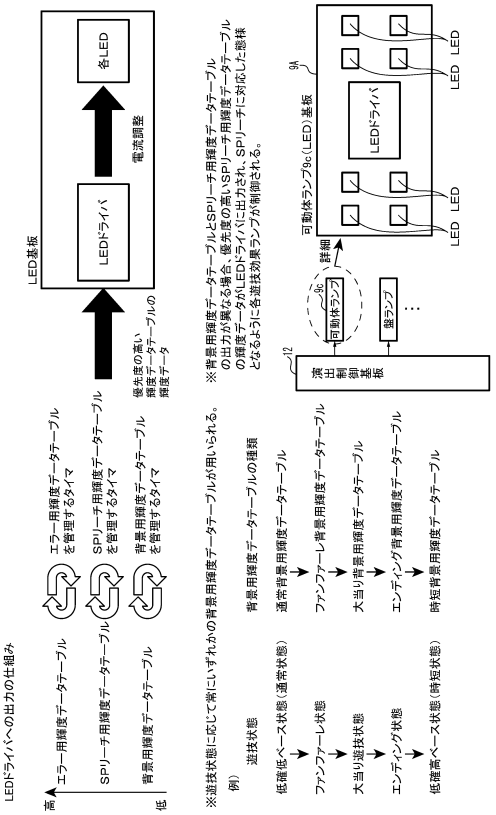
【図１１－６９】

【図１１－６９】



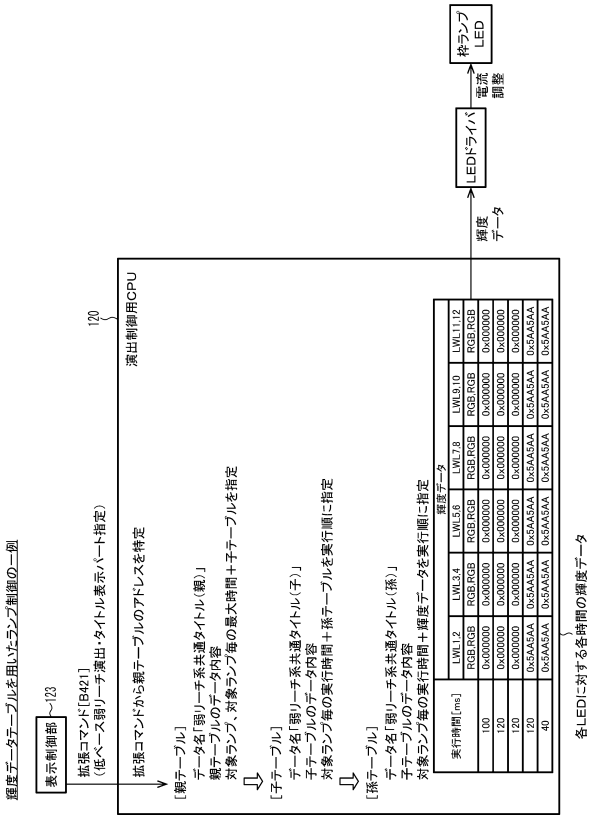
【図１１－７０】

【図１１－７０】



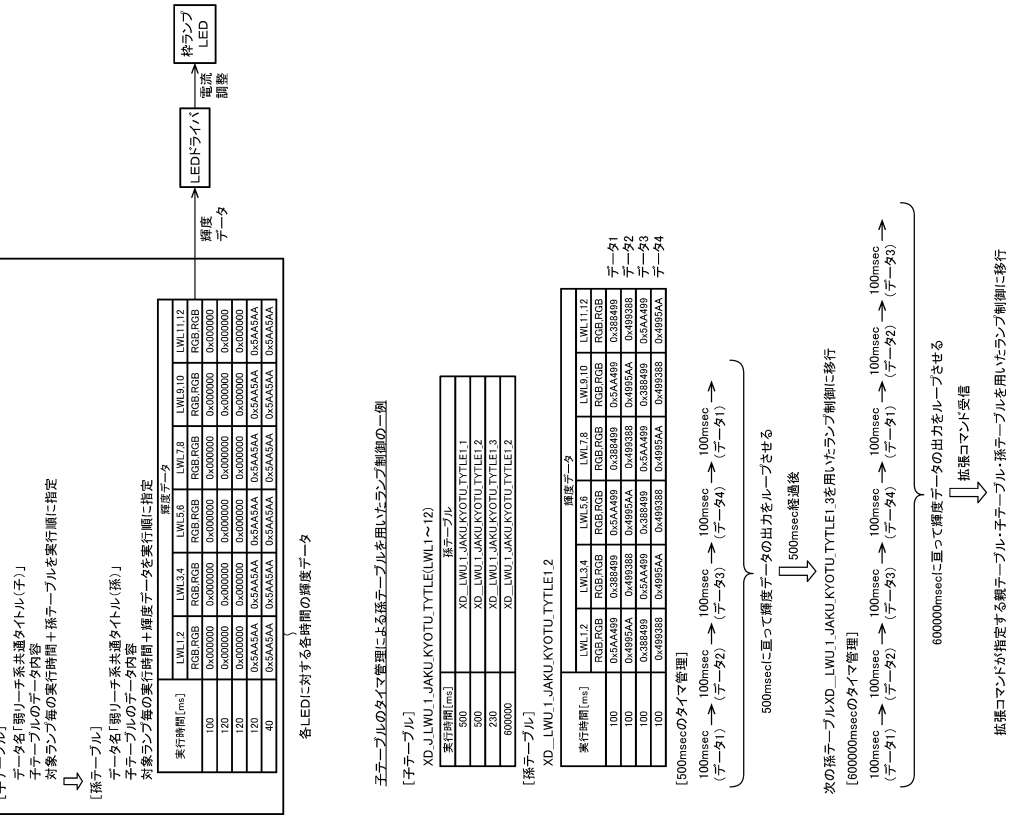
【図１１－７１】

【図１１－７１】



【図１１－７２】

【図１１－７２】



【図１１－７３】

【図１１－７３】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル （タイトル共通チャンスアップ赤） （タイトル共通チャンスアップ金）	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系 共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【図１１－７４】

【図１１－７４】　弱リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LNU_1_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LNU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７５】

【図１１－７５】　弱リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LNU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,                 &XD___LNU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]},・・・・（1）
            {   500/10,                 &XD___LNU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]},・・・・（2）
            {   230/10,                 &XD___LNU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]},・・・・（3）
            {600000/10,                 &XD___LNU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]},・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]},・・・・（1）
            {   500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]},・・・・（2）
            {   230/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]},・・・・（3）
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]},・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]},・・・・（1）
            {   500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]},・・・・（2）
            {   230/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]},・・・・（3）
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]},・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]},・・・・（1）
            {   500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]},・・・・（2）
            {   230/10,                 &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]},・・・・（3）
            {600000/10,                 &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]},・・・・（4）
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７６】

【図１１－７６】　弱リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_OF + 0x0000 },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_OF + 0x00000 },
            {   120/10, F_ON + 0x00000 },
            {   120/10, F_ON + 0x66666 },
            {   120/10, F_ON + 0x66666 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７７】

【図１１－７７】　弱リーチ系共通タイトル（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA498, 0x388498, 0x5AA498, 0x388498, 0x5AA498, 0x388498 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499 },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {   100/10, F_ON + 0x8888 },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_ON + 0x66666 },
            {   100/10, F_ON + 0x55555 },
            {   100/10, F_ON + 0x44444 },
            {   100/10, F_ON + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x499388 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x5AA499 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x4995AA },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x388499 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７８】

【図１１－７８】　弱リーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122 },
            {   30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   20/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   20/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0x0A0 },
            {   20/10, F_OF + 0x1001 },
            {   30/10, F_OF + 0x0110 },
            {   20/10, F_OF + 0xA00A },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10, F_OF + 0x66666 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   30/10, F_OF + 0x00066 },
            {   20/10, F_OF + 0x11106 },
            {   30/10, F_OF + 0x00010 },
            {   20/10, F_OF + 0x66601 },
            {   30/10, F_OF + 0x66660 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   30/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000 },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA000, 0x5AA122 },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA122, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x1225AA },
            {   30/10, F_OF + 0x1225AA, 0x0005AA },
            {   20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７９】

【図１１－７９】　タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B511[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B511[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B511[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B511[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[0],
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８０】

【図１１－８０】　タイトル共通チャンスアップ赤（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８１】

【図１１－８１】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）１

```
const struct S_LAMP     &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//04
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               ----RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//04
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    200/10,  F_OFF + 0x0000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___ LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//04
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                1  2     3  4
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0xC00000,  0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000 },//04
          [END_CODE]
};
```

【図１１－８２】

【図１１－８２】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00800,  0xC00300 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x800C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00C00,  0xC00800,  0x300300 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x300800,  0xC00C00,  0xC00C00,  0x800800,  0x800C00,  0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000300,  0x800800,  0x800800,  0x300300,  0x300000,  0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x300300,  0x300300,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               ----RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00300,  0xC00800,  0x800800,  0x800C00,  0xC00300 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00800,  0x800300,  0x300300,  0x300800,  0x800800 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x800800,  0x800300,  0x300000,  0x000000,  0x000300,  0x300300 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x000300,  0x300000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    30/10, F_ON + 0xAAAA },//00
            {    40/10, F_ON + 0xAAAA },//01
            {    30/10, F_ON + 0xAAAA },//02
            {    40/10, F_ON + 0xAA88 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x8833 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x3300 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x0000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x0000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    30/10, F_ON + 0x66666 },//00
            {    40/10, F_ON + 0x66666 },//01
            {    30/10, F_ON + 0x66666 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x66666 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x66644 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x44422 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x22200 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x00000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                1  2     3  4
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0x666200 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0x444800 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xC00800,  0x222300 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x800300,  0x000000 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x300000,  0x000000 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
```

【図１１－８３】

【図１１－８３】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000300,  0x600900,  0x600600,  0x300300,  0x300000,  0x300300 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x300000,  0x300300,  0x300300,  0x000000,  0x000300,  0x600600 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x600300,  0x000000,  0x000000,  0x300300,  0x300600,  0x900900 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x900600,  0x300300,  0x300300,  0x600600,  0x600900,  0x000000 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000900,  0x600600,  0x600600,  0x900900,  0x900300,  0x900900 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x900300,  0x900900,  0x900900,  0x000000,  0x000900,  0x600600 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x600900,  0x000000,  0x000000,  0x900900,  0x900600,  0x300300 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x300600,  0x900900,  0x900900,  0x600600,  0x600300,  0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               ----RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000300,  0x300600,  0x600900,  0x900900,  0x900600,  0x600600 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x000600,  0x600900,  0x900300,  0x000000,  0x000900,  0x900900 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x000900,  0x900300,  0x000900,  0x900900,  0x900300,  0x000000 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x000300,  0x000900,  0x900600,  0x600600,  0x600900,  0x900900 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000900,  0x900600,  0x900300,  0x300300,  0x300600,  0x600600 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x000600,  0x600300,  0x300000,  0x000000,  0x000300,  0x300300 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x000300,  0x300000,  0x000300,  0x300300,  0x300000,  0x000000 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000000,  0x000300,  0x300600,  0x600600,  0x600300,  0x300300 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    20/10, F_OF + 0x0022 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x2244 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x4477 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x77AA },//03
            {    20/10, F_OF + 0xAA77 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x7744 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x4422 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x2200 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    20/10, F_OF + 0x22200 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x00022 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x22244 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x44466 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x66688 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x88866 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x66644 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x44422 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                1  2     3  4
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00800 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xC00800,  0x800300 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x800300,  0x800300 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x800300,  0xC00800 },//04
            {    40/10, F_ON + 0xC00800,  0xC00C00 },//05
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00 },//06
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00C00 },//00
          [600000/10, F_OF + 0xC00C00,  0xC00C00 },//00
          [END_CODE]
};
```

【図１１－８４】

【図１１－８４】　タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B512[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LWU_1_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B512[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LLOGO_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B512[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LSLMP_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B512[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LATAK_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図１１－８５】

【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_LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]}, ・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]}, ・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]}, ・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]}, ・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]}, ・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]}, ・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]}, ・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]}, ・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]}, ・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]}, ・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]}, ・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]}, ・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８６】

【図１１－８６】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {    200/10, F_ON + 0x0000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//04
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                  1  2     3  4
//                                  RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//04
          [END_CODE]
};
```

【図１１－８７】

【図１１－８７】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91 },//03
            {    30/10, F_ON + 0xA91FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1A91, 0x330330 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x330A91, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91, 0xA91330, 0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000330, 0xA91A91, 0xA91A91, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x330330, 0x330330, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  -  ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
            {    40/10, F_ON + 0x000FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1A91, 0xA91A91, 0xA91FC1, 0xFC1FC1 },//01
            {    30/10, F_ON + 0x000FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91, 0xA91330, 0x330330, 0x330A91, 0xA91A91 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x000A91, 0xA91330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x000330, 0x330000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {    30/10, F_ON + 0xFFFF },//00
            {    40/10, F_ON + 0xFFFF },//01
            {    30/10, F_ON + 0xFFFF },//02
            {    40/10, F_ON + 0xFFAA },//03
            {    30/10, F_ON + 0xAA33 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x3300 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x0000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x0000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {    30/10, F_ON + 0xAAAAA },//00
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAA },//01
            {    30/10, F_ON + 0xAAAAA },//02
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAA },//03
            {    30/10, F_ON + 0xAAA66 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x66633 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x33300 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x00000 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  1  2     3  4
//                                  RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1A91 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xFC1A91, 0xA91330 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xA91330, 0x330000 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x330000, 0x000000 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//00
          [600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//00
          [END_CODE]
};
```

【図１１－８８】

【図１１－８８】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x330660, 0x660A91, 0xA91A91, 0xA91660, 0x660660 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x000660, 0x660A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x000FC2, 0xFC2A91, 0xA91660, 0x660660, 0x660A91, 0xA91A91 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91660, 0x660330, 0x330330, 0x330660, 0x660660 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x000660, 0x660330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x330000, 0x000330, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000330, 0x330660, 0x660660, 0x660330, 0x330330 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  -  ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x330660, 0x660A91, 0xA91A91, 0xA91660, 0x660660 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x000660, 0x660A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x000FC2, 0xFC2A91, 0xA91660, 0x660660, 0x660A91, 0xA91A91 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91660, 0x660330, 0x330330, 0x330660, 0x660660 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x000660, 0x660330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x330000, 0x000330, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000330, 0x330660, 0x660660, 0x660330, 0x330330 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {    20/10, F_OF + 0x0033 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x3366 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x66AA },//02
            {    20/10, F_OF + 0xAAFF },//03
            {    20/10, F_OF + 0xFFAA },//04
            {    20/10, F_OF + 0xAA66 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x6633 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x3300 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {    20/10, F_OF + 0x33300 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x00033 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x33366 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x66688 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x88AAA },//04
            {    20/10, F_OF + 0xAAA88 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x88866 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x66633 },//00
          [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x330660, 0x660A91 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x660A91, 0xA91FC2 },//01
            {    20/10, F_OF + 0xA91FC2, 0xFC2A91 },//02
            {    20/10, F_OF + 0xFC2A91, 0xA91660 },//03
            {    20/10, F_OF + 0xA91660, 0x660330 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x660330, 0x330000 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x330000, 0x000330 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000330, 0xA91660 },//00
          [END_CODE]
};
```

【図１１－８９】

【図１１－８９】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B400[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B400[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B400[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B400[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９０】

【図１１－９０】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
            {  1270/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0],&XD___LNU_2_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
            {  1500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
            {  1730/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
            {   500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
              ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
            {  1270/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
            {  1500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
            {  1730/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
            {   500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
              ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
            {  1270/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
            {  1500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
            {  1730/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
            {   500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
              ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
            {  1270/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
            {  1500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
            {  1730/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
            {   500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
              ⋮
```

【図１１－９１】

【図１１－９１】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                  S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {     10/10,  F_OF + 0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA },
            {    150/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {     10/10,  F_OF + 0xAAAA },
            {    150/10,  F_ON + 0x5555 },
            {600000/10,  F_OF + 0x5555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {     10/10,  F_OF + 0x66666 },
            {    150/10,  F_ON + 0x33333 },
            {600000/10,  F_OF + 0x33333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                  1  2     3  4
//                                  RGBRGB   RGBRGB
            {     10/10,  F_OF + 0x5AA5AA,  0x6665AA },
            {    150/10,  F_ON + 0x505505,  0x333505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x333505 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９２】

【図１１－９２】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                  S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000000 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505500,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x500505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505000,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x500505,  0x505505,  0x500505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505000,  0x000000,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LNU_2_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                   -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                     ---RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000000,  0x000000 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x000000,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505000,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x500505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505000,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x500505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000000,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {  110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5500 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5055 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {  110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {600000/10,  F_OF + 0x5555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {  110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {  110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {  110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {  110/10,  F_ON + 0x33300 },
            {  110/10,  F_ON + 0x33033 },
            {  110/10,  F_ON + 0x30333 },
            {  110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {  110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {  110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {  110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {600000/10,  F_OF + 0x33333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                    1  2     123  3
//                                    RGBRGB   RGBRGB
            {  110/10,  F_ON + 0x505505,  0x333505 },
            {  110/10,  F_ON + 0x505000,  0x330000 },
            {  110/10,  F_ON + 0x000510,  0x003510 },
            {  110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {  110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {  110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {  110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {  110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {  110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {  110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {600000/10,  F_OF + 0x510510,  0x333510 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９３】

【図１１－９３】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090 },
            {   150/10, F_ON + 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080 },
            {   150/10, F_ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090 },
            {   150/10, F_ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   150/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   150/10, F_ON + 0x9999 },
            {   150/10, F_ON + 0x8888 },
            {   150/10, F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   150/10, F_ON + 0x66666 },
            {   150/10, F_ON + 0x55555 },
            {   150/10, F_ON + 0x44444 },
            {   150/10, F_ON + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x0A0090, 0x666080 },
            {   150/10, F_ON + 0x0900A0, 0x555090 },
            {   150/10, F_ON + 0x080090, 0x4440A0 },
            {   150/10, F_ON + 0x090080, 0x666090 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９４】

【図１１－９４】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090 },
            {   100/10, F_ON + 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080 },
            {   100/10, F_ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090, 0x080090, 0x0A0090 },
            {   100/10, F_ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0, 0x090080, 0x0900A0 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   100/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {   100/10, F_ON + 0x8888 },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   100/10, F_ON + 0x66666 },
            {   100/10, F_ON + 0x55555 },
            {   100/10, F_ON + 0x44444 },
            {   100/10, F_ON + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x0A0090, 0x666080 },
            {   100/10, F_ON + 0x0900A0, 0x555090 },
            {   100/10, F_ON + 0x080090, 0x4440A0 },
            {   100/10, F_ON + 0x090080, 0x666090 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９５】

【図１１－９５】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
            {    50/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 },
            {    40/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
            {    50/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
            {    40/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
            {    50/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
            {    40/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
            {    50/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    50/10, F_OF + 0x0000 },
            {    40/10, F_OF + 0x1111 },
            {    50/10, F_OF + 0x2222 },
            {    40/10, F_OF + 0x3333 },
            {    50/10, F_OF + 0x4444 },
            {    40/10, F_OF + 0x5555 },
            {    50/10, F_OF + 0x6666 },
            {    40/10, F_OF + 0x7777 },
            {    50/10, F_OF + 0x8888 },
            {    40/10, F_OF + 0x8888 },
            {    50/10, F_OF + 0x8888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    50/10, F_OF + 0x00000 },
            {    40/10, F_OF + 0x00000 },
            {    50/10, F_OF + 0x11111 },
            {    40/10, F_OF + 0x22222 },
            {    50/10, F_OF + 0x33333 },
            {    40/10, F_OF + 0x44444 },
            {    50/10, F_OF + 0x55555 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {    50/10, F_OF + 0x66666 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {    50/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                                1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x000000, 0x111000 },
            {    50/10, F_OF + 0x111111, 0x222111 },
            {    40/10, F_OF + 0x222222, 0x333222 },
            {    50/10, F_OF + 0x333333, 0x444333 },
            {    40/10, F_OF + 0x444444, 0x555444 },
            {    50/10, F_OF + 0x555555, 0x666555 },
            {    40/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
            {    50/10, F_OF + 0x777777, 0x666777 },
            {    40/10, F_OF + 0x888888, 0x666888 },
            {    50/10, F_OF + 0x888888, 0x666888 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９６】

【図１１－９６】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LBRGU_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LBRGU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LHENG_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LHENG_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSHOU_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSHOU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９７】

【図１１－９７】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[] = {
            {   360/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_1[0],//
            {   400/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_2[0],&XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_2[0],//
            {   620/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_3[0],//
            {   580/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_4[0],&XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_4[0],//
            {   270/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_5[0],//
            {   770/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_6[0],&XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_6[0],//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[] = {//
            {   360/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_1[0],//
            {   400/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_2[0],//
            {   620/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_3[0],//
            {   580/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_4[0],//
            {   270/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_5[0],//
            {   770/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_6[0],//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[] = {//
            {   360/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_1[0],//
            {   400/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_2[0],//
            {   620/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_3[0],//
            {   580/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_4[0],//
            {   270/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_5[0],//
            {   770/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_6[0],//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKUB_DONYU[] = {
            {   360/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_1[0],//
            {   400/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_2[0],//
            {   620/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_3[0],//
            {   580/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_4[0],//
            {   270/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_5[0],//
            {   770/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_6[0],//
                ⋮
```

【図１１－９８】

【図１１－９８】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   10/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   10/10,  F_OF + 0x7777 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   10/10,  F_OF + 0x44444 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   10/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//07
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９９】

【図１１－９９】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201,  0x201201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402,  0x402402 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402,  0x201201,  0x201201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x201402,  0x201206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x402402,  0x201206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x201201,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {100000/10, F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x402402,  0x201206,  0x206206,  0x206206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x402402,  0x402402,  0x201201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {100000/10, F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x2277 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x4422 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x2244 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x7722 },//
            {100000/10, F_OF + 0x7777 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x41111 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x12222 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x21111 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x14444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {100000/10, F_OF + 0x44444 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x201206,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x402201,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x201402,  0x111201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206201,  0x222402 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x111201 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {   30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {100000/10, F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１００】

【図１１－１００】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105 },//07
            {   100/10, F_ON + 0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004 },//08
            {   100/10, F_ON + 0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_ON + 0x5434 },
            {   100/10, F_ON + 0x6543 },
            {   100/10, F_ON + 0x5654 },
            {   100/10, F_ON + 0x4565 },
            {   100/10, F_ON + 0x3456 },
            {   100/10, F_ON + 0x4345 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_ON + 0x32345 },
            {   100/10, F_ON + 0x23454 },
            {   100/10, F_ON + 0x34543 },
            {   100/10, F_ON + 0x45432 },
            {   100/10, F_ON + 0x54323 },
            {   100/10, F_ON + 0x43234 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x105003,  0x543004 },
            {   100/10, F_ON + 0x206004,  0x454003 },
            {   100/10, F_ON + 0x105105,  0x345004 },
            {   100/10, F_ON + 0x004206,  0x234105 },
            {   100/10, F_ON + 0x003105,  0x323206 },
            {   100/10, F_ON + 0x004004,  0x432105 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０１】

【図１１－１０１】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    90/10, F_OF + 0x030040, 0x050060, 0x070070, 0x090050, 0x040040 },//01
            {    90/10, F_OF + 0x020030, 0x040050, 0x060060, 0x080040, 0x030030 },//10
            {    90/10, F_OF + 0x030020, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x020020 },//09
            {    90/10, F_OF + 0x040030, 0x020030, 0x040040, 0x040040, 0x030020, 0x030030 },//08
            {    90/10, F_OF + 0x050040, 0x030020, 0x030030, 0x030030, 0x020030, 0x040040 },//07
            {    90/10, F_OF + 0x060050, 0x040030, 0x020020, 0x020020, 0x020040, 0x050050 },//06
            {    90/10, F_OF + 0x070060, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x060060 },//05
            {    90/10, F_OF + 0x060070, 0x060050, 0x040040, 0x040040, 0x050060, 0x070070 },//04
            {    90/10, F_OF + 0x050060, 0x070060, 0x050050, 0x050050, 0x060070, 0x060060 },//03
            {    90/10, F_OF + 0x040050, 0x060070, 0x060060, 0x060060, 0x070060, 0x050050 },//02
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                - ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  ---RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    90/10, F_OF + 0x000020, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x020020 },//01
            {    90/10, F_OF + 0x000030, 0x040050, 0x060060, 0x060060, 0x050040, 0x030030 },//10
            {    90/10, F_OF + 0x000040, 0x050060, 0x070070, 0x070070, 0x060050, 0x040040 },//09
            {    90/10, F_OF + 0x000050, 0x060070, 0x080080, 0x080060, 0x070060, 0x050050 },//08
            {    90/10, F_OF + 0x000060, 0x070080, 0x050050, 0x050050, 0x060070, 0x060060 },//07
            {    90/10, F_OF + 0x000070, 0x060050, 0x040040, 0x040040, 0x050060, 0x070070 },//06
            {    90/10, F_OF + 0x000060, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x060060 },//05
            {    90/10, F_OF + 0x000050, 0x040030, 0x020020, 0x020020, 0x030040, 0x050050 },//04
            {    90/10, F_OF + 0x000040, 0x030020, 0x030030, 0x030030, 0x020030, 0x040040 },//03
            {    90/10, F_OF + 0x000030, 0x020030, 0x040040, 0x040040, 0x030020, 0x030030 },//02
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    90/10, F_OF + 0x3332 },
            {    90/10, F_OF + 0x3223 },
            {    90/10, F_OF + 0x2333 },
            {    90/10, F_OF + 0x3334 },
            {    90/10, F_OF + 0x3444 },
            {    90/10, F_OF + 0x4445 },
            {    90/10, F_OF + 0x4554 },
            {    90/10, F_OF + 0x5444 },
            {    90/10, F_OF + 0x4443 },
            {    90/10, F_OF + 0x4333 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    90/10, F_OF + 0x44443 },
            {    90/10, F_OF + 0x44433 },
            {    90/10, F_OF + 0x33332 },
            {    90/10, F_OF + 0x33323 },
            {    90/10, F_OF + 0x22233 },
            {    90/10, F_OF + 0x23334 },
            {    90/10, F_OF + 0x33344 },
            {    90/10, F_OF + 0x44445 },
            {    90/10, F_OF + 0x44454 },
            {    90/10, F_OF + 0x55544 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_OF + 0x030030, 0x333040 },
            {    90/10, F_OF + 0x020040, 0x334050 },
            {    90/10, F_OF + 0x030050, 0x444060 },
            {    90/10, F_OF + 0x040060, 0x445070 },
            {    90/10, F_OF + 0x050070, 0x454060 },
            {    90/10, F_OF + 0x060060, 0x444050 },
            {    90/10, F_OF + 0x070050, 0x443040 },
            {    90/10, F_OF + 0x060040, 0x333030 },
            {    90/10, F_OF + 0x050030, 0x332020 },
            {    90/10, F_OF + 0x040020, 0x223030 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１０２】

【図１１－１０２】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    50/10, F_ON + 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x080080 },//07
            {    60/10, F_ON + 0x050050, 0x050050, 0x050050, 0x050050, 0x050050, 0x050050 },//08
            {    50/10, F_ON + 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//09
            {    50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//07
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    50/10, F_ON + 0x0000 },
            {    60/10, F_ON + 0x7777 },
            {    50/10, F_ON + 0x4444 },
            {    60/10, F_ON + 0x2222 },
            {    50/10, F_ON + 0x0000 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    50/10, F_ON + 0x00000 },
            {    60/10, F_ON + 0x77777 },
            {    50/10, F_ON + 0x44444 },
            {    60/10, F_ON + 0x22222 },
            {    50/10, F_ON + 0x00000 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
            {    60/10, F_ON + 0x080080, 0x000080 },
            {    50/10, F_ON + 0x050050, 0x777050 },
            {    60/10, F_ON + 0x010010, 0x444010 },
            {    50/10, F_ON + 0x000000, 0x222000 },
            [END_CODE]
};
```

【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___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    70/10, F_OF + 0x030040, 0x050070, 0x090090, 0x090090, 0x070050, 0x040040 },//01
            {    70/10, F_OF + 0x010030, 0x040050, 0x070070, 0x070070, 0x060040, 0x030030 },//10
            {    70/10, F_OF + 0x030010, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 },//09
            {    70/10, F_OF + 0x040020, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x030010, 0x030020 },//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, 0x090070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 },//03
            {    70/10, F_OF + 0x040050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 },//02
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                - ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  ---RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    70/10, F_OF + 0x000010, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 },//01
            {    70/10, F_OF + 0x000030, 0x040050, 0x070070, 0x070070, 0x060040, 0x030030 },//10
            {    70/10, F_OF + 0x000040, 0x050070, 0x090090, 0x090090, 0x070050, 0x040040 },//09
            {    70/10, F_OF + 0x000050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 },//08
            {    70/10, F_OF + 0x000070, 0x090070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 },//07
            {    70/10, F_OF + 0x000090, 0x070050, 0x040040, 0x040040, 0x050070, 0x090090 },//06
            {    70/10, F_OF + 0x000070, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x070070 },//05
            {    70/10, F_OF + 0x000050, 0x040030, 0x010010, 0x010010, 0x030040, 0x050050 },//04
            {    70/10, F_OF + 0x000040, 0x030010, 0x030030, 0x030030, 0x010030, 0x040040 },//03
            {    70/10, F_OF + 0x000030, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x030010, 0x030030 },//02
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    70/10, F_OF + 0x3332 },
            {    70/10, F_OF + 0x3223 },
            {    70/10, F_OF + 0x2333 },
            {    70/10, F_OF + 0x3334 },
            {    70/10, F_OF + 0x3444 },
            {    70/10, F_OF + 0x4446 },
            {    70/10, F_OF + 0x4664 },
            {    70/10, F_OF + 0x6444 },
            {    70/10, F_OF + 0x4443 },
            {    70/10, F_OF + 0x4333 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    70/10, F_OF + 0x44443 },
            {    70/10, F_OF + 0x44433 },
            {    70/10, F_OF + 0x33332 },
            {    70/10, F_OF + 0x33323 },
            {    70/10, F_OF + 0x22233 },
            {    70/10, F_OF + 0x23334 },
            {    70/10, F_OF + 0x33344 },
            {    70/10, F_OF + 0x44446 },
            {    70/10, F_OF + 0x44664 },
            {    70/10, F_OF + 0x66644 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    70/10, F_OF + 0x030030, 0x333040 },
            {    70/10, F_OF + 0x010040, 0x234050 },
            {    70/10, F_OF + 0x030050, 0x444070 },
            {    70/10, F_OF + 0x040070, 0x446090 },
            {    70/10, F_OF + 0x050090, 0x664070 },
            {    70/10, F_OF + 0x070070, 0x444050 },
            {    70/10, F_OF + 0x090050, 0x443040 },
            {    70/10, F_OF + 0x070040, 0x333030 },
            {    70/10, F_OF + 0x050030, 0x332010 },
            {    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_LWU_1_BS17[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BS17[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BS17[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BS17[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１０５】

【図１１－１０５】　強リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],.//
            {  3120/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0], &XD___LWU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],.//
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0],.//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],.//
            {  3120/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],.//
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0],.//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],.//
            {  3120/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],.//
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0],.
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],.//
            {  3120/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],.//
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0],.//
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０６】

【図１１－１０６】　強リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },//10
            {   220/10, F_ON + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 },//10
            {100000/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCC },
            {   220/10, F_ON + 0x11111 },
            {100000/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   230/10, F_ON + 0x1111 },
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },
            {   220/10, F_ON + 0x003003, 0x111003 },
            {100000/10, F_OF + 0x003003, 0x111003 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０７】

【図１１－１０７】　強リーチ系共通タイトル（孫）２－１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//1920
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//2160
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//2400
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//2640
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x002332, 0x223332, 0x006005, 0x002005 },//1
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0xAABAAB, 0xAABAAB, 0x006005, 0x002005 },//2
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002332, 0x699669, 0x699669, 0x223005, 0x002005 },//3
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002AAB, 0x335335, 0x335335, 0xAAB005, 0x002005 },//3
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x023369, 0x113113, 0x113113, 0x669223, 0x003006 },//4
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0xAAB335, 0x005006, 0x003006, 0x2354AB, 0x003006 },//4
            {    20/10, F_ON + 0x005223, 0x669113, 0x005006, 0x003006, 0x113669, 0x223332 },//5
            {    20/10, F_ON + 0x005AAB, 0x335006, 0x005006, 0x003006, 0x005335, 0xAABAAB },//5
            {    20/10, F_ON + 0x023669, 0x113007, 0x004007, 0x004007, 0x004113, 0x669669 },//6
            {    20/10, F_ON + 0xAAB335, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x335335, 0x335335 },//6
            {    20/10, F_ON + 0x669113, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x113113 },//7
            {    20/10, F_ON + 0x335007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//7
            {    20/10, F_ON + 0x113006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//8
            {    20/10, F_ON + 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//8
            {    20/10, F_ON + 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//9
            {    20/10, F_ON + 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//9
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//11
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//11
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//12
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//12
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//13
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//13
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                - ②       ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//2400 ms
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x004022, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x022022 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x004AAB, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x003669, 0x022006, 0x003006, 0x005006, 0x003022C, 0x669669 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x003335, 0x04AB006, 0x003006, 0x005006, 0x0034AB, 0x335335 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x003113, 0x669C22, 0x003006, 0x005006, 0x022669, 0x113113 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x003006, 0x335AAB, 0x003006, 0x005006, 0x04AB335, 0x005006 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x113669, 0x022C22, 0x022C22, 0x669113, 0x006005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006335, 0x04AB4AB, 0x04AB4AB, 0x335005, 0x006005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006113, 0x669669, 0x669669, 0x113005, 0x006005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x335335, 0x335335, 0x002005, 0x006005 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x113113, 0x113113, 0x001004, 0x007004 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
            {    20/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０８】

【図１１－１０８】　強リーチ系共通タイトル（孫）２－２

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {  2640/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0xCCC11 },
            {    20/10, F_OF + 0xAAA11 },
            {    20/10, F_OF + 0x666C1 },
            {    20/10, F_OF + 0x333A1 },
            {    20/10, F_OF + 0x1116C },
            {    20/10, F_OF + 0x1113A },
            {    20/10, F_OF + 0x11116 },
            {    20/10, F_OF + 0x11112 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {    20/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {  2640/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0xC111 },
            {    20/10, F_OF + 0xA111 },
            {    20/10, F_OF + 0x6C11 },
            {    20/10, F_OF + 0x3AC1 },
            {    20/10, F_OF + 0x16AC },
            {    20/10, F_OF + 0x136A },
            {    20/10, F_OF + 0x1136 },
            {    20/10, F_OF + 0x1113 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {    20/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x111007 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x111007 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x111005 },//
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x111005 },
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x111005 },//
            {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x111005 },
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x111006 },//
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x111006 },
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x111006 },//
            {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x111006 },
            {    20/10, F_ON + 0xCCC007, 0x111007 },//
            {    20/10, F_ON + 0xAAB007, 0x111007 },
            {    20/10, F_ON + 0x669007, 0x111007 },//
            {    20/10, F_ON + 0x335007, 0x111007 },
            {    20/10, F_ON + 0x1133CC, 0xCCC006 },//
            {    20/10, F_ON + 0x0034AB, 0xAAA006 },
            {    20/10, F_ON + 0x003669, 0x666CCC },//
            {    20/10, F_ON + 0x003335, 0x333AAB },
            {   240/10, F_ON + 0x002113, 0x111669 },
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x111335 },
            {   240/10, F_ON + 0x002005, 0x111113 },
            {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x111005 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０９】

【図１１－１０９】　強リーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {100000/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
            {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
            {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x111007 },
            {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
            {END_CODE}
```

【図１１－１１０】

【図１１－１１０】　強リーチ系強リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B500[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYO_KYOA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B500[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B500[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B500[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１１】

【図１１－１１１】　強リーチ系強リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[0]},//
            {   970/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[0]},//
            {  1500/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
            {  2000/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[0]},//
            {   500/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1070/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[0]},//
            {   460/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[0]},//
            {   970/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_4[0]},//
            {  3500/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
            {  2660/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1070/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[0]},//
            {   460/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[0]},//
            {   970/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_4[0]},//
            {  3500/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
            {  2660/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_3[0]},//
            {   970/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_4[0]},//
            {  1500/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_5[0]},//
            {  2000/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[0]},//
            {   500/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[0]},//
                ⋮
```

【図１１－１１２】

【図１１－１１２】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   400/10, F_ON + 0xFFFFF },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   400/10, F_ON + 0xFFFF },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_3[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x00900C, 0xFFF00C },
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0xCC009 },
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x99900C },
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0xCC00F },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１３】

【図１１－１１３】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x11111 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x33333 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x55555 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x1111 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x3333 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x5555 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１１４】

【図１１－１１４】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                  S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//07
            {    50/10, F_OF + 0x100100,  0x100100,  0x100100,  0x100100,  0x100100,  0x100100 },//07
            {    50/10, F_OF + 0x300300,  0x300300,  0x300300,  0x300300,  0x300300,  0x300300 },//08
            {    50/10, F_OF + 0x510510,  0x510510,  0x510510,  0x510510,  0x510510,  0x510510 },//09
            {    50/10, F_OF + 0x700700,  0x700700,  0x700700,  0x700700,  0x700700,  0x700700 },//09
            {    50/10, F_OF + 0x920920,  0x920920,  0x920920,  0x920920,  0x920920,  0x920920 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA10A10,  0xA10A10,  0xA10A10,  0xA10A10,  0xA10A10,  0xA10A10 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA20A20,  0xA20A20,  0xA20A20,  0xA20A20,  0xA20A20,  0xA20A20 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA40A40,  0xA40A40,  0xA40A40,  0xA40A40,  0xA40A40,  0xA40A40 },//09
            {    60/10, F_OF + 0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50 },//09
            [100060/10, F_OF + 0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50,  0xA50A50 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {    50/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    50/10, F_OF + 0x0000 },
            {    50/10, F_OF + 0x1111 },
            {    50/10, F_OF + 0x3333 },
            {    50/10, F_OF + 0x5555 },
            {    50/10, F_OF + 0x7777 },
            {    50/10, F_OF + 0x9999 },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    60/10, F_OF + 0xAAAA },
            [100060/10, F_OF + 0xAAAA },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {    50/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    50/10, F_OF + 0x00000 },
            {    50/10, F_OF + 0x11111 },
            {    50/10, F_OF + 0x33333 },
            {    50/10, F_OF + 0x55555 },
            {    50/10, F_OF + 0x77777 },
            {    50/10, F_OF + 0x99999 },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    60/10, F_OF + 0xAAAAA },
            [100060/10, F_OF + 0xAAAAA },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x00F00F,  0xFFF00F },
            {    50/10, F_OF + 0x00F00F,  0xFFF00F },
            {    50/10, F_OF + 0x000000,  0xFFF000 },
            {    50/10, F_OF + 0x100100,  0xFFF100 },
            {    50/10, F_OF + 0x300300,  0x000300 },
            {    50/10, F_OF + 0x510510,  0x111510 },
            {    50/10, F_OF + 0x720720,  0x333720 },
            {    50/10, F_OF + 0x930930,  0x555930 },
            {    50/10, F_OF + 0xA20A20,  0x777A20 },
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50,  0x999A50 },
            {    50/10, F_OF + 0xA40A40,  0xAAAA40 },
            {    60/10, F_OF + 0xA50A50,  0xAAAA50 },
            [100060/10, F_OF + 0xA50A50,  0xAAAA50 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１１５】

【図１１－１１５】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                  S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            [100060/10, F_OF + 0x051051,  0x051051,  0x051051,  0x051051,  0x051051,  0x051051 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            [100060/10, F_OF + 0x1111 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            [100060/10, F_OF + 0x11111 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            [100060/10, F_OF + 0x051051,  0x111051 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１１６】

【図１１－１１６】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                                  S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    200/10, F_ON + 0x051021,  0x051021,  0x051021,  0x051021,  0x051021,  0x051021 },//09
            {    200/10, F_ON + 0x082051,  0x021051,  0x082051,  0x082051,  0x082051,  0x082051 },//09
            {    200/10, F_ON + 0x0A2082,  0x051082,  0x0A2082,  0x0A2082,  0x0A2082,  0x0A2082 },//09
            {    200/10, F_ON + 0x0820A3,  0x0820A3,  0x0820A3,  0x0820A3,  0x0820A3,  0x0820A3 },//09
            {    200/10, F_ON + 0x051082,  0x0A3082,  0x051082,  0x051082,  0x051082,  0x051082 },//09
            {    200/10, F_ON + 0x021051,  0x082051,  0x021051,  0x021051,  0x021051,  0x021051 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    200/10, F_ON + 0x051051,  0x111021 },
            {    200/10, F_ON + 0x082082,  0x111051 },
            {    200/10, F_ON + 0x0A30A3,  0x111082 },
            {    200/10, F_ON + 0x082082,  0x1110A3 },
            {    200/10, F_ON + 0x051051,  0x111082 },
            {    200/10, F_ON + 0x021021,  0x111051 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１１７】

【図１１－１１７】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）６

```
const struct S_LAMP    XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[] = {
//                          S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                            RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//200
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//100
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//200
           {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[] = {
//                            1  2     123 3
//                            RGBRGB   RGBRGB
            {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {   20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
           {END_CODE}
};
```

【図１１－１１８】

【図１１－１１８】　強リーチ系強リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BS04[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BS04[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BS04[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BS04[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１９】

【図１１－１１９】　強リーチ系強リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},//
            {  1560/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},//
            {   250/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0],&XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},//
            {  1120/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0],&XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},//
            {  1880/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},//
               ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
            {  1560/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
            {   250/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
            {  1120/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
            {  1880/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
               ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
            {  1560/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
            {   250/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
            {  1120/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
            {  1880/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
               ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
            {  1560/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
            {   250/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
            {  1120/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
            {  1880/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
               ⋮
```

【図１１－１２０】

【図１１－１２０】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP    XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                            S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 },//10
           {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   200/10, F_ON + 0x1111 },//10
           {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   200/10, F_ON + 0x11111 },//10
           {END_CODE}
};
const struct S_LAMP    XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x206206, 0x444206 },//10
           {END_CODE}
};
```

【図１１－１２１】

【図１１－１２１】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   180/10, F_ON + 0x24242 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x42424 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x64646 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x46464 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                                1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x102104, 0x444104 },
            {   180/10, F_ON + 0x104102, 0x222102 },
            {   180/10, F_ON + 0x206104, 0x111104 },
            {   180/10, F_ON + 0x104206, 0x222206 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２２】

【図１１－１２２】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0x0OA0OA, 0x0OA0OA },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0x0OOAAA, 0xAAAAAA, 0xA0OA0O, 0xA0OA0O, 0xAOOOOA, 0x0OA0OA },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   250/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   250/10, F_ON + 0xAA111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                                1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２３】

【図１１－１２３】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0xAAA777, 0x444777, 0xAAA777, 0x444777, 0x0OA0OA, 0x0OA0OA },
            {   150/10, F_ON + 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x0OA0OA, 0x0OA0OA },
            {   150/10, F_ON + 0x444777, 0xAAA777, 0x444777, 0xAAA777, 0x0OA0OA, 0x0OA0OA },
            {   150/10, F_ON + 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x0OA0OA, 0x0OA0OA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x000777, 0x444777, 0xA0OA0O, 0xA0OA0O, 0xA0OO0A, 0x0OA0OA },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000AAA, 0x777444, 0xA0OA0O, 0xA0OA0O, 0xA0OO0A, 0x0OA0OA },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000777, 0xAAA777, 0xA0OA0O, 0xA0OA0O, 0xA0OO0A, 0x0OA0OA },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000444, 0x777AAA, 0xA0OA0O, 0xA0OA0O, 0xA0OO0A, 0x0OA0OA },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   150/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   150/10, F_ON + 0xA7111 },
            {   150/10, F_ON + 0x7A111 },
            {   150/10, F_ON + 0x47111 },
            {   150/10, F_ON + 0x74111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                                1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２４】

【図１１－１２４】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    20/10, F_ON + 0x111111, 0x111222, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },//01
            {    20/10, F_ON + 0x233333, 0x444333, 0x233222, 0x111222, 0x233333, 0x444444 },//02
            {    30/10, F_ON + 0x655666, 0x655444, 0x433222, 0x233444, 0x555666, 0x555555 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x999888, 0x666444, 0x333444, 0x666888, 0x999888, 0x666666 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//05
            {    40/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//07
            {    50/10, F_ON + 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 },//08
            {    50/10, F_ON + 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBBBBB },//10
            {    60/10, F_ON + 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999999 },//11
            {    70/10, F_ON + 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777777 },//12
            {    70/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//13
            {    80/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//14
            {    90/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//15
            {   100/10, F_ON + 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 },//16
            {   120/10, F_ON + 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 },//17
            {   130/10, F_ON + 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBBBBB },//18
            {   150/10, F_ON + 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999999 },//19
            {   180/10, F_ON + 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777777 },//20
            {   200/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//21
            {   250/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//22
            {   250/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//15
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    20/10, F_ON + 0x1111 },//01
            {    20/10, F_ON + 0x3333 },//02
            {    30/10, F_ON + 0x6556 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x8998 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x7997 },//05
            {    40/10, F_ON + 0x5775 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x3553 },//07
            {    50/10, F_ON + 0x5335 },//08
            {    50/10, F_ON + 0x7557 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x9779 },//10
            {    60/10, F_ON + 0xB998 },//11
            {    70/10, F_ON + 0x9BB9 },//01
            {    70/10, F_ON + 0x7997 },//02
            {    80/10, F_ON + 0x5775 },//03
            {    90/10, F_ON + 0x3553 },//04
            {   100/10, F_ON + 0x5335 },//05
            {   120/10, F_ON + 0x7557 },//06
            {   130/10, F_ON + 0x9779 },//07
            {   150/10, F_ON + 0xB998 },//08
            {   180/10, F_ON + 0x9BB9 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x7997 },//10
            {   250/10, F_ON + 0x5775 },//11
            {   250/10, F_ON + 0x3553 },//04
            {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    20/10, F_ON + 0x11111 },//01
            {    20/10, F_ON + 0x21233 },//02
            {    30/10, F_ON + 0x23456 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x46898 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x79B97 },//05
            {    40/10, F_ON + 0x96975 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x89753 },//07
            {    50/10, F_ON + 0x97535 },//08
            {    50/10, F_ON + 0x75357 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x53579 },//10
            {    60/10, F_ON + 0x3579B },//11
            {    70/10, F_ON + 0x579B9 },//01
            {    70/10, F_ON + 0x79B97 },//02
            {    80/10, F_ON + 0x96975 },//03
            {    90/10, F_ON + 0x89753 },//04
            {   100/10, F_ON + 0x97535 },//05
            {   120/10, F_ON + 0x75357 },//06
            {   130/10, F_ON + 0x53579 },//07
            {   150/10, F_ON + 0x3579B },//08
            {   180/10, F_ON + 0x579B9 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x79B97 },//10
            {   250/10, F_ON + 0x96975 },//11
            {   250/10, F_ON + 0x89753 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {    20/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },//01
            {    20/10, F_ON + 0x444333, 0x222222 },//02
            {    30/10, F_ON + 0x555555, 0x444444 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x666999, 0x888888 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x555999, 0x8BBBBB },//05
            {    40/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//07
            {    50/10, F_ON + 0x777333, 0x555555 },//08
            {    50/10, F_ON + 0x999555, 0x333333 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x8BB777, 0x555555 },//10
            {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 },//11
            {    70/10, F_ON + 0x77B8B, 0x999999 },//01
            {    70/10, F_ON + 0x555999, 0x8BBBB8 },//02
            {    80/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//03
            {    90/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//04
            {   100/10, F_ON + 0x777333, 0x555555 },//05
            {   120/10, F_ON + 0x999555, 0x333333 },//06
            {   130/10, F_ON + 0x8BB777, 0x555555 },//07
            {   150/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 },//08
            {   180/10, F_ON + 0x77B8B, 0x999999 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x555999, 0x8BBBB8 },//10
            {   250/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//11
            {   250/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//04
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２５】

【図１１－１２５】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_SAIKYO_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONYU[0]},
            {END_CODE}
```

【図１１－１２６】

【図１１－１２６】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_SAIKYO_DONYU[] = {
            {   270/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
            {   160/10,                 &XD___LWU_1_OFF[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
            {  2610/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
            {  1370/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  3460/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
            {  1330/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  2760/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[0],&XD___LWU_2_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
            {  2160/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONYU[] = {//
            {   270/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
            {   160/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
            {  2610/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
            {  1370/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  3460/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
            {  1330/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  2760/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
            {  2160/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONYU[] = {//
            {   270/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
            {   160/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
            {  2610/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
            {  1370/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  3460/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
            {  1330/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  2760/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
            {  2160/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_SAIKYO_DONYU[] = {
            {   270/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
            {   160/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
            {  2610/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
            {  1370/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  3460/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
            {  1330/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  2760/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
            {  2160/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
            {   960/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
                :
```

【図１１－１２７】

【図１１－１２７】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
            {   260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    10/10, F_OF + 0x8888 },
            {   260/10, F_ON + 0x4444 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    10/10, F_OF + 0x88888 },
            {   260/10, F_ON + 0x44444 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {   260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２８】

【図１１－１２８】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    40/10, F_ON + 0x4444 },
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    40/10, F_ON + 0x44444 },
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 },
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x444000 },
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２９】

【図１１－１２９】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0x850A50 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x850A40, 0x440A40 },//08
        {    70/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0x430A30 },//07
        {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x850A40, 0x430A20, 0x420A20 },//06
        {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x410A10 },//05
        {    70/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x850A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x400A00 },//04
        {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x400A10, 0x410A10 },//03
        {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x850A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x410A20, 0x420A20 },//02
        {    70/10, F_ON + 0x850A50, 0x440A30, 0x420A10, 0x400A10, 0x420A30, 0x430A30 },//01
        {    80/10, F_ON + 0x440A40, 0x430A20, 0x410A00, 0x410A20, 0x430A40, 0x440A40 },//10
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {    80/10, F_ON + 0x0000 },
        {    80/10, F_ON + 0x0000 },
        {    70/10, F_ON + 0x0000 },
        {    80/10, F_ON + 0x0000 },
        {    80/10, F_ON + 0x0000 },
        {    70/10, F_ON + 0x0000 },
        {    80/10, F_ON + 0x5555 },
        {    80/10, F_ON + 0x4444 },
        {    70/10, F_ON + 0x3333 },
        {    80/10, F_ON + 0x2222 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {    80/10, F_ON + 0x00000 },
        {    80/10, F_ON + 0x00000 },
        {    70/10, F_ON + 0x00055 },
        {    80/10, F_ON + 0x00544 },
        {    80/10, F_ON + 0x55433 },
        {    70/10, F_ON + 0x44322 },
        {    80/10, F_ON + 0x33211 },
        {    80/10, F_ON + 0x22100 },
        {    70/10, F_ON + 0x11011 },
        {    80/10, F_ON + 0x00122 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
        {    80/10, F_ON + 0x450A50, 0x000000 },
        {    70/10, F_ON + 0x440440, 0x555A50 },
        {    80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444440 },
        {    80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 },
        {    70/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 },
        {    80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 },
        {    80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x000A00 },
        {    70/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 },
        {    80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 },
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３０】

【図１１－１３０】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA20A10, 0xA40A10, 0xA10A10, 0xA20A20, 0xA440A50, 0xA50A50 },//09
        {    80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA440A40 },//08
        {    80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA440A50, 0xA440A30, 0xA30A30 },//07
        {    80/10, F_ON + 0xA000A0, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA20A20 },//06
        {    80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA20A30, 0xA440A50, 0xA440A30, 0xA20A10, 0xA10A10 },//05
        {    80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA00A00 },//04
        {    80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA40A50, 0xA440A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 },//03
        {    80/10, F_ON + 0xA440A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 },//02
        {    80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA440A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 },//01
        {    80/10, F_ON + 0xA440A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA440A40 },//10
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {    80/10, F_ON + 0x1111 },
        {    80/10, F_ON + 0x1111 },
        {    80/10, F_ON + 0x1111 },
        {    80/10, F_ON + 0x2222 },
        {    80/10, F_ON + 0x3333 },
        {    80/10, F_ON + 0x4444 },
        {    80/10, F_ON + 0x5555 },
        {    80/10, F_ON + 0x4444 },
        {    80/10, F_ON + 0x3333 },
        {    80/10, F_ON + 0x2222 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {    60/10, F_ON + 0x32344 },
        {    60/10, F_ON + 0x43455 },
        {    60/10, F_ON + 0x54566 },
        {    60/10, F_ON + 0x65677 },
        {    60/10, F_ON + 0x76766 },
        {    60/10, F_ON + 0x67655 },
        {    60/10, F_ON + 0x56544 },
        {    60/10, F_ON + 0x45433 },
        {    60/10, F_ON + 0x34322 },
        {    60/10, F_ON + 0x23233 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x333A30 },
        {    80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x444440 },
        {    80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x555A50 },
        {    80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444440 },
        {    80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 },
        {    80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 },
        {    80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 },
        {    80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x111A00 },
        {    80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 },
        {    80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 },
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３１】

【図１１－１３１】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   150/10, F_ON + 0xA20A10, 0xA10A40, 0xA20A40, 0xA20A20, 0xA10A50, 0xA30A50 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA30A00, 0xA20A50, 0xA10A50, 0xA30A10, 0xA00A40, 0xA40A40 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA40A10, 0xA30A40, 0xA00A40, 0xA40A00, 0xA10A30, 0xA50A30 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA50A20, 0xA40A30, 0xA10A30, 0xA50A10, 0xA20A20, 0xA40A20 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA40A30, 0xA50A20, 0xA20A20, 0xA40A20, 0xA30A10, 0xA30A10 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA30A40, 0xA40A10, 0xA30A10, 0xA30A30, 0xA40A00, 0xA20A00 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA20A50, 0xA30A00, 0xA40A00, 0xA20A40, 0xA50A10, 0xA10A10 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA10A40, 0xA20A10, 0xA50A10, 0xA10A50, 0xA40A20, 0xA00A20 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA00A30, 0xA10A20, 0xA40A20, 0xA00A40, 0xA30A30, 0xA10A30 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA10A20, 0xA00A30, 0xA30A30, 0xA10A30, 0xA20A40, 0xA20A40 },//
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   150/10, F_ON + 0x1342 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x1431 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x1521 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x2411 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x3312 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x4213 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x5124 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x4135 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x3144 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x2253 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {   150/10, F_ON + 0x32344 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x43455 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x54566 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x65677 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x76766 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x67655 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x56544 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x45433 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x34322 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x23233 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {   150/10, F_ON + 0xA20A10, 0x235A50 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA10A20, 0x124A40 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA00A30, 0x113A30 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA10A40, 0x112A20 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA20A50, 0x211A10 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA30A40, 0x321A00 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA40A30, 0x431A10 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA50A20, 0x542A20 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA40A10, 0x453A30 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA30A00, 0x344A40 },//09
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３２】

【図１１－１３２】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {    90/10, F_ON + 0x620520, 0x620720, 0x820820, 0x820820, 0x720620, 0x520520 },//09
        {   100/10, F_ON + 0x620620, 0x720820, 0x910910, 0x910910, 0x820720, 0x620620 },//10
        {    90/10, F_ON + 0x620720, 0x820910, 0x9A10A10, 0x9A10A10, 0x910820, 0x720720 },//01
        {    90/10, F_ON + 0x720620, 0x910A10, 0x910910, 0x910910, 0xA10910, 0x820820 },//02
        {    90/10, F_ON + 0x620910, 0xA10910, 0xA20820, 0x820820, 0x910A10, 0x910910 },//03
        {   100/10, F_ON + 0x910A10, 0x910820, 0x720720, 0x720720, 0x820910, 0xA10A10 },//04
        {    90/10, F_ON + 0xA10910, 0x820720, 0x620620, 0x720820, 0x910910, 0xA10910 },//05
        {    90/10, F_ON + 0x910620, 0x720620, 0x535520, 0x529520, 0x620720, 0x820820 },//06
        {    90/10, F_ON + 0x620720, 0x620520, 0x620620, 0x620620, 0x520620, 0x720720 },//07
        {    90/10, F_ON + 0x720620, 0x520620, 0x720720, 0x729720, 0x620520, 0x620620 },//08
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {    90/10, F_ON + 0x000720, 0x820910, 0xA10A10, 0xA10A10, 0x910820, 0x720720 },//09
        {   100/10, F_ON + 0x000620, 0x720820, 0x910910, 0x910910, 0x820720, 0x620620 },//10
        {    90/10, F_ON + 0x000520, 0x620720, 0x820820, 0x820820, 0x720620, 0x520520 },//01
        {    90/10, F_ON + 0x000620, 0x520620, 0x720720, 0x720720, 0x620520, 0x620620 },//02
        {    90/10, F_ON + 0x000720, 0x620520, 0x620620, 0x620620, 0x520620, 0x720720 },//03
        {   100/10, F_ON + 0x000820, 0x720620, 0x535520, 0x529520, 0x620720, 0x820820 },//04
        {    90/10, F_ON + 0x000910, 0x820720, 0x620620, 0x620620, 0x720820, 0x910910 },//05
        {    90/10, F_ON + 0x000A10, 0x910820, 0x720720, 0x729720, 0x820910, 0xA10A10 },//06
        {    90/10, F_ON + 0x000910, 0xA10910, 0x820820, 0x820820, 0x910A10, 0x910910 },//07
        {    90/10, F_ON + 0x000820, 0x910A10, 0x910910, 0x910910, 0xA10910, 0x820820 },//08
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {    90/10, F_ON + 0x5667 },
        {   100/10, F_ON + 0x6256 },
        {    90/10, F_ON + 0x7965 },
        {    90/10, F_ON + 0x6776 },
        {    90/10, F_ON + 0x9887 },
        {   100/10, F_ON + 0xA998 },
        {    90/10, F_ON + 0x9AA9 },
        {    90/10, F_ON + 0x899A },
        {    90/10, F_ON + 0x7889 },
        {    90/10, F_ON + 0x6778 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {    90/10, F_ON + 0x77765 },
        {   100/10, F_ON + 0x88876 },
        {    90/10, F_ON + 0x99987 },
        {    90/10, F_ON + 0xAA998 },
        {    90/10, F_ON + 0x99949 },
        {   100/10, F_ON + 0x8889A },
        {    90/10, F_ON + 0x77789 },
        {    90/10, F_ON + 0x66678 },
        {    90/10, F_ON + 0x52567 },
        {    90/10, F_ON + 0x66656 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {    90/10, F_ON + 0x620620, 0x889910 },
        {   100/10, F_ON + 0x520720, 0x778820 },
        {    90/10, F_ON + 0x620620, 0x667720 },
        {    90/10, F_ON + 0x720520, 0x566620 },
        {    90/10, F_ON + 0x820620, 0x662520 },
        {   100/10, F_ON + 0x910720, 0x776620 },
        {    90/10, F_ON + 0x410820, 0x887720 },
        {    90/10, F_ON + 0x910910, 0x998820 },
        {    90/10, F_ON + 0x620A10, 0xAA9910 },
        {    90/10, F_ON + 0x720910, 0x99AA10 },
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３３】

【図１１－１３３】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）７

```
const struct S_LANP	XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0x808909, 0x909606, 0x808606, 0x808808, 0x909505, 0x707505 },//
        {   80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x808505, 0x909505, 0x707909, 0x0A0A06, 0x606606 },//
        {   80/10, F_ON + 0x606909, 0x707606, 0x0A0A06, 0x606A0A, 0x909707, 0x505707 },//
        {   80/10, F_ON + 0x505808, 0x606707, 0x909707, 0x505909, 0x808808, 0x606808 },//
        {   80/10, F_ON + 0x606707, 0x505808, 0x808808, 0x606808, 0x707909, 0x707909 },//
        {   80/10, F_ON + 0x707606, 0x606909, 0x707909, 0x707707, 0x606A0A, 0x808A0A },//
        {   80/10, F_ON + 0x808505, 0x707A0A, 0x606A0A, 0x808606, 0x505909, 0x909909 },//
        {   80/10, F_ON + 0x909606, 0x808909, 0x505909, 0x909505, 0x606808, 0x0A0808 },//
        {   80/10, F_ON + 0x0A0707, 0x909808, 0x606808, 0x0A0606, 0x707707, 0x909707 },//
        {   80/10, F_ON + 0x909808, 0x0A0A707, 0x707707, 0x909707, 0x808606, 0x808606 },//
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   80/10, F_ON + 0x1342 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x1431 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x1521 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x2411 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x3312 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x4213 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x5124 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x4135 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x3144 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x2253 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {   60/10, F_ON + 0x32344 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x43455 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x54566 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x65677 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x76766 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x67655 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x56544 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x45433 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x34322 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x23233 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0x808909, 0x235505 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x909808, 0x124606 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x0A0707, 0x113707 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x909606, 0x112808 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x808505, 0x211909 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A },//09
        {   80/10, F_ON + 0x606707, 0x431909 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x505808, 0x542808 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x606909, 0x453707 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 },//09
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３４】

【図１１－１３４】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）８

```
const struct S_LANP	XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 },//
        {   80/10, F_ON + 0x444222, 0x333666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 },//
        {   80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 },//
        {   80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 },//
        {   80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 },//
        {   80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x444444, 0x555222, 0x333222 },//
        {   80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 },//
        {   80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 },//
        {   80/10, F_ON + 0x222444, 0x222333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 },//
        {   80/10, F_ON + 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555 },//
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   80/10, F_ON + 0x1342 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x1431 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x1521 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x2411 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x3312 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x4213 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x5124 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x4135 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x3144 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x2253 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {   60/10, F_ON + 0x32344 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x43455 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x54566 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x65677 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x76766 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x67655 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x56544 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x45433 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x34322 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x23233 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0x333222, 0x235666 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x222333, 0x124555 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x222444, 0x113444 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x222555, 0x112333 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x333666, 0x211222 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x444555, 0x321222 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 },//09
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３５】

【図１１－１３５】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）９

```
const struct S_LANP	XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0x070060, 0x060090, 0x070090, 0x070070, 0x06A0A0, 0x0A0A0 },//
        {   80/10, F_ON + 0x080050, 0x0700A0, 0x0600A0, 0x080060, 0x050090, 0x090090 },//
        {   80/10, F_ON + 0x090060, 0x080090, 0x050090, 0x090050, 0x060080, 0x0A0080 },//
        {   80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 },//
        {   80/10, F_ON + 0x090080, 0x0A0070, 0x070070, 0x090070, 0x080060, 0x080060 },//
        {   80/10, F_ON + 0x080090, 0x090060, 0x080060, 0x080080, 0x090050, 0x070050 },//
        {   80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x080050, 0x090050, 0x070090, 0x0A0060, 0x060060 },//
        {   80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x0600A0, 0x090070, 0x050070 },//
        {   80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 },//
        {   80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x080080, 0x070090, 0x070090 },//
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   80/10, F_ON + 0x1342 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x1431 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x1521 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x2411 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x3312 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x4213 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x5124 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x4135 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x3144 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x2253 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {   60/10, F_ON + 0x32344 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x43455 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x54566 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x65677 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x76766 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x67655 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x56544 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x45433 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x34322 },//09
        {   60/10, F_ON + 0x23233 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP	XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0x070060, 0x235A0 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x060070, 0x124090 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x050080, 0x113080 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x060090, 0x112070 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x211060 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x080090, 0x321050 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x090080, 0x431060 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x542070 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x090060, 0x453080 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x080050, 0x344090 },//09
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３６】

【図１１－１３６】　高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LANP_A	XD_A_LWU_1_B605[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LWU_1_KOUBE[SU_KYOTU_TYTLE[0]],
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP_A	XD_A_LLOGO_B605[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LLOGO_KOUBE[SU_KYOTU_TYTLE[0]],
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP_A	XD_A_LSLMP_B605[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LSLMP_KOUBE[SU_KYOTU_TYTLE[0]],
        [END_CODE]
};

const struct S_LANP_A	XD_A_LATAK_B605[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LATAK_KOUBE[SU_KYOTU_TYTLE[0]],
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３７】

【図１１－１３７】　高ベースリーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１３８】

【図１１－１３８】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
            {   230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_OF + 0x9999 },
            {   230/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_OF + 0x99999 },
            {   230/10, F_ON + 0x11111 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB     RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x999999, 0x666999 },
            {   230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１３９】

【図１１－１３９】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1 },
            {   30/10, F_OF + 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10, F_OF + 0x0000 },
            {   30/10, F_OF + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0x55555 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB     RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0xC10C10, 0x0C10C1 },
            {   30/10, F_OF + 0x720720, 0x072072 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４０】

【図１１－１４０】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A50A5 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A00A0 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A50A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A40A4 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   60/10, F_ON + 0x32344 },
            {   60/10, F_ON + 0x43455 },
            {   60/10, F_ON + 0x54566 },
            {   60/10, F_ON + 0x65677 },
            {   60/10, F_ON + 0x76766 },
            {   60/10, F_ON + 0x67655 },
            {   60/10, F_ON + 0x56544 },
            {   60/10, F_ON + 0x45433 },
            {   60/10, F_ON + 0x34322 },
            {   60/10, F_ON + 0x23233 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB     RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A50A5, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A50A5 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A00A0 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A20A2 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４１】

【図１１－１４１】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B606[]= {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0],
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４２】

【図１１－１４２】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0],
                ⋮
```

【図１１－１４３】

【図１１－１４３】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x840840,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x840840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x8405AA,  0x000000,  0x000000,  0x5AA840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x5AA000,  0x122122,  0x122122,  0x0005AA,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8405AA,  0x000122,  0x000000,  0x000000,  0x122000,  0x5AA5AA },
            {   10/10,  F_OF + 0x5AA000,  0x122000,  0x840840,  0x840840,  0x000122,  0x000000 },
            {   20/10,  F_OF + 0x000122,  0x000840,  0x840840,  0x840840,  0x840000,  0x122122 },
            {   20/10,  F_OF + 0x122000,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x000000 },
            {   20/10,  F_OF + 0x000840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   10/10,  F_OF + 0x0880 },
            {   20/10,  F_OF + 0x1001 },
            {   20/10,  F_OF + 0x0110 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8008 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   20/10,  F_OF + 0x66666 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66666 },
            {   20/10,  F_OF + 0x00066 },
            {   20/10,  F_OF + 0x11106 },
            {   10/10,  F_OF + 0x00010 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66601 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66660 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66666 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x5AA5AA },
            {   20/10,  F_OF + 0x8405AA,  0x000000 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840000,  0x122122 },
            {   10/10,  F_OF + 0x5AA122,  0x000000 },
            {   20/10,  F_OF + 0x000000,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x122840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x000840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x840840 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４４】

【図１１－１４４】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10,  F_ON + 0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800 },
            {   80/10,  F_ON + 0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800 },
            {   80/10,  F_ON + 0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600 },
            {   80/10,  F_ON + 0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   80/10,  F_ON + 0x4444 },
            {   80/10,  F_ON + 0xAAAA },
            {   80/10,  F_ON + 0x8888 },
            {   80/10,  F_ON + 0x6666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   80/10,  F_ON + 0x44444 },
            {   80/10,  F_ON + 0x99999 },
            {   80/10,  F_ON + 0x66666 },
            {   80/10,  F_ON + 0x55555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10,  F_ON + 0x400400,  0x400400 },
            {   80/10,  F_ON + 0x800800,  0x800800 },
            {   80/10,  F_ON + 0x800800,  0x800800 },
            {   80/10,  F_ON + 0x600600,  0x600600 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４５】

【図１１－１４５】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBE[SU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                               RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00 },
            {    90/10, F_ON + 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800 },
            {    90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800 },
            {    90/10, F_ON + 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBE[SU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    90/10, F_ON + 0x8646 },
            {    90/10, F_ON + 0xA864 },
            {    90/10, F_ON + 0x8A86 },
            {    90/10, F_ON + 0x68A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x468A },
            {    90/10, F_ON + 0x6468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBE[SU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    90/10, F_ON + 0x64684 },
            {    90/10, F_ON + 0x468A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x68A86 },
            {    90/10, F_ON + 0x8A864 },
            {    90/10, F_ON + 0xA8646 },
            {    90/10, F_ON + 0x86468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBE[SU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0xA00600, 0x800800 },
            {    90/10, F_ON + 0xC00800, 0x600600 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00A00, 0x800800 },
            {    90/10, F_ON + 0x800C00, 0xA00A00 },
            {    90/10, F_ON + 0x600A00, 0xC00C00 },
            {    90/10, F_ON + 0x800800, 0xA00A00 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１４６】

【図１１－１４６】　高ベースリーチ系リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B607[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B607[]= {
            [600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B607[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B607[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１４７】

【図１１－１４７】　高ベースリーチ系リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_4[0]],
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_W[0]],
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_4[0]],
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_W[0]],
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_4[0]],
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_W[0]],
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_4[0]],
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_W[0]],
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮
```

【図１１－１４８】

【図１１－１４８】　高ベースリーチ系リーチＣ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B608[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBE[SU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B608[]= {
            [600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBE[SU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B608[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBE[SU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B608[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBE[SU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１４９】

【図１１－１４９】　高ベースリーチ系リーチＣ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮
```

【図１１－１５０】

【図１１－１５０】　高ベースリーチ系リーチＤ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B609[]= {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};
```

【図１１－１５１】

【図１１－１５１】　高ベースリーチ系リーチＤ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

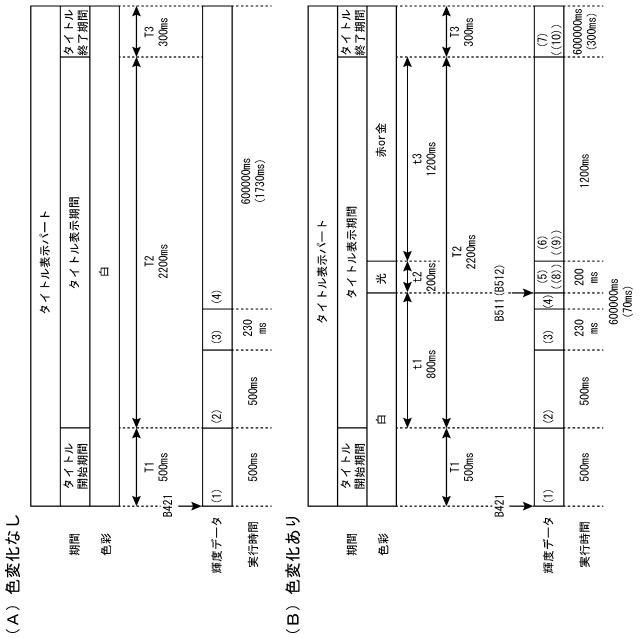
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮
```

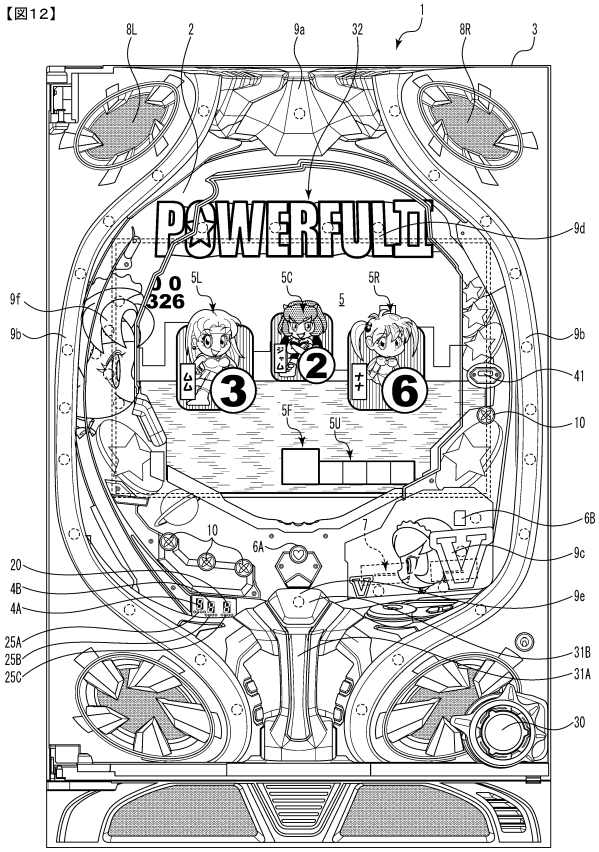
【図１１－１５２】

【図１１－１５２】



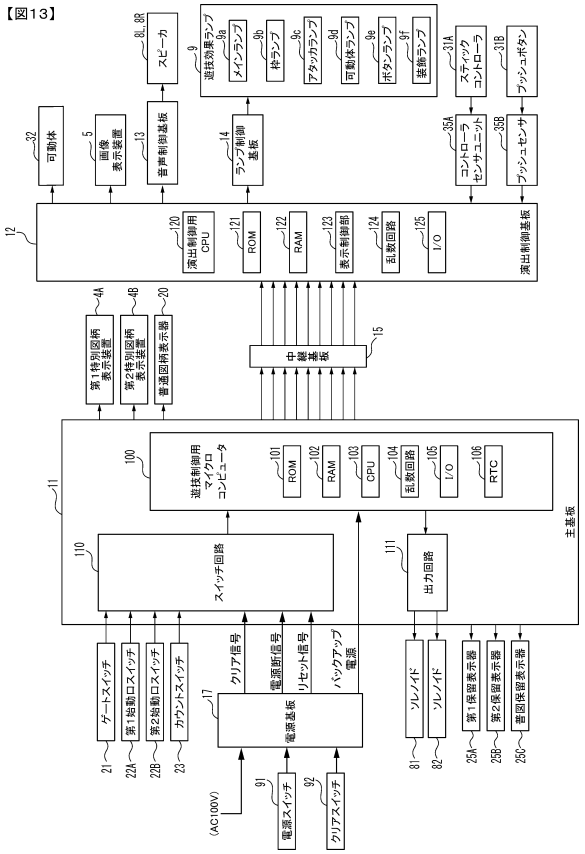
【図１２】

【図12】



【図１３】

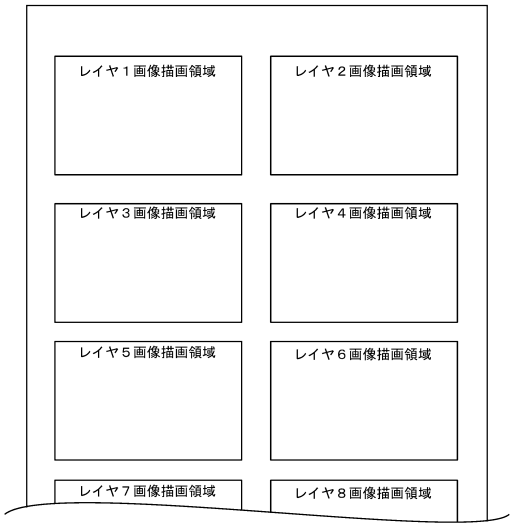
【図13】



【図１４】

【図14】

ＶＲＡＭの内容



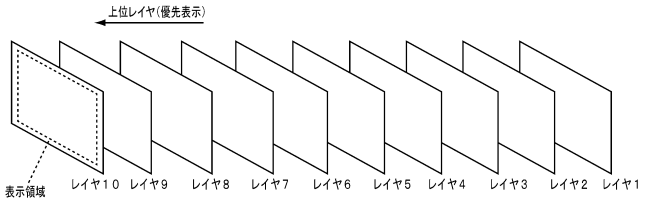
【図１５】

【図15】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ５画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ６画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ７画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ８画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ９画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１０画像描画領域	小図柄	高

【図１６】

【図16】



【図１７】

【図17】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	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始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図１８】

【図18】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１９】

【図19】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図２０】

【図20】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図２１】

【図21】

（A）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ（大当り）

（B）時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ（はずれ）
PA1-5	6500	非リーチ（はずれ）
PA1-6	15000	非リーチ（はずれ）
PA2-5	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ（はずれ）
PB1-5	15000	非リーチ（大当り）
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ（大当り）

【図２２】

【図22】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA
（低ベース状態用、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB
（低ベース状態用、同種保留記憶数２個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルC
（低ベース状態用、同種保留記憶数３個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルD
（高ベース状態用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~300	PA1-4
301~550	PA1-5
551~750	PA1-6
751~900	PA2-5
901~970	PA2-6
971~997	PA2-7

（E）大当り用変動パターン判定テーブルA
（低ベース用）

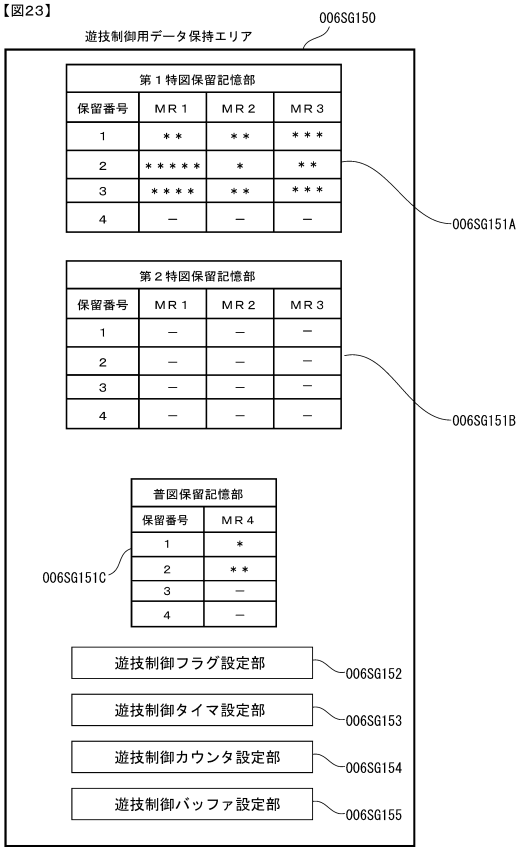
判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~200	PB1-2
201~500	PB1-3
501~997	PB1-4

（F）大当り用変動パターン判定テーブルB
（高ベース用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~100	PB1-5
101~400	PB1-6
401~997	PB1-7

【図２３】

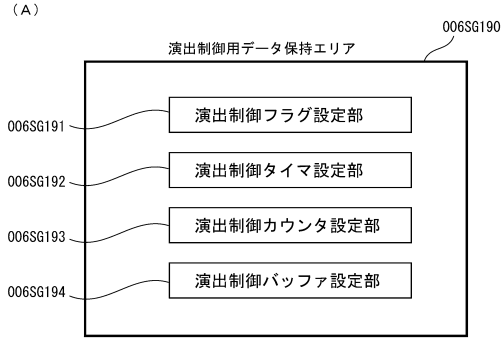
【図23】



【図２４】

【図24】

（Ａ）



（Ｂ）

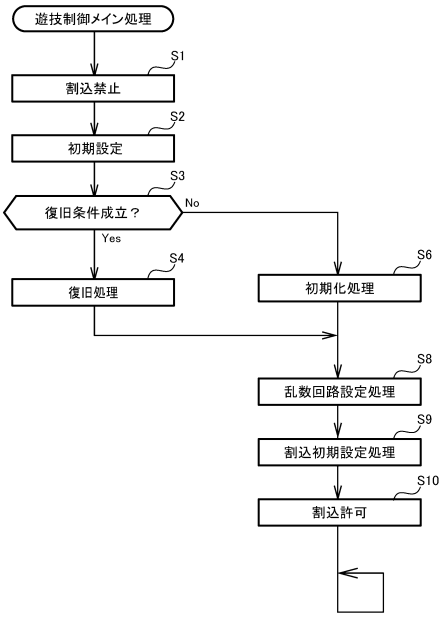
始動入賞時受信コマンドバッファ　006SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	連続割れ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－

保留表示フラグ〝０〟→ ○
保留表示フラグ〝１〟→ ◇
保留表示フラグ〝２〟→ ☆

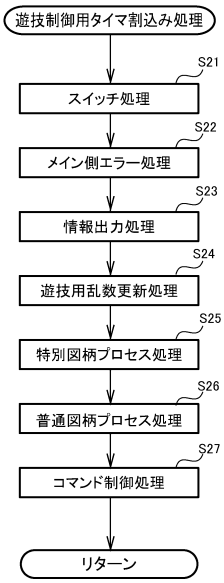
【図２５】

【図25】



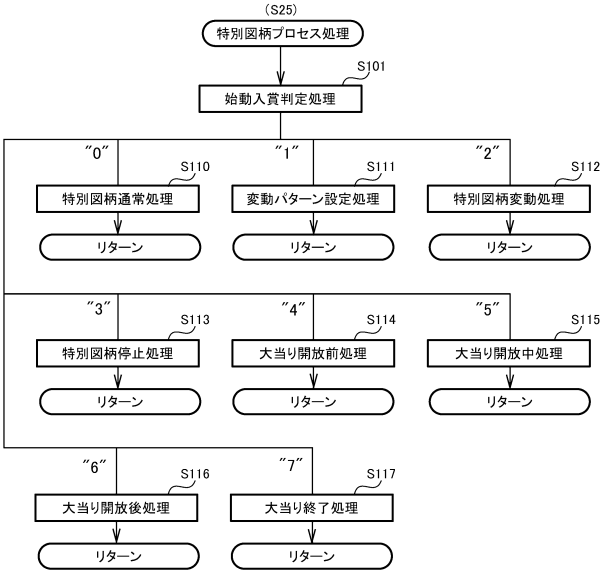
【図２６】

【図26】



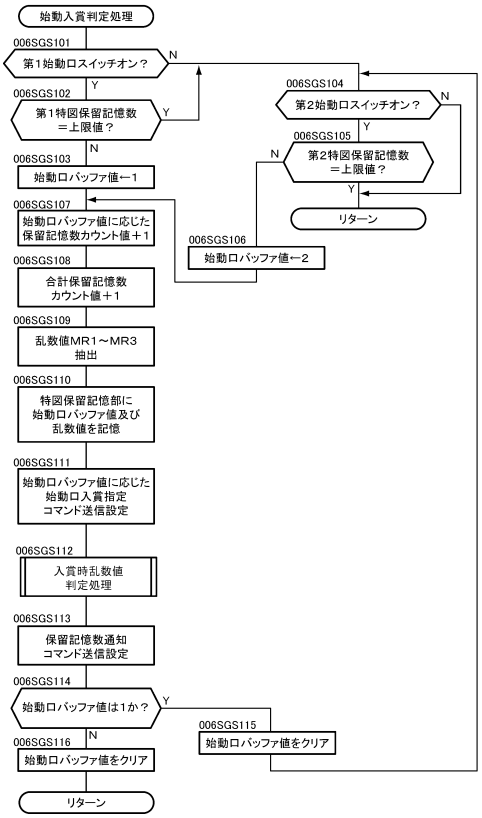
【図２７】

【図27】



【図２８】

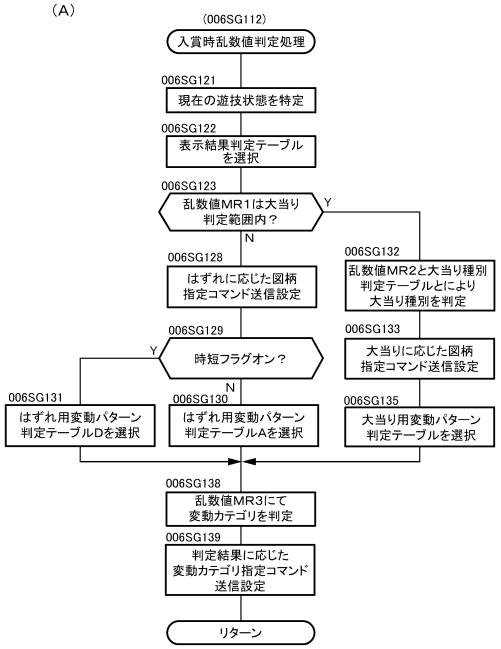
【図28】



【図２９】

【図29】

（A）

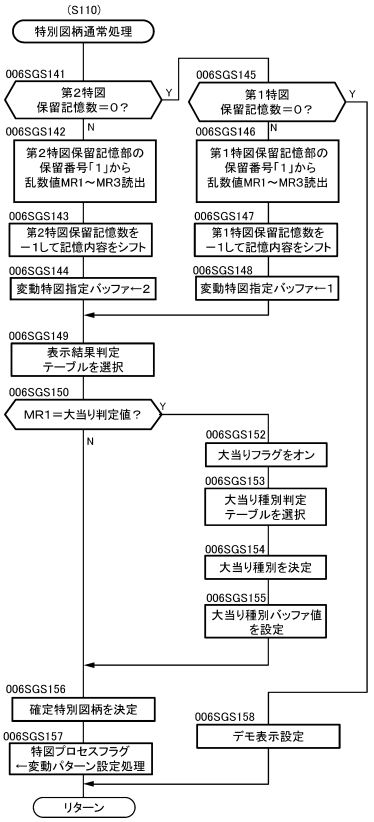


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

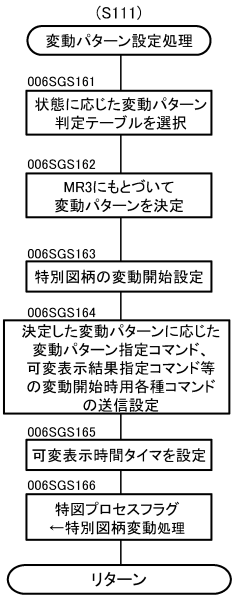
【図３０】

【図30】



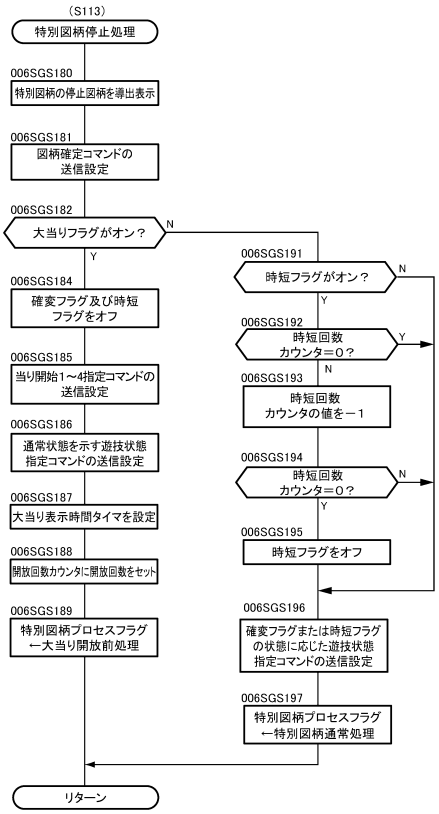
【図３１】

【図31】



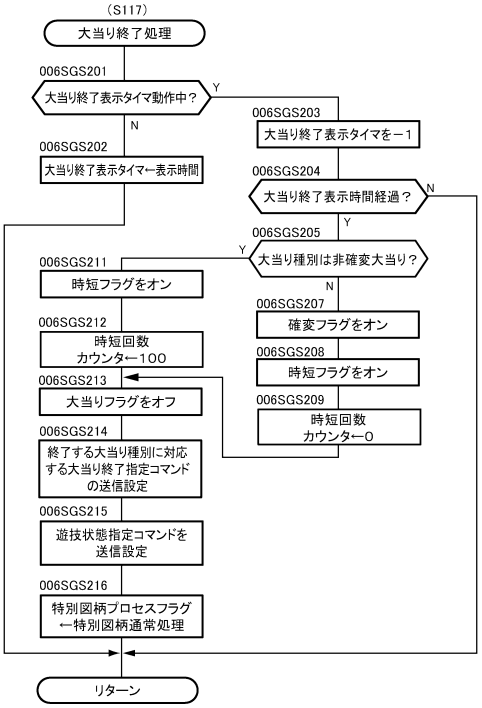
【図３２】

【図32】



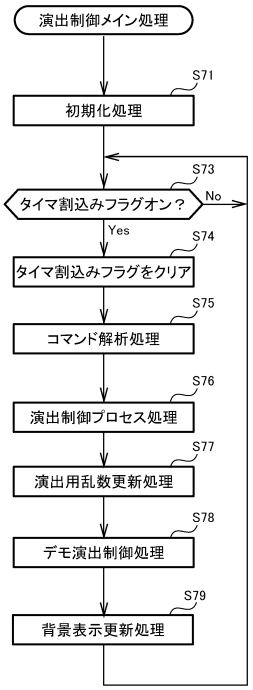
【図３３】

【図33】



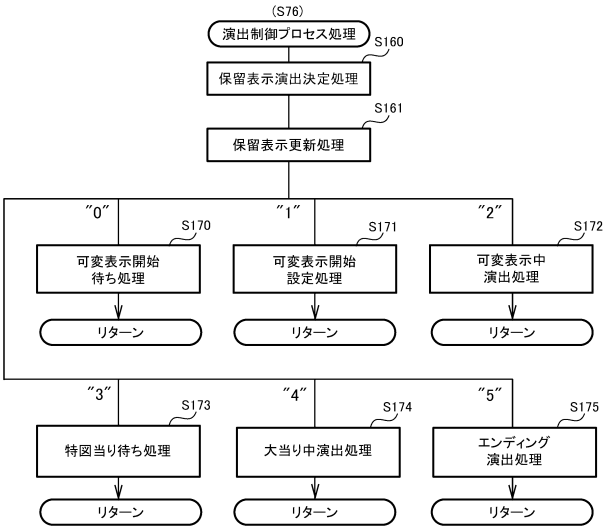
【図３４】

【図34】



【図３５】

【図35】



【図３６】

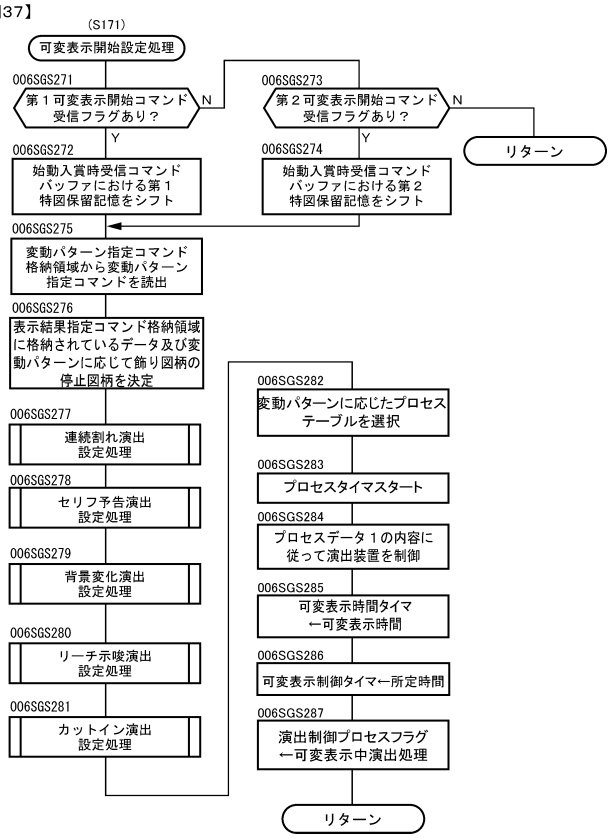
【図36】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

【図３７】

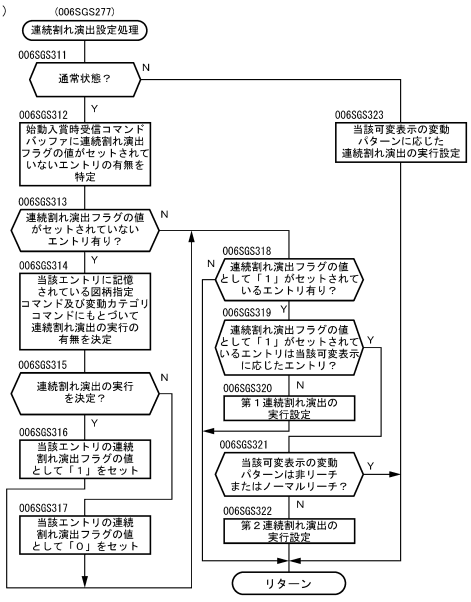
【図37】



【図３８】

【図38】

（Ａ）



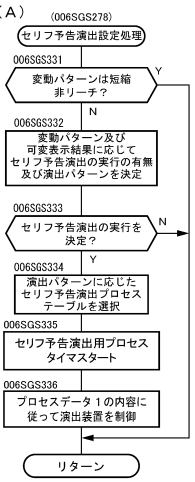
（Ｂ）　通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	連続割れ演出非実行	連続割れ演出実行
大当り	２０％	８０％
非リーチ（はずれ）	８０％	２０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	４０％
Ｓリーチ（はずれ）	５０％	５０％

【図３９】

【図39】

（Ａ）



（Ｂ）

セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン及び可変表示	セリフ予告演出非実行	セリフ予告演出実行		
		演出パターンＡ	演出パターンＢ	演出パターンＣ
非リーチ（はずれ）	７０％	３０％	０％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	３５％	５％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	４０％	１０％	２０％	３０％
大当り	１０％	５％	１０％	７５％

（Ｃ）

演出パターン	演出内容
演出パターンＡ	割れ演出で生成された領域にて「チャンス！？」表示
演出パターンＢ	割れ演出で生成された領域にて「熱い！」表示
演出パターンＣ	割れ演出で生成された領域にて「激アツ！」表示

【図４０】

【図40】

（Ａ）背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行		背景変化実行
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行（失敗パターン）	背景変化演出実行（成功パターン）
無し	６０％	３０％	１０％
有り	３０％	０％	７０％

（Ｂ）リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行（失敗パターン）	リーチ示唆演出実行（成功パターン）
非リーチ	８０％	２０％	０％
リーチ	３０％	０％	７０％

（Ｃ）カットイン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	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンＸ	演出パターンＹ
はずれ	６５％	３０％	５％
大当り	１０％	２０％	７０％

【図４１】

【図41】

通常状態において実行可能な演出１

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象よりも前の可変表示で実行
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象の可変表示で実行
セリフ予告演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待度示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
背景変化演出Ｂ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体	・１段階目→２段階目と段階的に割れる演出 ・失敗（２段階目は割れない）パターン有り
擬似連演出	・飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止→割れ演出 ・１回目と２回目とで割れるガラス板の色を異ならせることによって期待度示唆	可動体	有り	全体	
リーチ示唆演出	・割れ演出を実行してリーチの成立を示唆 （割れたらリーチ成立）	キャラクタ	有り	全体	・失敗（割れない）パターン有り

【図４２】

【図42】

通常状態において実行可能な演出２

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチαのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
強発展演出Ｂ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	無し	有り	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・ボタン操作により可動体のガタ動作→ヒビ発生→割れ発生 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

【図４３】

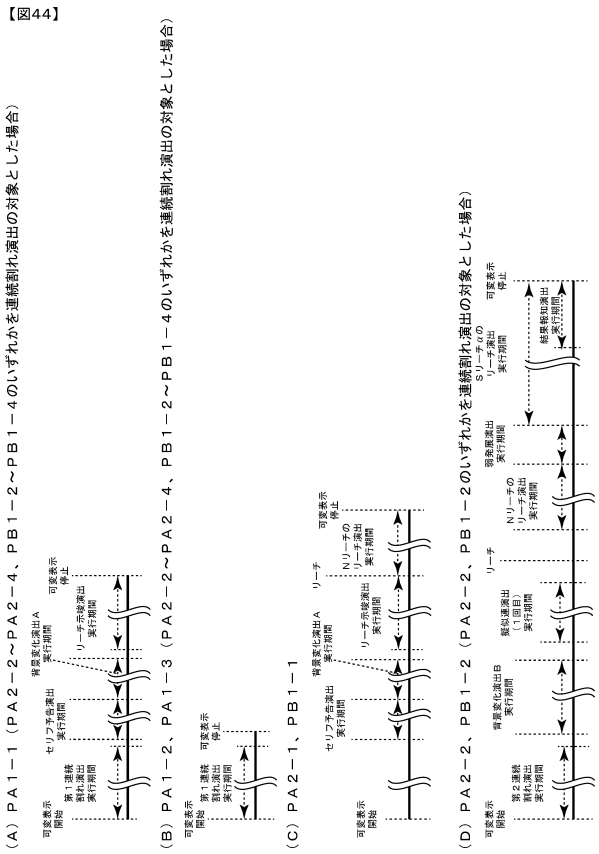
【図43】

時短状態・確変状態において実行可能な演出

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチγのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチδのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・失敗（可動体非動作）パターン有り

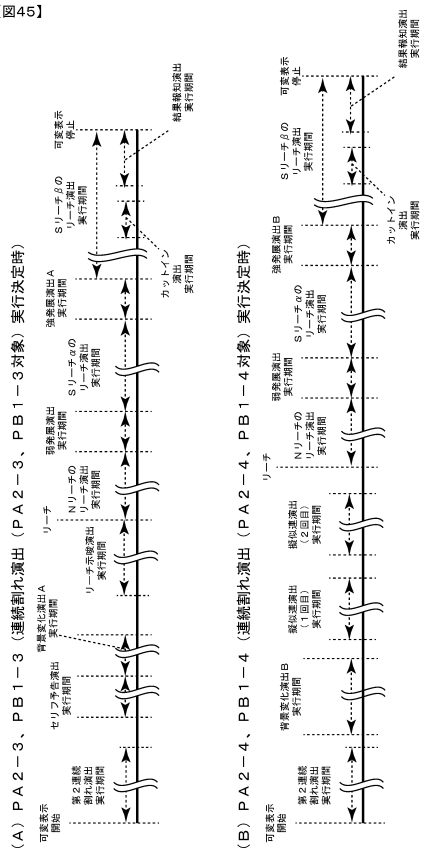
【図４４】

【図44】



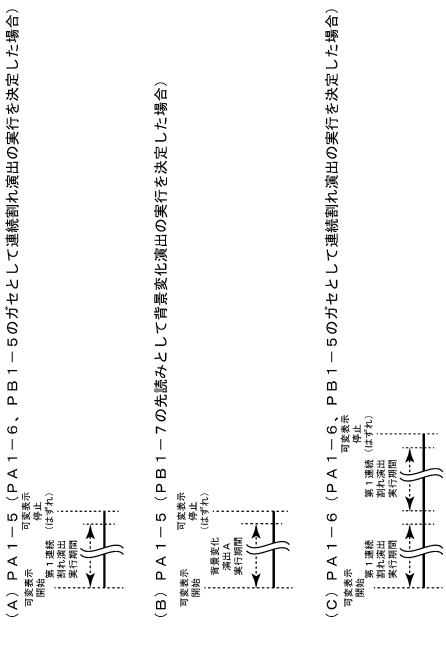
【図４５】

【図45】



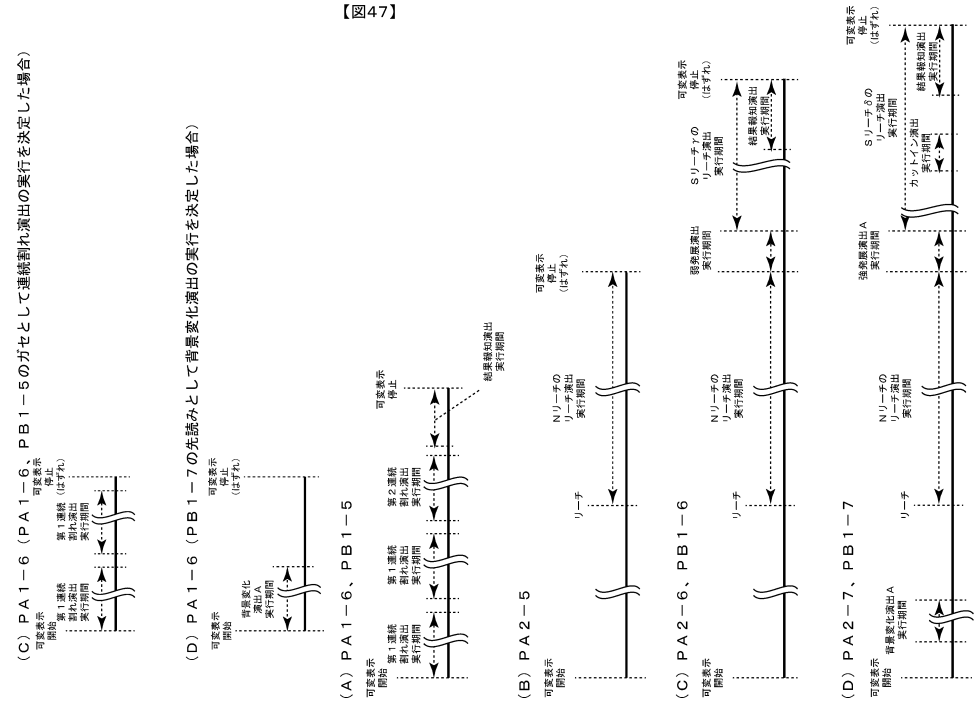
【図４６】

【図46】



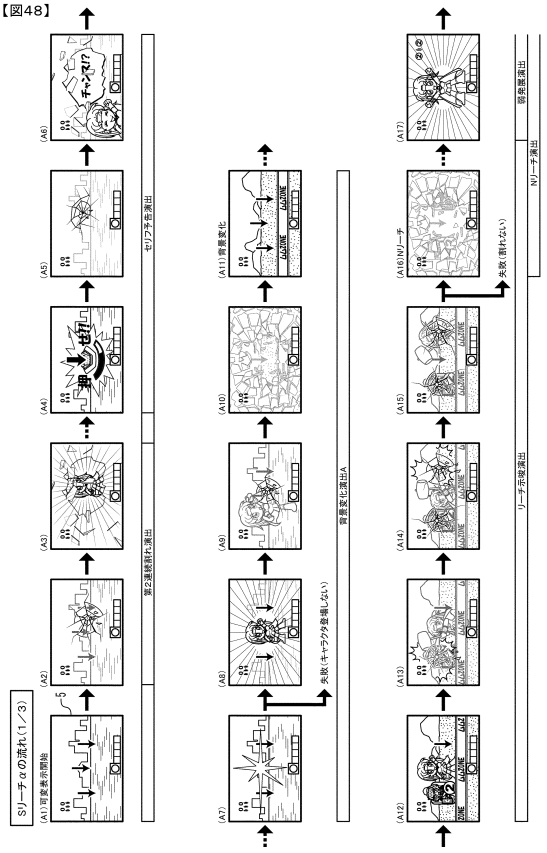
【図４７】

【図47】



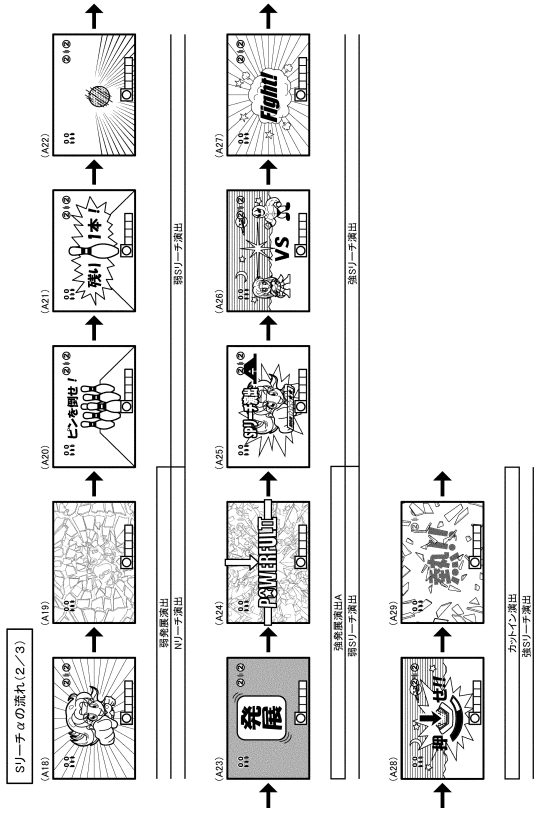
【図４８】

【図48】



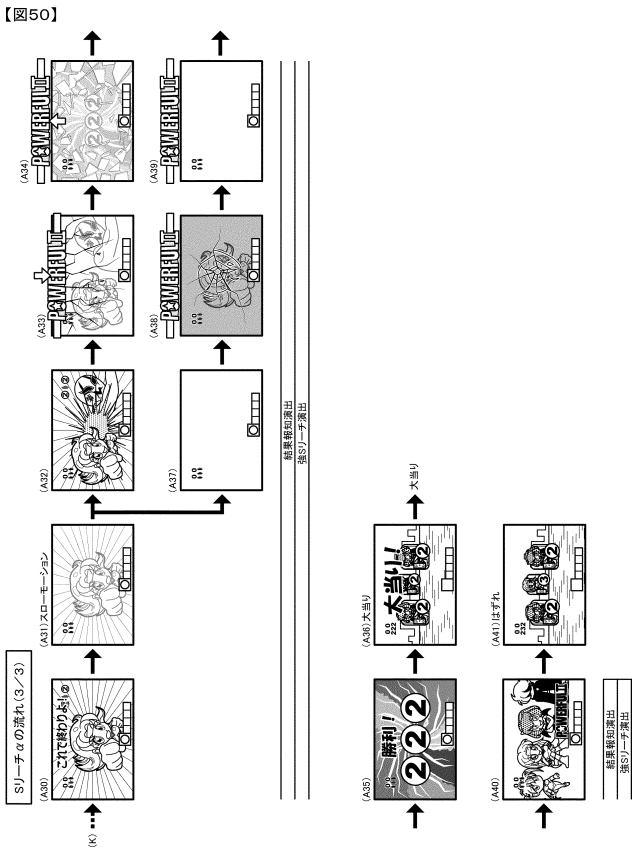
【図４９】

【図49】



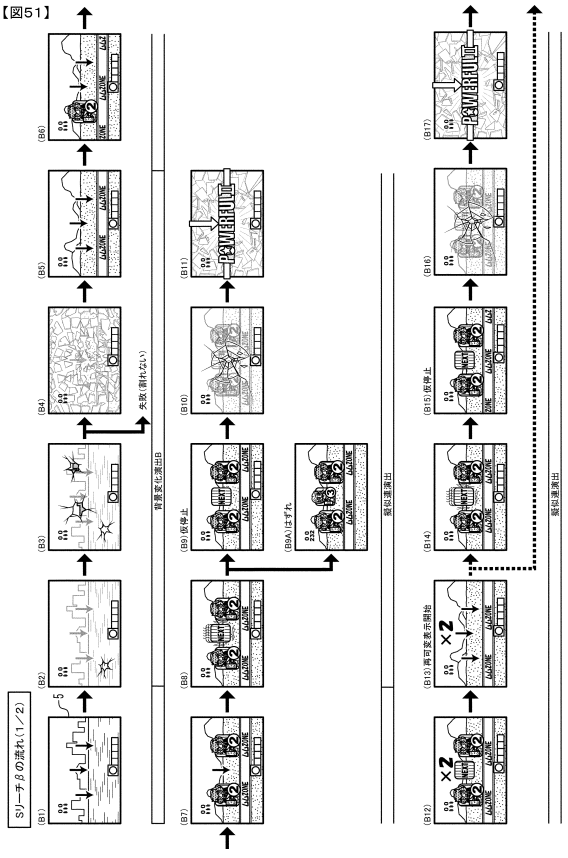
【図５０】

【図50】



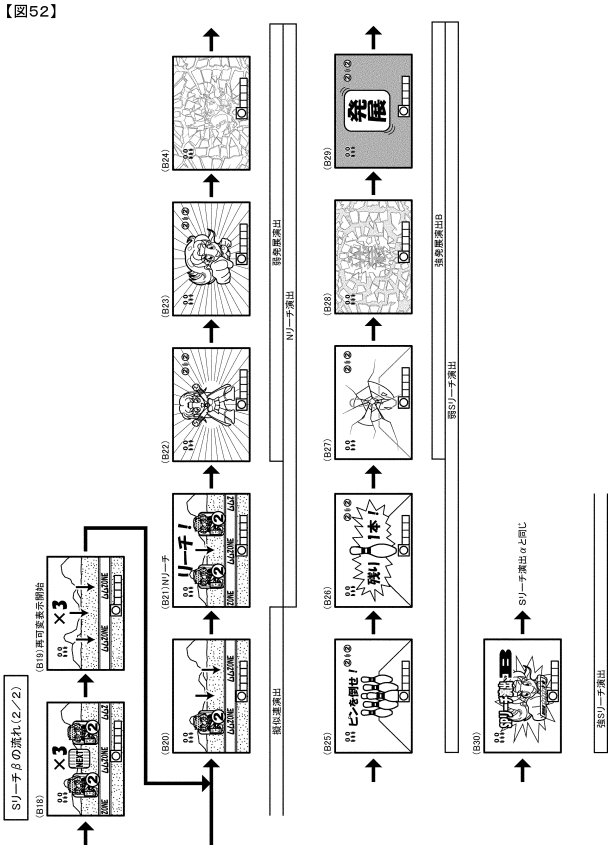
【図５１】

【図51】



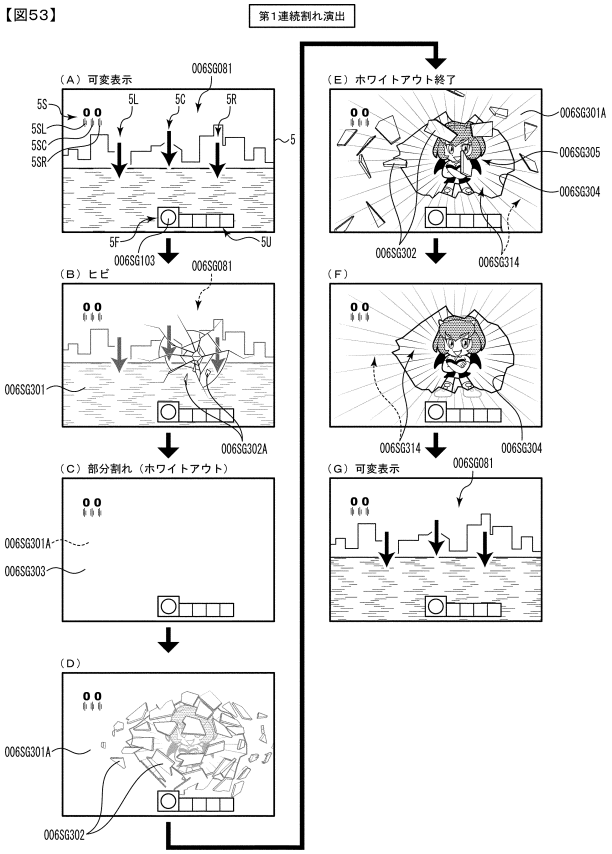
【図５２】

【図52】



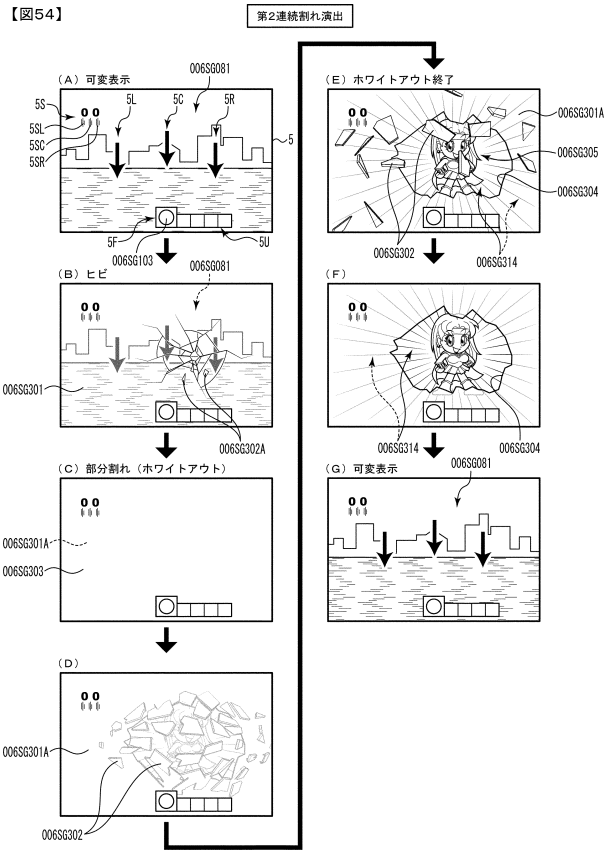
【図５３】

【図53】



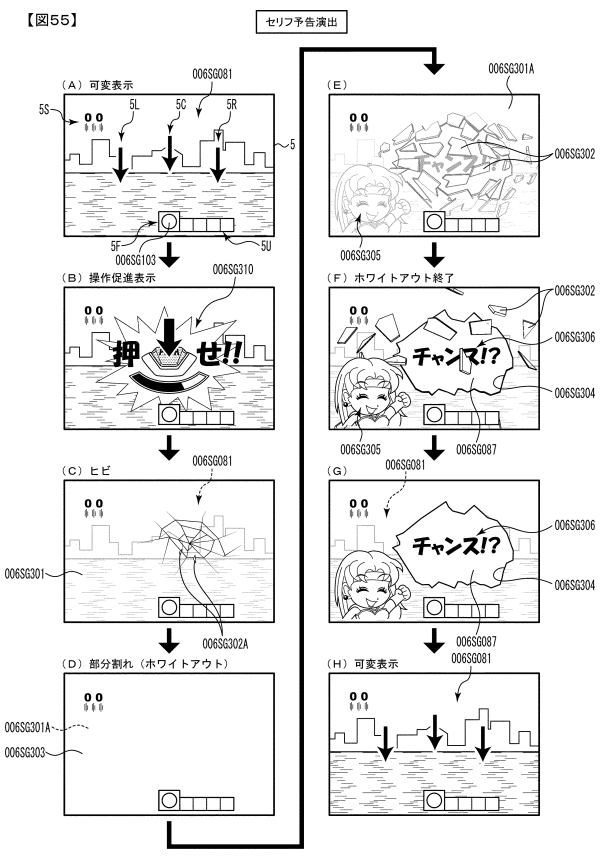
【図５４】

【図54】

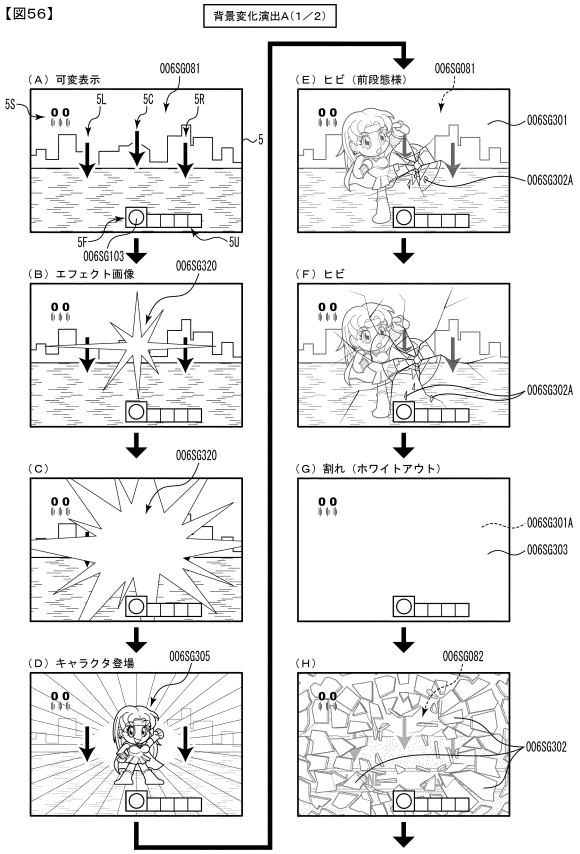


【図５５】

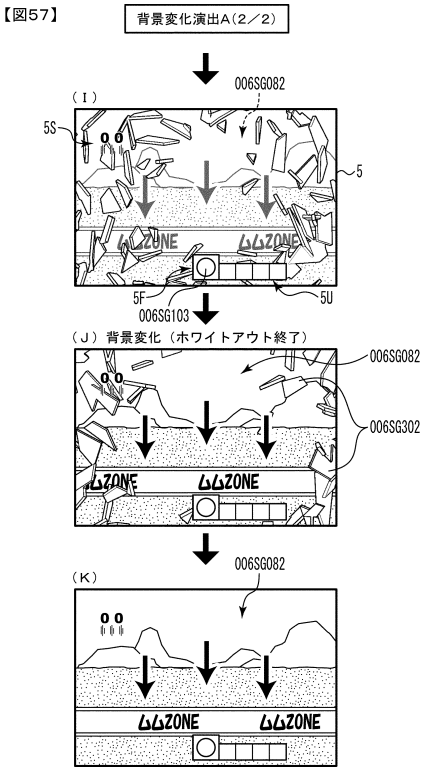
【図55】



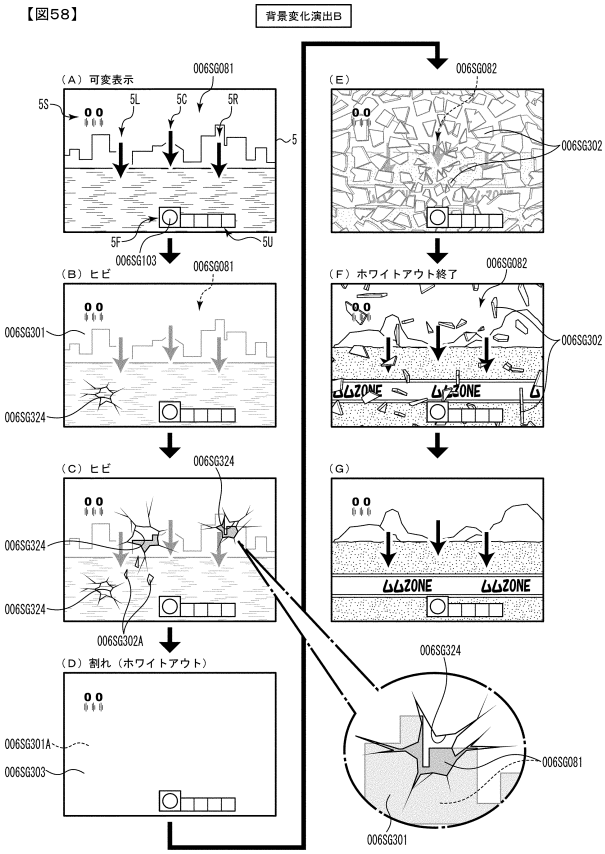
【図５６】



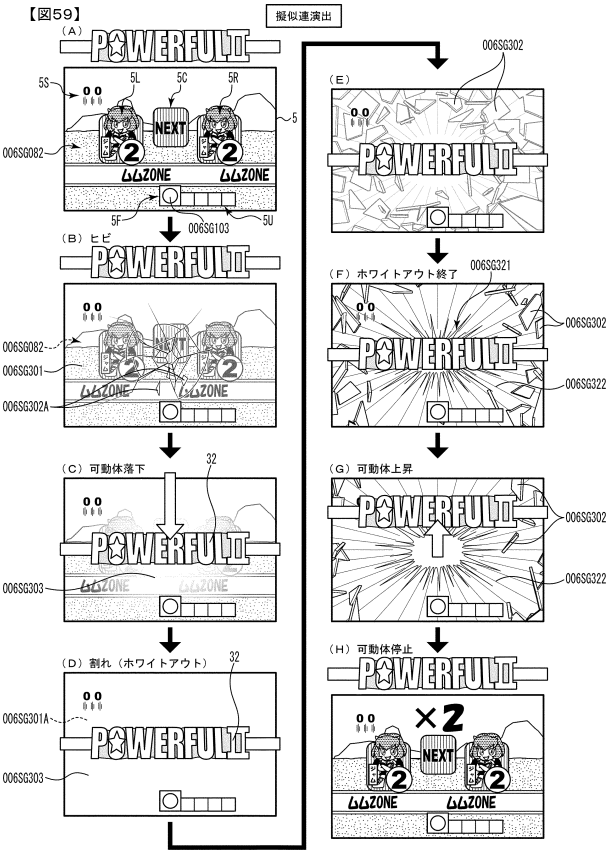
【図５７】



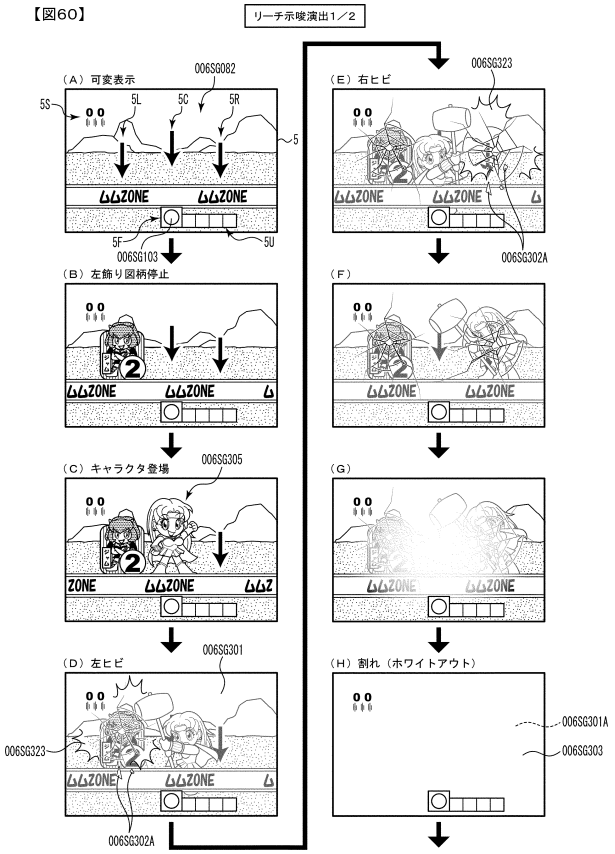
【図５８】



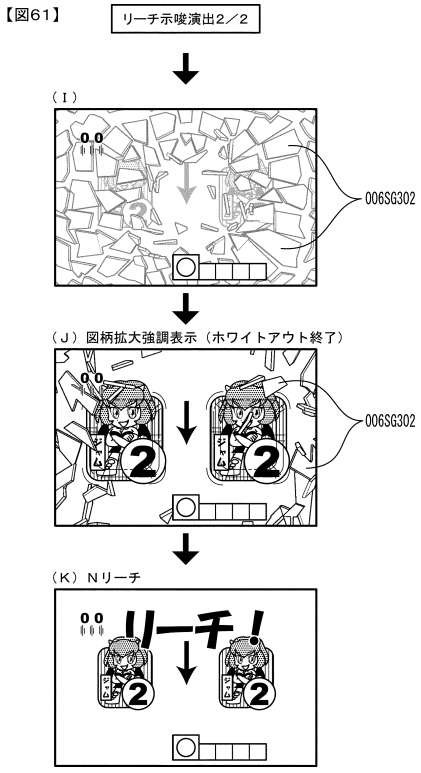
【図５９】



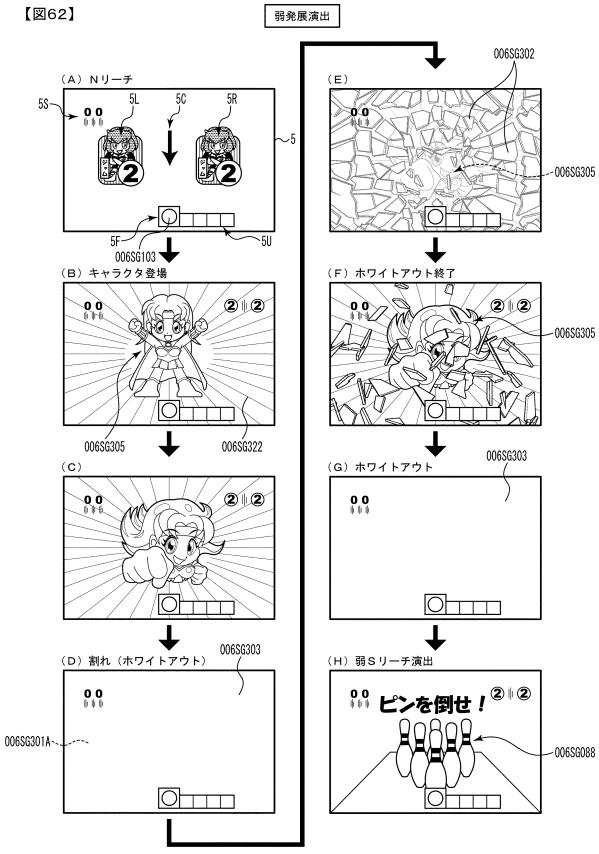
【図６０】



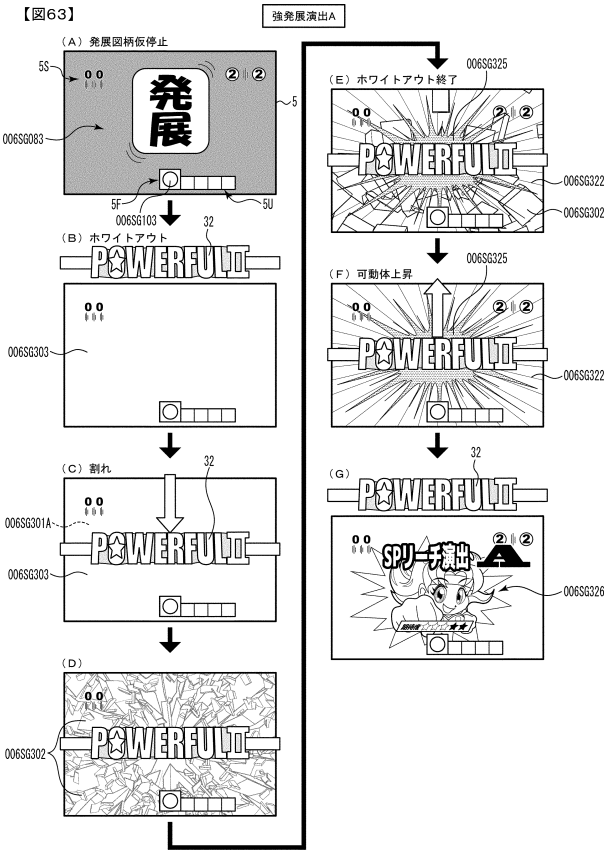
【図６１】



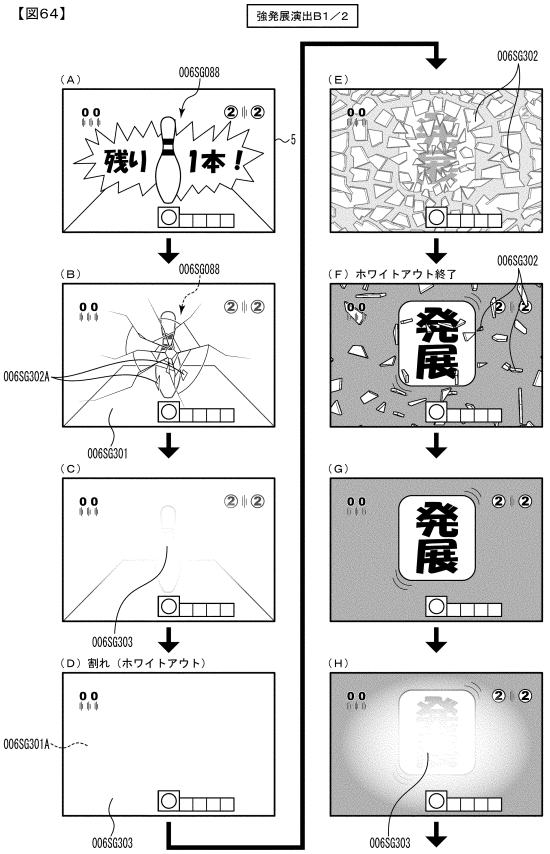
【図６２】



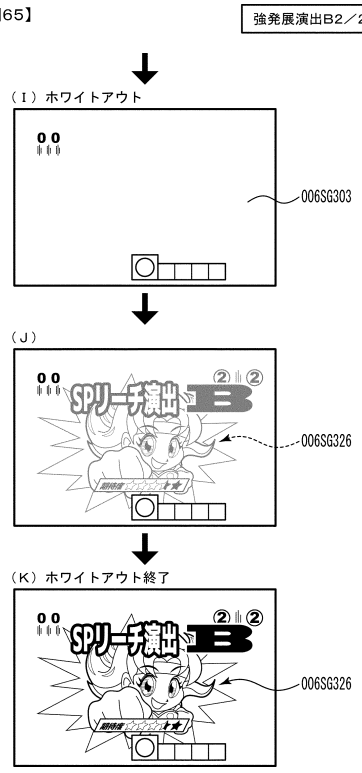
【図６３】



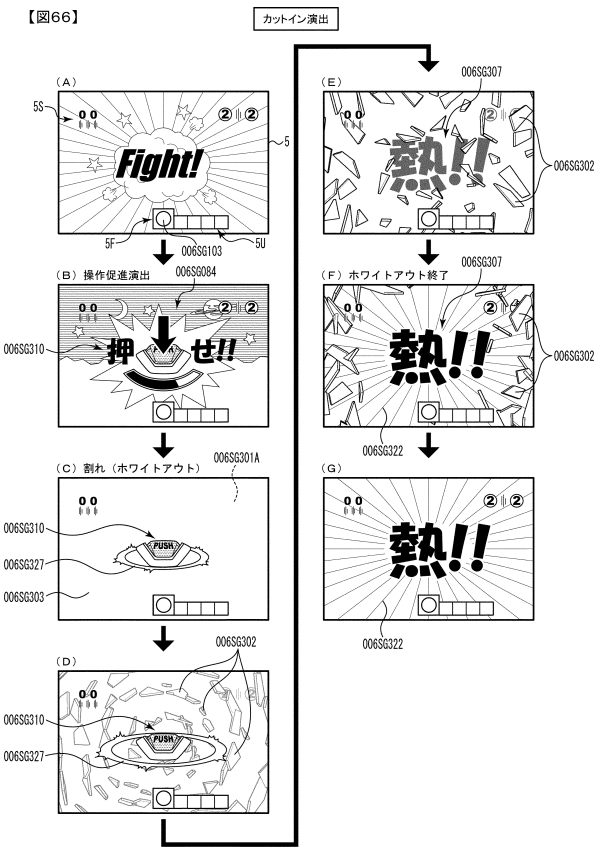
【図６４】



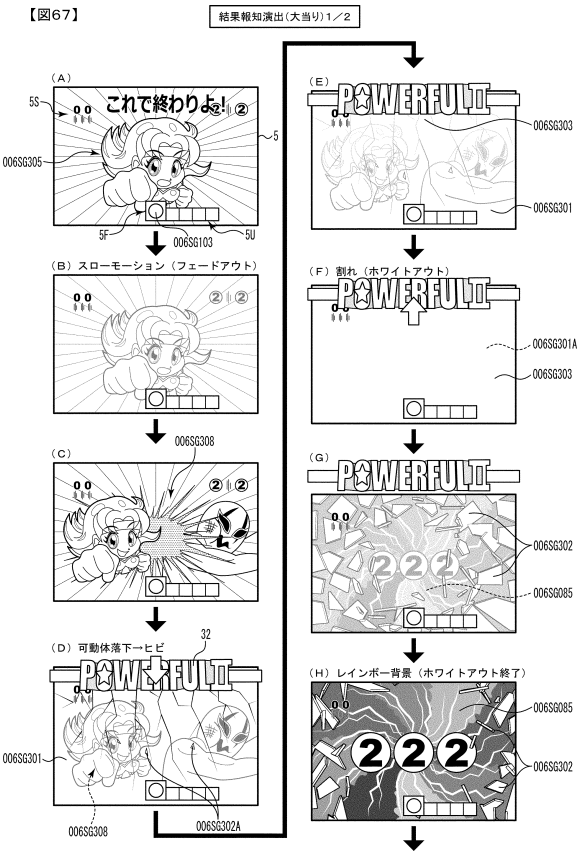
【図６５】



【図６６】

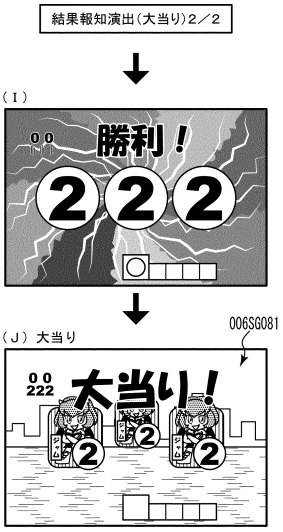


【図６７】



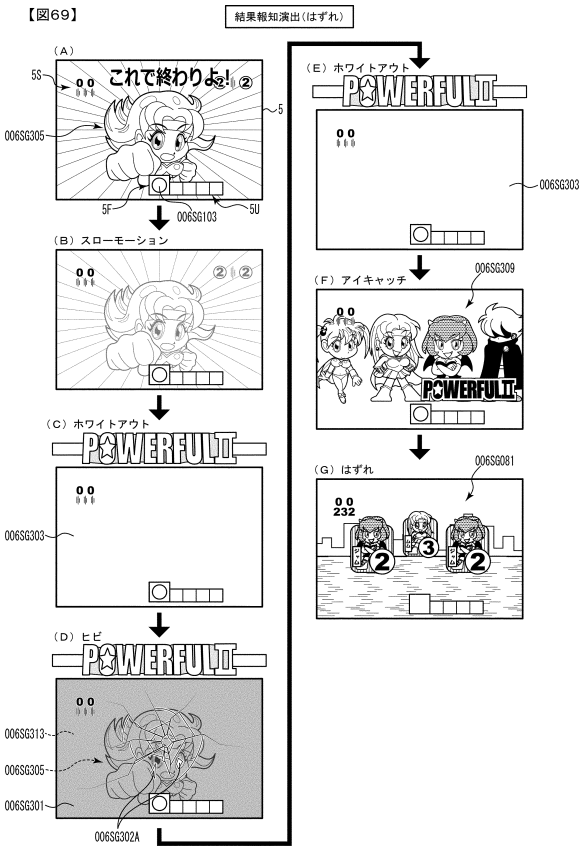
【図６８】

【図68】



【図６９】

【図69】



【図７０】

【図70】

演出比較表１

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間 ※２	破片画像表示態様
第１連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
第２連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
セリフ表示演出	—	1段階目：500ms 2段階目：5000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
背景変化演出Ａ（成功パターン）	2000ms	2000ms	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
背景変化演出Ａ（失敗パターン）	—	—	—	—	—	—	—
背景変化演出Ｂ（成功パターン）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	500ms	500ms	1250ms	750ms	透過
背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）	—	1段階目：1500ms	—	—	—	—	—
背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	—	—	—	—	—
振動連演出	1500ms（可動体落下期間）	1500ms	500ms	500ms	1000ms	500ms	非透過
リーチ示唆演出（成功パターン）	10000ms	左ヒビ：8000ms 右ヒビ：4000ms	500ms	500ms	2000ms	1500ms	透過
リーチ示唆演出（失敗パターン）	14000ms	左ヒビ：12000ms 右ヒビ：8000ms ※１	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、6000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図７１】

【図71】

演出比較表２

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間 ※２	破片画像表示態様
弱発展演出	4000ms	—	500ms	500ms	3500ms	3000ms	非透過
強発展演出Ａ	1000ms（可動体落下期間）	—	1500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
強発展演出Ｂ	—	1500ms	500ms	500ms	3000ms	2500ms	透過
カットイン演出	—	—	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
結果報知演出（成功パターン）	500ms（可動体落下期間）	500ms	500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
結果報知演出（失敗パターン）	—	5500ms	—	—	—	—	—

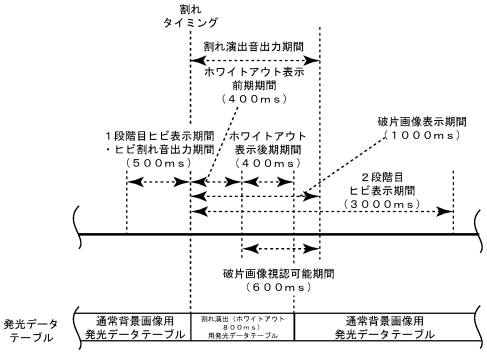
※１：右ヒビの表示期間は、4000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図７２】

【図72】

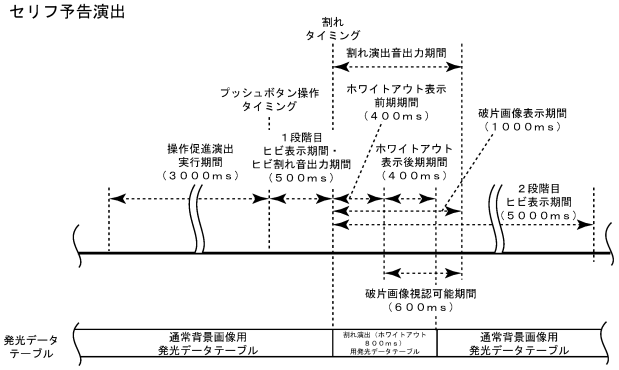
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出



【図７３】

【図73】

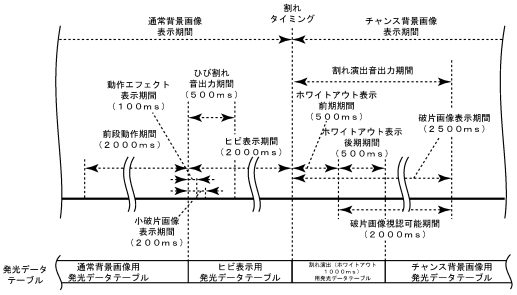
セリフ予告演出



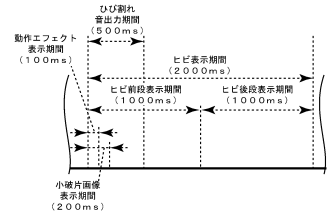
【図７４】

【図74】

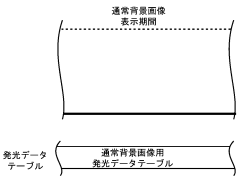
（Ａ）背景変化演出Ａ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ａ（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



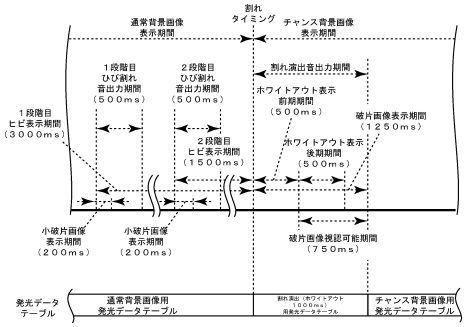
（Ｃ）背景変化演出Ａ（失敗パターン）



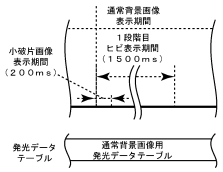
【図７５】

【図75】

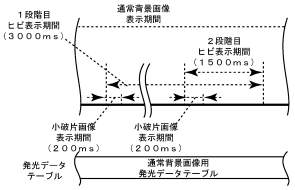
（Ａ）背景変化演出Ｂ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）

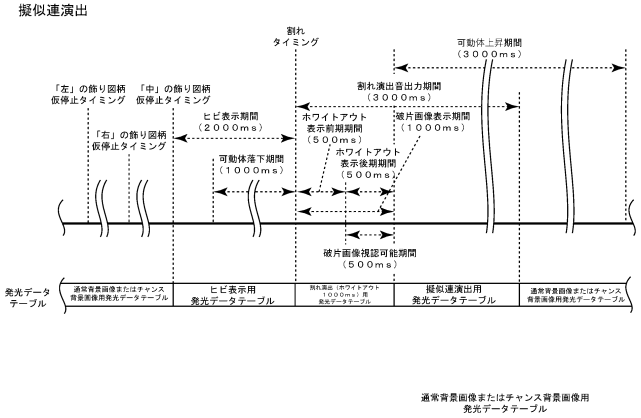


（Ｃ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）



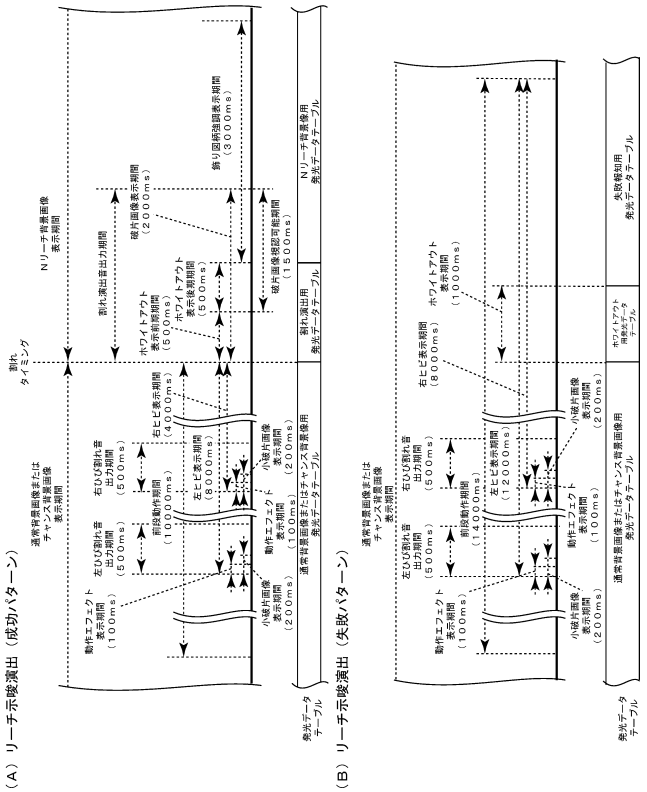
【図７６】

【図76】



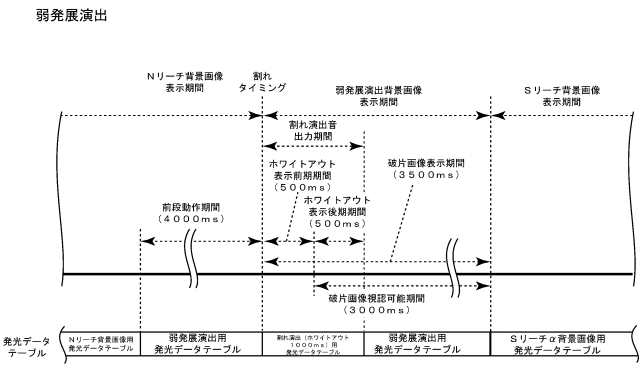
【図７７】

【図77】



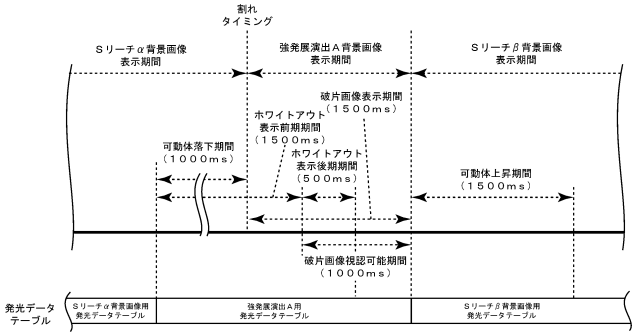
【図７８】

【図78】



【図７９】

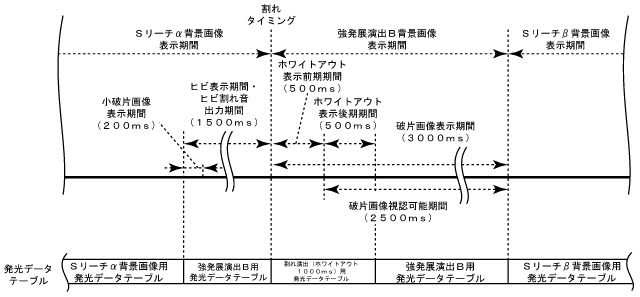
【図79】



【図８０】

【図80】

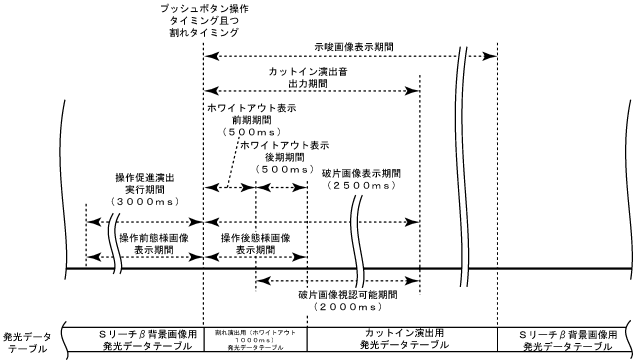
強発展演出Ｂ



【図８１】

【図81】

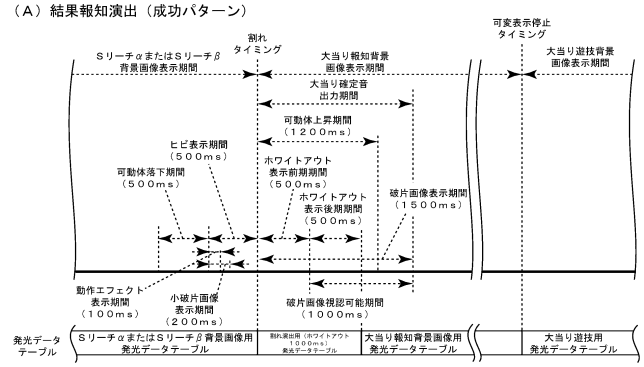
カットイン演出



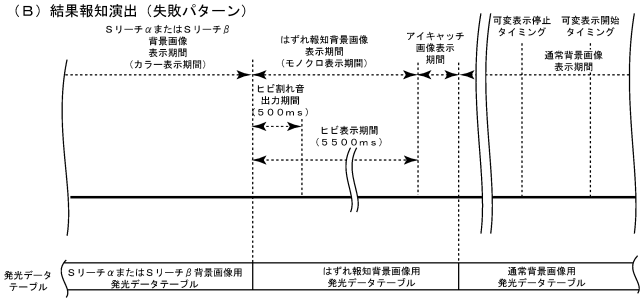
【図８２】

【図82】

（Ａ）結果報知演出（成功パターン）



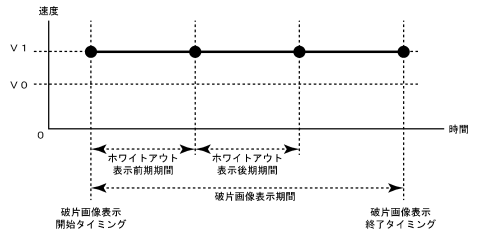
（Ｂ）結果報知演出（失敗パターン）



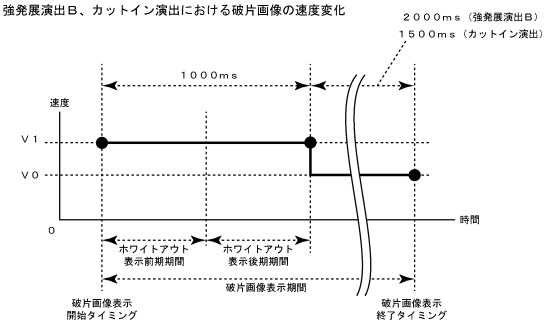
【図８３】

【図83】

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、
擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出における破片画像の速度変化



（Ｂ）強発展演出Ｂ、カットイン演出における破片画像の速度変化



【図８４】

【図84】

割れパターン一覧

割れパターン	演出名	作用主体	ヒビ模様	割れ範囲	破片画像表示形状	パラメータ 重力	重力方向	重力勾配	強度	変動量	繰り返し	粘性
割れパターンA	背景変化演出A	キャラクタ		全体	透過	0	180°	10	5	30%	13	0.1
	リーチ示唆演出				透過							
割れパターンB	背景変化演出B	無し		全体	透過	0	0°	90	3	0%	15	0.1 〜 0.4
	強発展演出B				透過							
割れパターンC	擬似連演出	可動体		全体	非透過	0	180°	60	7	30%	10	0.1
	結果報知演出				透過							
割れパターンD	第１連続割れ演出	無し		一部	透過	3	180°	0	5	30%	17	0.1
	第２連続割れ演出				透過							
	セリフ予告演出				透過							
割れパターンE	強発展演出	キャラクタ		無し	非透過	5	180°	10	3	30%	15	0.4
割れパターンF	強発展演出A	可動体		無し	透過	5	180°	0	5	30%	前：30 後：7	前：0.1 後：0.4
割れパターンG	カットイン演出	無し		全体	透過	2	0°	90	5	0%	12	0.1

重力・・・・・重力の設定。飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。
重力方向・・・重力がかかる方向を設定。0度（上方向）を基準に上下左右方向を指定。
重力勾配・・・重力を2軸方向で振り幅調整。このパラメーターで設定した数値は『重力の方向』と合成される。前後、上下左右の3D空間の方向すべてを指定可能。
※−90、90の値では、2軸方向になるので実質的に『重力の方向』は無効扱い。
強度・・・・・飛び散る破片の勢いを調整。値を大きくすると破片の飛び散る速さが速くなる。
変動量・・・・破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能。通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きく重いものに対して移動がすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。
※デフォルトで設定されている30が自然界の物理法則に近い値。0だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がバラバラでなく同じ動きになる。
繰り返し・・・割れる破片の大きさを調整。値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。
粘性・・・・・破片の動きに対する抵抗。値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。
また、補助的に付加したように重力にみじて抵抗の強弱されるため単独で確認しづらくなる。

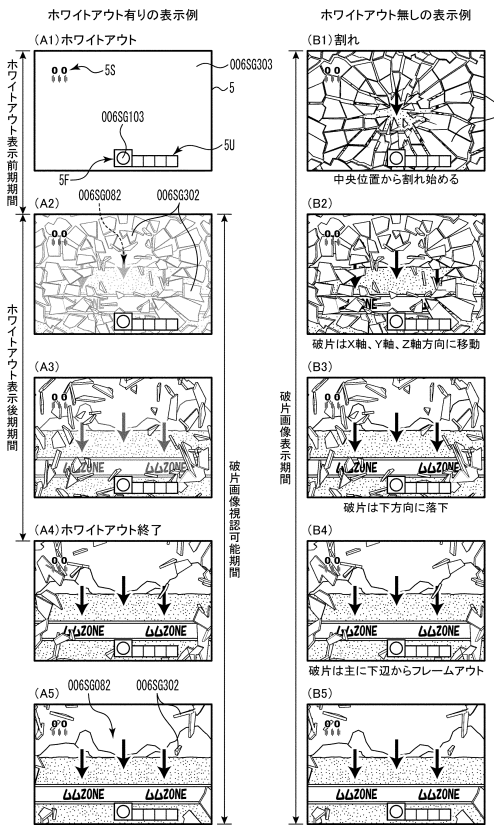
【図８５】

【図85】

割れパターンA　割れパターンB　割れパターンC　割れパターンD　割れパターンE　割れパターンF　割れパターンG

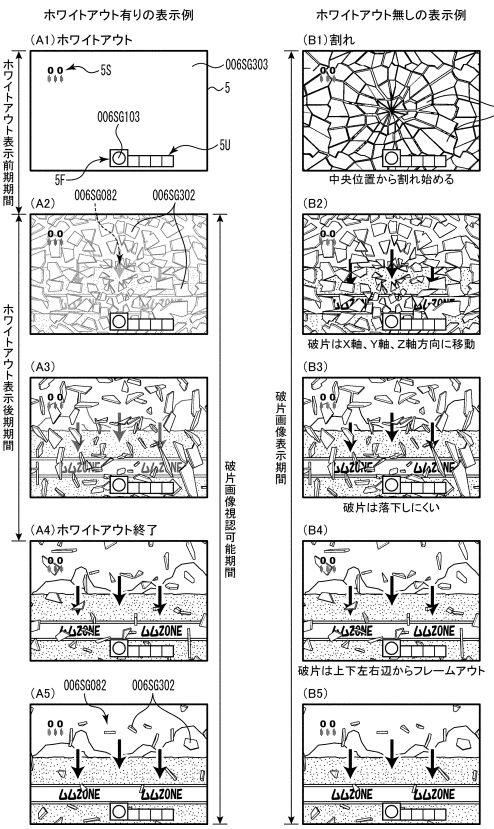
【図８６】

【図86】　割れパターンA[背景変化演出A]

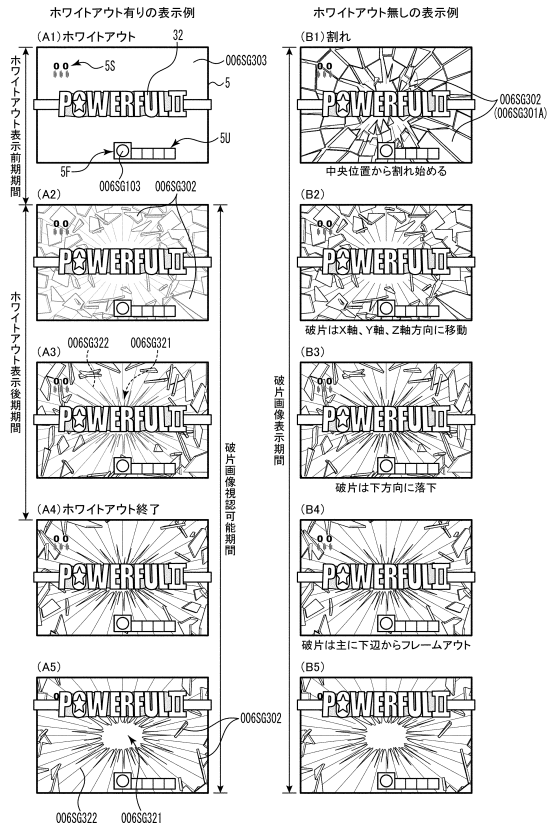


【図８７】

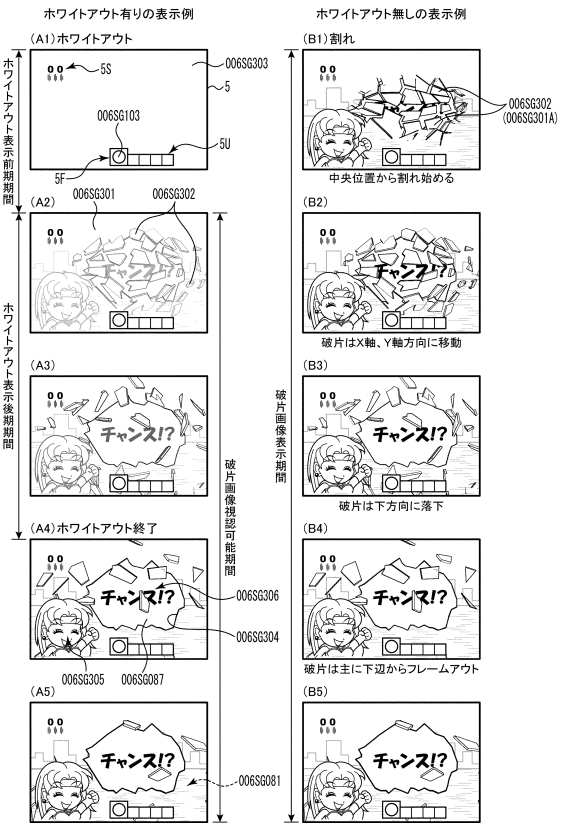
【図87】　割れパターンB[背景変化演出B]



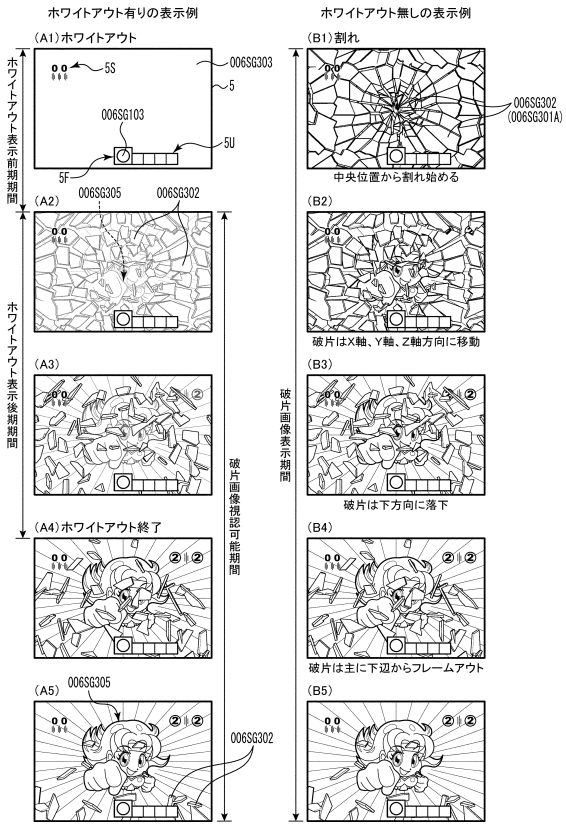
【図８８】



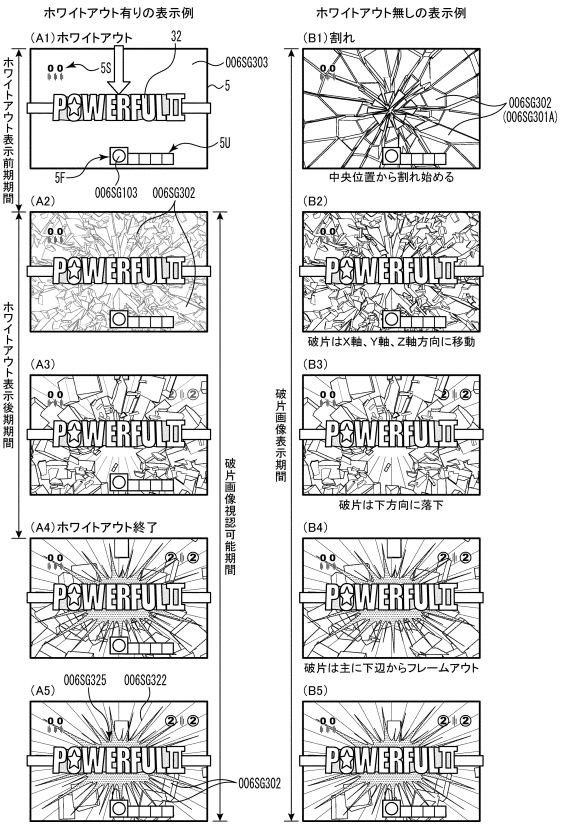
【図８９】



【図９０】

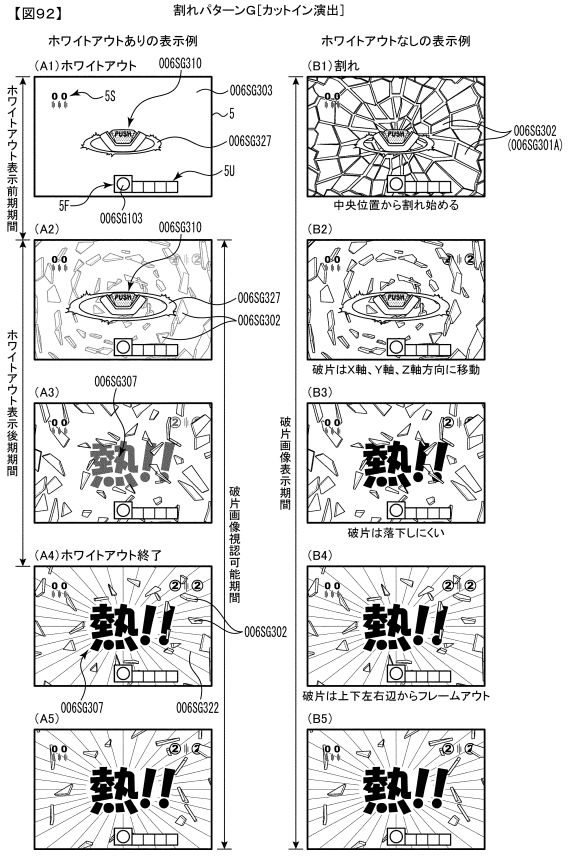


【図９１】



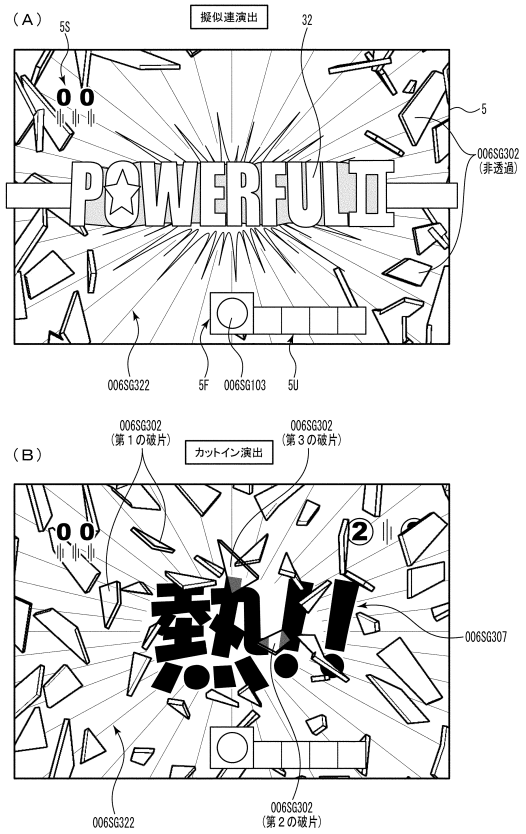
【図９２】

【図92】



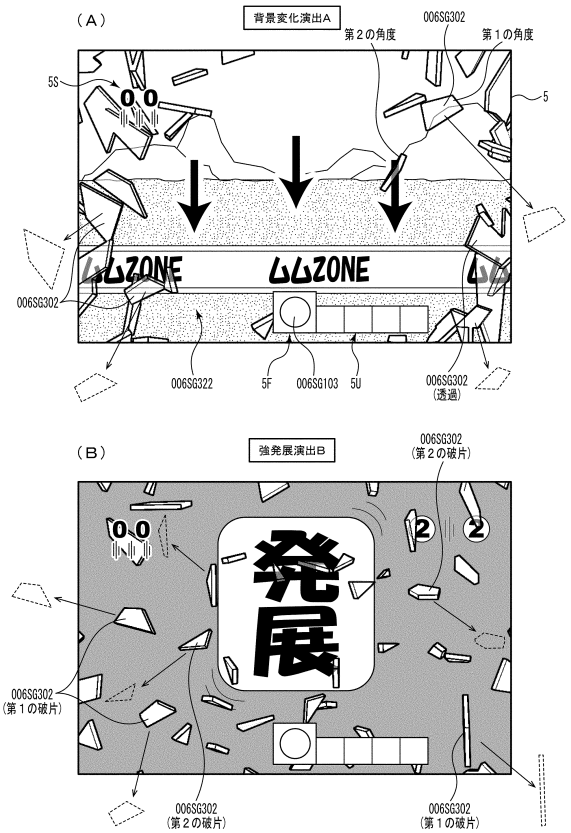
【図９３】

【図93】



【図９４】

【図94】



【図９５】

【図95】 変形例１

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ１	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ１	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ１
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ４	Ｖｙ５	Ｖｚ６
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｂ）強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ２	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ２	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ２
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ７	Ｖｙ８	Ｖｚ９
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｃ）各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了までの期間	破片画像Ｃ＞破片画像Ａ 破片画像Ｃ＞破片画像Ｂ

（Ｄ）破片画像Ｃの表示期間についての比較

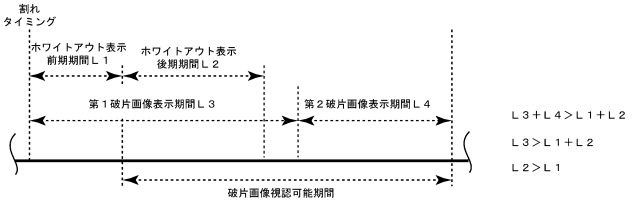
演出群Ｘ	第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Ｙ	強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出

表示開始から表示終了までの期間	演出群Ｙ＞演出群Ｘ

【図９６】

【図96】　変形例２

（Ａ）各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係



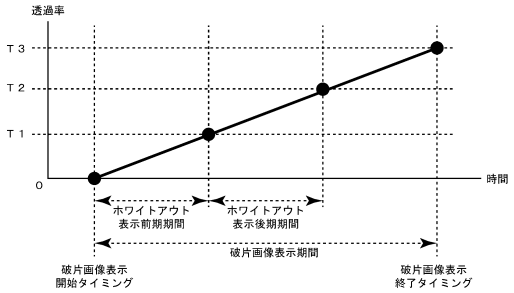
（Ｂ）各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第１破片画像表示期間	少
第２破片画像表示期間	多

【図９７】

【図97】　変形例３

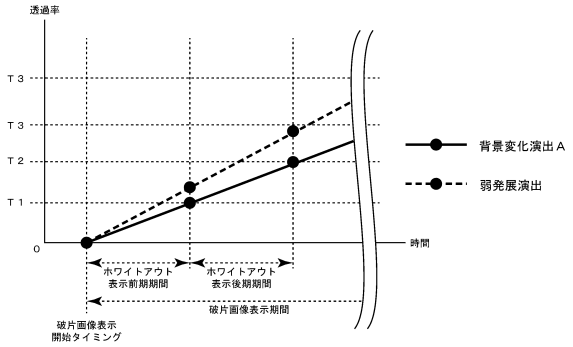
各演出において表示される破片の透過率



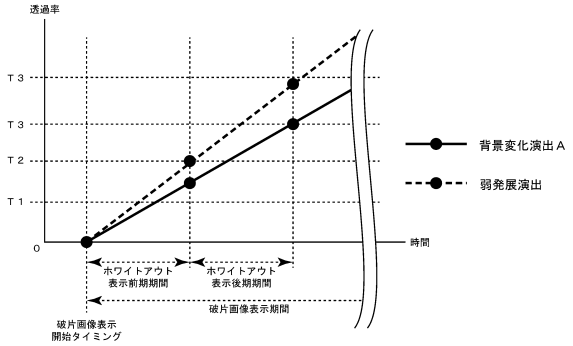
【図９８】

【図98】　変形例４

（Ａ）低ベース状態において表示される破片の透過率



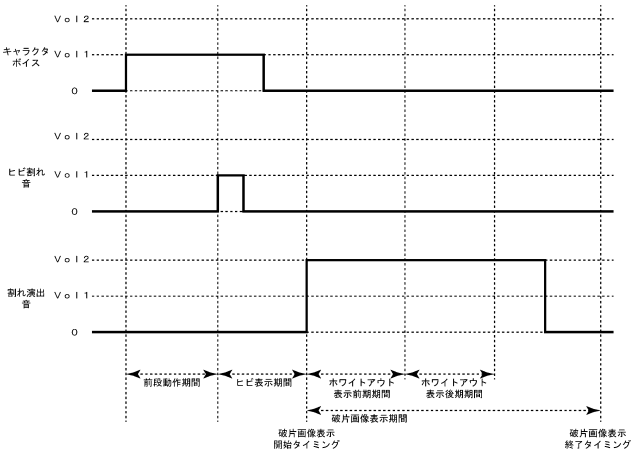
（Ｂ）高ベース状態において表示される破片の透過率



【図９９】

【図99】　変形例５

背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の実行時における各演出音の音量



【図１００】

【図100】　変形例６

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

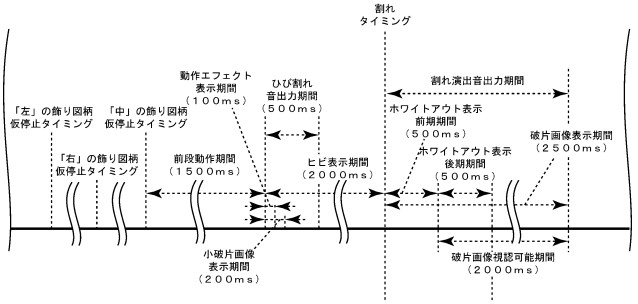
演出名	回転数
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出	Ｒ３
背景変化演出Ａ（成功パターン）、背景変化演出Ｂ（成功パターン）、擬似連演出、リーチ示唆演出（成功パターン）、弱発展演出、強発展演出Ａ	Ｒ２
強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出（成功パターン）	Ｒ１

※：Ｒ３＞Ｒ２＞Ｒ１

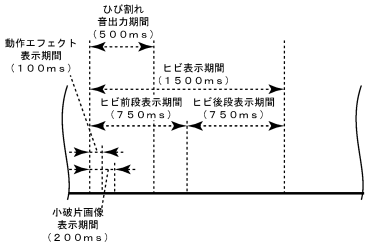
【図１０１】

【図101】　変形例７

（Ａ）擬似連演出

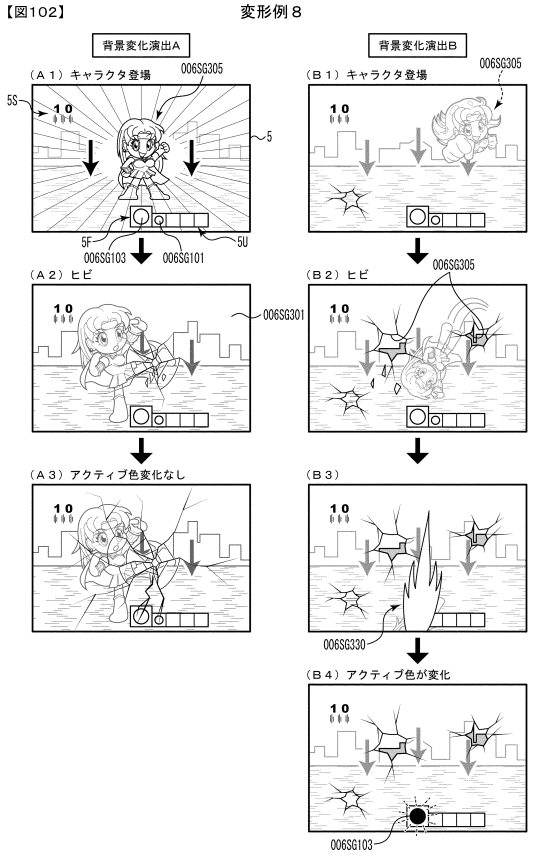


（Ｂ）擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



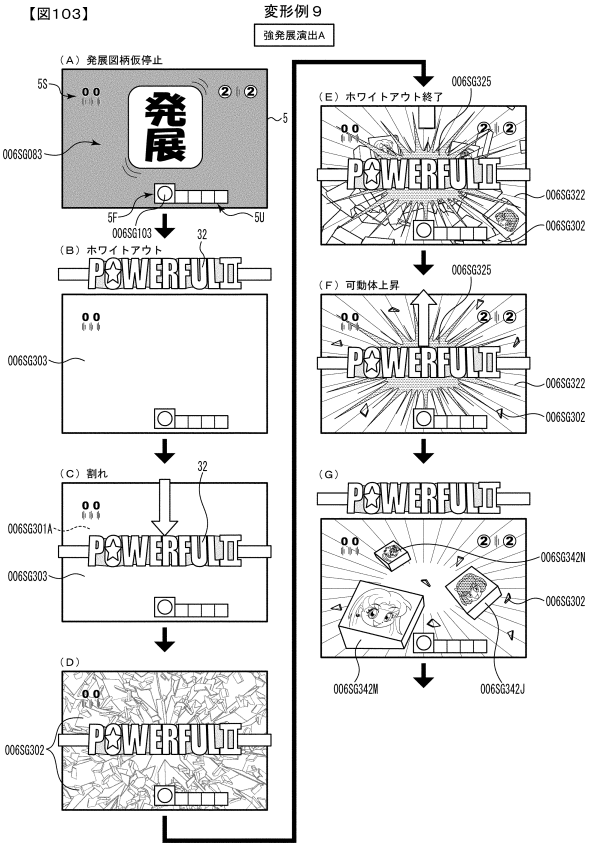
【図１０２】

【図102】　変形例８

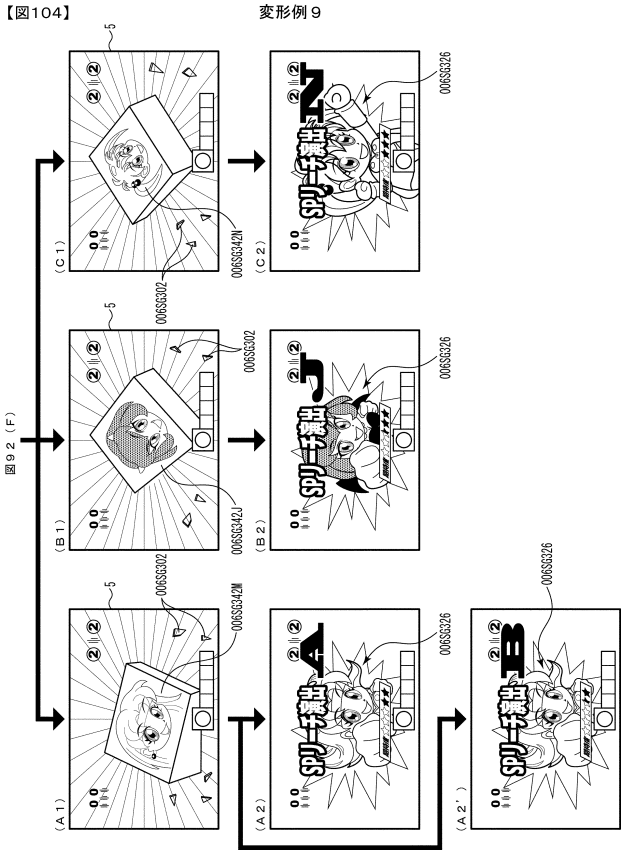


【図１０３】

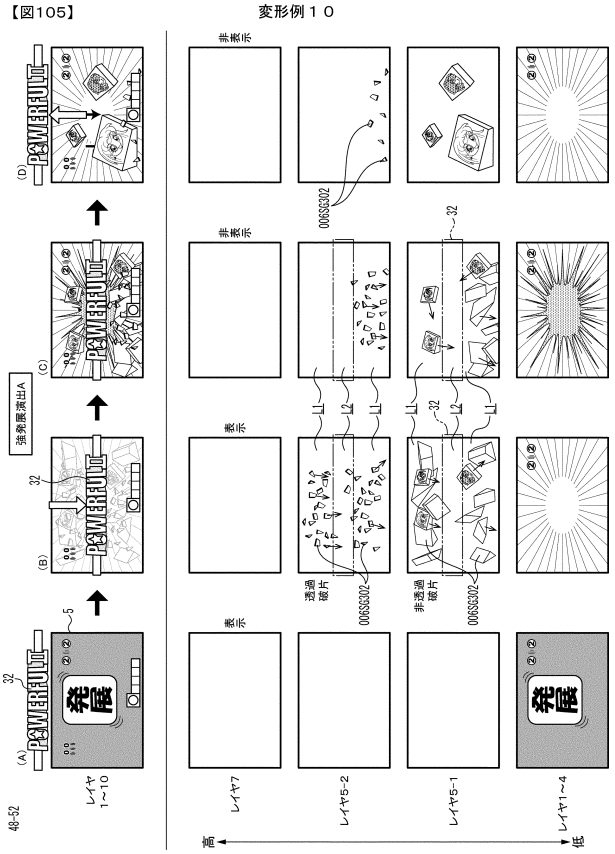
【図103】　変形例９



【図１０４】


【図104】
変形例９
図９２（Ｆ）
（Ａ１）
（Ａ２）
（Ａ２’）
（Ｂ１）
（Ｂ２）
（Ｃ１）
（Ｃ２）
006SG3302
006SG3426M
006SG3426J
006SG3426
5
SPリーチ演出

【図１０５】


【図105】
変形例１０
強発展演出A
（A）
（B）
（C）
（D）
32
22
5
48-52
006SG3302
透過破片
非透過破片
非表示
表示
レイヤ7
レイヤ5-2
レイヤ5-1
レイヤ1~4
高
低