(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7662475号
(P7662475)

(45)発行日　令和7年4月15日(2025.4.15)

(24)登録日　令和7年4月7日(2025.4.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４

請求項の数　1　（全437頁）

(21)出願番号　特願2021-152949(P2021-152949)
(22)出願日　令和3年9月21日(2021.9.21)
(65)公開番号　特開2023-44857(P2023-44857A)
(43)公開日　令和5年4月3日(2023.4.3)
審査請求日　令和6年6月24日(2024.6.24)

(73)特許権者　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
審査官　中野　直行

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
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、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ことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、
前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
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可能であり、
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コマンドを送信可能であり、
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コマンドを送信可能であり、

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コマンドを送信可能であり、
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コマンドを送信可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１コマンドを受信したときに、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ときに、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ときに、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ときに、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リーチに対応するタイトル表示の実行時間と前記第２リーチに対応するタイトル表示の実行時間とは異なり、
前記第１リーチに対応するタイトル表示および前記第２リーチに対応するタイトル表示は、
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が開始されてから特定領域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特定領域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の表示を終了する第３パートと、で構成され、
前記表示手段は、
前記第１リーチに対応するタイトル表示において、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リーチに対応するタイトル表示において、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し、
前記第２リーチの方が前記第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段は、前記第２リーチに対応するタイトル表示の方が前記第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をし、
前記第１リーチおよび前記第２リーチにおいて、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、
前記第１リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第１リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、
前記第１リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第１リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、
前記第２リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第２リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、
前記第２リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第２リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、
前記遊技機は、
遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、
乱数値を発生可能な乱数回路と、をさらに備え、
前記格納手段は、
前記乱数回路を使用するか否かを示す値を設定可能な第１領域と、
少なくとも前記乱数回路の制御に用いられる値を設定可能な第２領域と、を含み、

前記第２領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可する旨を示すアクセス許可値を設定可能な特定格納領域を含み、
前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、
前記第２領域に前記乱数回路の制御に用いられる値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、
前記制御用格納処理が実行された後に、前記第１領域に前記乱数回路を使用する旨を示す値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、
前記設定用格納処理が実行された後に、前記アクセス許可値を前記特定格納領域に設定可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、始動条件が成立したことにもとづいて第１識別情報または第２識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状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）。また、パチンコ遊技機等の遊技機として、ハード乱数、ソフト乱数により各種乱数を管理する遊技機がある（例えば特許文献２）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１９－１１８４１１号公報
【文献】特許６１２４３１３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。
【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、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ことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、
前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
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可能であり、

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コマンドを送信可能であり、
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コマンドを送信可能であり、
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コマンドを送信可能であり、
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コマンドを送信可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１コマンドを受信したときに、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ときに、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ときに、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ときに、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リーチに対応するタイトル表示の実行時間と前記第２リーチに対応するタイトル表示の実行時間とは異なり、
前記第１リーチに対応するタイトル表示および前記第２リーチに対応するタイトル表示は、
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が開始されてから特定領域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特定領域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の表示を終了する第３パートと、で構成され、
前記表示手段は、
前記第１リーチに対応するタイトル表示において、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リーチに対応するタイトル表示において、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し、
前記第２リーチの方が前記第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段は、前記第２リーチに対応するタイトル表示の方が前記第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をし、
前記第１リーチおよび前記第２リーチにおいて、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、
前記第１リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第１リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、
前記第１リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第１リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、
前記第２リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第２リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、
前記第２リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第２リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、
前記遊技機は、
遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、

乱数値を発生可能な乱数回路と、をさらに備え、
前記格納手段は、
前記乱数回路を使用するか否かを示す値を設定可能な第１領域と、
少なくとも前記乱数回路の制御に用いられる値を設定可能な第２領域と、を含み、
前記第２領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可する旨を示すアクセス許可値を設定可能な特定格納領域を含み、
前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、
前記第２領域に前記乱数回路の制御に用いられる値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、
前記制御用格納処理が実行された後に、前記第１領域に前記乱数回路を使用する旨を示す値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、
前記設定用格納処理が実行された後に、前記アクセス許可値を前記特定格納領域に設定可能である、
ことを特徴としている。

【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。さらに、このような構成においては、有利状態に関する第１乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になり商品性を高めることができる。

【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】パチンコ遊技機の正面図である。
【図１３】各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１４】遊技用乱数の一例を示す図である。
【図１５】遊技制御用のメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６】遊技制御用のタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７】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１８】特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例を示す図である。
【図１９】演出制御用のメイン処理を示すフローチャートである。
【図２０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２１－１】遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示す図である。
【図２１－２】アドレスマップの一例を示す図である。
【図２１－３】機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
【図２１－４】機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
【図２１－５】遊技用乱数についての設定例を説明するための図である。
【図２１－６】乱数更新周期を説明するための図である。
【図２１－７】電力供給開始対応処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－８】機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例を示す図である。
【図２１－９】ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの構成例を示す図である。
【図２１－１０】電源断処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－１１】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２１－１２】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－１３】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２１－１４】初期値変更乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図２１－１５】初期値決定用乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－１６】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－１７】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２１－１８】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－１９】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２１－２０】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－２１】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２１－２２】特別図柄情報設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－２３】大当り情報データ選択処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－２４】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２１－２５】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２１－２６】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－２７】当り時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２１－２８】ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２１－２９】変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図２１－３０】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図２１－３１】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図２１－３２】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
【図２１－３３】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２１－３４】データ構成の使用例を説明するための図である。
【図２１－３５】ゲートスイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－３６】普通図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－３７】データ構成の使用例を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【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９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【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１

２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１３

１ＳＧ００４Ｂ、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・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本実施例では、時短回数１１００回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Ｂの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び９００回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Ｂに制御されることはない。
【０３２１】
尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくｎ回（本実施例では９００回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Ｋは、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Ｐ

Ｂ１－１７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

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

【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１１－６７（Ｂ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間ＬＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＲ、ＬＳ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐよりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間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、Ｌ

１Ｐ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ＬＥＤであり、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、白色に単色発光させることが可能な白色ＬＥＤである。

【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（600000/10）が指定されており、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４に対応して子テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５に対応して子テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４に対応して子テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されている。

【０９０１】

図１１－７１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として６０００００ｍｓ（１０分間）が指定されている場合には、この６０００００ｍｓ（１

０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_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：X_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【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：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。
【０９１１】
また、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。
【０９１２】
また、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x666666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。
【０９１３】
また、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。
【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_JAKU_KYOTU_TYTLE）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ

４のＲＧＢの値を示すものである。
【０９１９】
輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。枠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, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。
【０９２３】
上述したように、演出制御用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６００００ｍｓを計時し、当該計時が６００００ｍｓに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が６００００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計時が６００００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が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～ＬＬ

４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５１１に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル（図１１－７９）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－８０）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－８１～８３）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９７６】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで赤色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し

、その後、２８０ｍｓで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９７７】

また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、２００ｍｓ経過するまで消灯し、その後、１２００ｍｓ経過するまで赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９７８】

また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９７９】

図１１－１５２（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、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】

また、遊技の進行において遊技媒体が始動口やゲートを通過した場合に乱数値を格納する処理や当否判定処理を実行する。この場合、乱数値の範囲の設定や当否判定の処理について様々な設定が必要となる。以下にその具体例を説明する。

【１１９９】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成および制御について説明する。

【１２００】

（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。

【１２０１】

遊技盤２の所定位置には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂと、が設けられている。図１２に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとは、いずれも７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【１２０２】

特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、拡大、縮小など

がある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、１以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。特図変動時間は、複数パターンが予め用意された特別図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

【１２０３】

第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄は「第１特図」ともいう。第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄は「第２特図」ともいう。第１特図を用いた特図ゲームは「第１特図ゲーム」ともいう。第２特図を用いた特図ゲームは「第２特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【１２０４】

遊技盤２の所定位置には、普通図柄表示器２０が設けられている。図１２に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器２０は、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行うことができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどを用いて構成される。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のＬＥＤにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のＬＥＤを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。普図変動時間は、複数パターンが予め用意された普通図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

【１２０５】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）、有機ＥＬ（Electro Luminescence）、ドットマトリクスＬＥＤ、プロジェクタおよびスクリーン、立体画像投影装置、その他、任意の画像を形成可能な機構を用いた構成であればよい。画像表示装置５は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置５は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

【１２０６】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、演出図柄の可変表示を実行可能である。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図１２に示す画像表示装置５の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが設けられ、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

【１２０７】

画像表示装置５の画面上には、保留表示とアクティブ表示とに対応した演出画像を表示

可能な表示エリアが設けられてもよい。保留表示は、未だ実行されずに保留されている可変表示に対応する表示である。アクティブ表示は、実行中の可変表示に対応する表示である。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数は、第１保留記憶数ともいう。第２特図ゲームに対応する保留記憶数は、第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。

【１２０８】

図１２に示す第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられる。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。図１２に示す普通図柄表示器２０の上方には、複数のＬＥＤを含んで構成された普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、ＬＥＤの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

【１２０９】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂと、が設けられている。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。可変入賞球装置６Ｂは、普通電動役物として、図１３に示す普通電動役物ソレノイド８１により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態あるいは第２始動入賞口を遊技球が進入しにくい通常開放状態となる。可変入賞球装置６Ｂは、普通電動役物ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態あるいは第２始動入賞口を遊技球が進入しやすい拡大開放状態となる。第２始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態や進入しやすい拡大開放状態は、第１可変状態ともいう。第２始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態や進入しにくい通常開放状態は、第２可変状態ともいう。なお、可変入賞球装置６Ｂは、第１可変状態と第２可変状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【１２１０】

入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が進入することは、第１始動入賞ともいう。可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入することは、第２始動入賞ともいう。第１始動入賞口に進入した遊技球は、図１３に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。第２始動入賞口に進入した遊技球は、図１３に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動入賞の発生にもとづいて、例えば３個といった、所定個数の賞球が払い出され、第１保留記憶数が１加算されるように更新可能である。ただし、第１保留記憶数が上限数に達している場合に、第１始動入賞が発生しても第１保留記憶数は更新されない。第１保留記憶数が１加算される場合に対応して、第１始動条件が成立し、第１特別図柄表示装置４Ａにより特別図柄を可変表示する第１特図ゲームが実行可能になる。第２始動入賞の発生にもとづいて、例えば３個といった、所定個数の賞球が払い出され、第２保留記憶数が１加算されるように更新可能である。ただし、第２保留記憶数が上限数に達している場合に、第２始動入賞が発生しても第２保留記憶数は更新されない。第２保留記憶数が１加算される場合に対応して、第２始動条件が成立し、第２特別図柄表示装置４Ｂにより特別図柄を可変表示する第２特図ゲームが実行可能になる。

【１２１１】

遊技盤２の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般

入賞口１０が設けられる。図１に示す例では、遊技領域の左下方２箇所に一般入賞口１０が設けられている。一般入賞口１０のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば１０個といった、所定個数の賞球が払い出される。

【１２１２】

遊技盤２が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第１経路と、第２経路と、が設けられている。第１経路は、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられている。第２経路は、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置５の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置５の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置５の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第１経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第２経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第１経路は、左打ち経路ともいう。第２経路は、右打ち経路ともいう。第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

【１２１３】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第１経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第２経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第２経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第１経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

【１２１４】

入賞球装置６Ａは、左側遊技領域における第１経路に設けられ、第１経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置６Ｂは、右側遊技領域における第２経路に設けられ、第２経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置６Ｂは、左側遊技領域における第１経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置６Ｂは、左側遊技領域における第１経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第２経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

【１２１５】

右側遊技領域における第２経路には、通過ゲート４１と、特別可変入賞球装置５０と、が設けられている。通過ゲート４１は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート４１を通過した遊技球は、図１３に示すゲートスイッチ２１によって検出される。遊技球が通過ゲート４１を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普図ゲームとして、普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示が実行可能になる。通過ゲート４１は、遊技球が進入可能な普通図柄作動口として構成可能である。この場合に、ゲートスイッチ２１は、普通図柄作動口に進入した遊技球を検出可能な普通図柄作動口スイッチとして構成可能である。

【１２１６】

特別可変入賞球装置５０は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド８２により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置５０の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置５０において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材５２が設けられている。特別可変入賞球装置５０において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材５３が設けられている。

【１２１７】

可動部材５２は、大入賞口ソレノイド８２により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置５０において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ２３によって検出される。特別可変入賞球装置５０の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となるＶ入賞領域５１が設けられている。また、特別可変入賞球装置５０の内部には、Ｖ入賞領域５１とは異なる通常領域が設けられている。Ｖ入賞領域５１の上部には、Ｖ入賞口開閉部材として、Ｖ入賞領域５１を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド８３により駆動され、Ｖ入賞領域５１を開閉するための進退動作が可能である。Ｖ入賞領域５１は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球は、特定領域スイッチ２４によって検出される。Ｖ入賞領域５１を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。Ｖ入賞領域５１を通過した遊技球と、Ｖ入賞領域５１を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ２６によって検出された後に、特別可変入賞球装置５０の外部へと排出される。

【１２１８】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。遊技盤２の所定位置には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【１２１９】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

【１２２０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、スティックコントローラ３１Ａと、プッシュボタン３１Ｂと、が設けられている。スティックコントローラ３１Ａは、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、図１３に示すコントローラセンサユニット３５Ａによって検出される。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、図１３に示すプッシュセンサ３５Ｂによって検出される。パチンコ遊技機１では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

【１２２１】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート４１を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「４」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表

示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置６Ｂを所定期間において開放状態や拡大開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第２始動入賞口が開放状態や拡大開放状態になる。

【１２２２】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「４」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

【１２２３】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「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。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置５０に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば２９秒間や１．８秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる１のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば１５回や２回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程、遊技者にとって有利になる。

【１２２４】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、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のうち、一部または全部を含んでいてもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでいてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

【１２２５】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置５０に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい

。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置５０の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がＶ入賞領域５１を通過して特定領域スイッチ２４によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞領域５１を通過することによるＶ入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

【１２２６】

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第２特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第２始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第２始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでいてもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第２始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第２始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【１２２７】

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

【１２２８】

時短状態は、特に第２特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、特別図柄の表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたこと、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか１つが先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

【１２２９】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機１の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機１の初期設定状態は、例えばシステ

ムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

【１２３０】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。なお、パチンコ遊技機１は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【１２３１】

小当り遊技状態が終了した後に、Ｖ入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合と、Ｖ入賞が発生せずに小当り遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当り」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機１は、遊技状態として小当り遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当り」を含まないものであってもよい。

【１２３２】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機１への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【１２３３】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示すること、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音を出力すること、遊技効果ランプ９を点灯すること、可動体３２を動作させること、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

【１２３４】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、演出図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに対応した３つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

【１２３５】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機１は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当り」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当り」の割合は、大当り信頼度、大当り期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。

その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

【１２３６】

特別図柄の表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置５の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、例えば「７」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。大当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、例えば「７」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当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」である場合に、例えば「６」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【１２３７】

特別図柄の表示結果が「小当り」となるときに、画像表示装置５の画面上において、予め定められた小当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、例えば「７」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」になるときと「小当り」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

【１２３８】

特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当り組合せや小当り組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

【１２３９】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に変化させる変化演出を実行可能であってもよい。

【１２４０】

画像表示装置５の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出図柄を一旦仮停止させた後に、可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

【１２４１】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでいてもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

【１２４２】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置５の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

【１２４３】

（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、電源基板１７などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

【１２４４】

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における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と、スイッチ回路１１０と、ソレノイド回路１１１と、を備える。

【１２４５】

主基板１１が備える遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、を備えて構成可能である。ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、乱数回路１０４の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａや第２始動口スイッチ２２Ｂといった始動口スイッチ、カウントスイッチ２３、特定領域スイッチ２４、排出口スイッチ２６を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド８１と、大入賞口ソレノイド８２と、特定領域ソレノイド８３と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【１２４６】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ＲＯＭ１０１が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。ＲＡＭ１０２は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップＲＡＭとなっていればよい

。ＲＡＭ１０２は、ＲＷＭ（Read/Write Memory）ともいう。ＲＡＭ１０２のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御可能である。

【１２４７】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを、更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、ＣＰＵ１０３が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。

【１２４８】

図１４は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３と、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２と、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。

【１２４９】

特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否かや、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定することに用いられる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択することに用いられる。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定することに用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に表示される確定普通図柄を複数の普通図柄から選択することに用いられる。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数ＭＲ２－１の初期値を設定することに用いられる。普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１は、普通図柄の変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定することに用いられる。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となるか否かを選択することに用いられる。変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、特別図柄の変動パターン種別を選択することに用いられる。特別図柄の変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、特別図柄の変動パターンを予め分類したグループであり、１または複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、特別図柄の変動パターンを選択することに用いられる。

【１２５０】

ＣＰＵ１０３は、遊技用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをＲＯＭ１０１から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルをＲＯＭ１０１から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

【１２５１】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。Ｉ／Ｏ１０５の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路１１０を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。Ｉ／Ｏ１０５の出力ポートから出力される各種信号は、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御する

信号と、普通電動役物ソレノイド８１、大入賞口ソレノイド８２、特定領域ソレノイド８３などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

【１２５２】

主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板１２に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板１１における各種の決定結果を指定するコマンドと、例えば可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

【１２５３】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドにもとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板１２において制御可能な演出は、例えば可動体３２の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板１２は、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５と、を備える。

【１２５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板１２の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用ＣＰＵ１２０は、各種テーブルのデータなど、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データを用いるとともに、ＲＡＭ１２２をメインメモリとして使用する。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からの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

【１２５５】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを含み、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部１２３は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することにより、演出画像を画像表示装置５の画面上に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、音指定信号を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板１４に供給したりする。音指定信号は、スピーカ８Ｌ、８Ｒにて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ９の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ８Ｌ、８Ｒの音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯または消灯が可能になる。表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を、可動体３２のモータやソレノイドに、または可動体３２を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板１２とは別に、可動体３２を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

【１２５６】

乱数回路１２４は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルをＲＯＭ１２１から読み出して参照する。乱数値を用いな

い場合でも、演出制御用ＣＰＵ１２０は必要なテーブルをＲＯＭ１２１から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

【１２５７】

Ｉ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートと、を含んで構成される。Ｉ／Ｏ１２５の入力ポートは、コントローラセンサユニット３５Ａから供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ３５Ｂから供給される検出信号の入力端子と、を含んでいればよい。Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートは、画像表示装置５に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板１３に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板１４に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいればよい。

【１２５８】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部１２３からの音指定信号にもとづいてスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部１２３からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ９を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力と、遊技効果ランプ９の点灯や消灯とは、表示制御部１２３からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体３２を動作させる信号の供給など、可動体３２の制御とは、演出制御用ＣＰＵ１２０が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板は、サブ基板ともいう。図１３に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図１３に示す構成例とは異なり、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【１２５９】

電源基板１７は、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、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。パチンコ遊技機１は、電源スイッチ９１の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板１１のスイッチ回路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。

【１２６０】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１２６１】

（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によって遊技制御用のメイン処理が実行される。

【１２６２】

図１５は、主基板１１においてＣＰＵ１０３が実行する遊技制御用のメイン処理P_MAINを示すフローチャートである。図１５に示す遊技制御用のメイン処理P_MAINを開始す

ると、ＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行し（ステップＳ１）、続いてＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKを実行する（ステップＳ２）。ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の初期設定などを実行可能である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００の初期設定は、出力ポートの初期化、割込みベクタの設定、内蔵デバイスレジスタの設定、特定レジスタの設定を、含んでいればよい。ステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKは、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、ＲＡＭ１０２における記憶内容が正常であると判断する。

【１２６３】

続いて、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリアスイッチ９２の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、チェックサムバッファに正常な記憶データがあり、バックアップＲＡＭとしてのＲＡＭ１０２における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電源投入時に、例えば電源基板１７に設けたクリアスイッチ９２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、ステップＳ３にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。チェックサムバッファは、前回の電源断時にてバックアップ監視タイマによりバックアップ判定時間を計測したときに、チェックサム算出処理で算出されたチェックサムデータが記憶される。バックアップ監視タイマの計時値がバックアップ判定時間に対応する特定値と合致しない場合に、ステップＳ３にて復旧条件が成立し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における遊技ワーク領域の記憶データであればよい。ステップＳ３では、ステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKによりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【１２６４】

復旧条件が成立した場合に（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、バックアップ時設定処理P_BACKUP_SETを実行する（ステップＳ４）。バックアップ時設定処理P_BACKUP_SETは、バックアップ時コマンド送信テーブルを用いて、バックアップ時に対応する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。また、バックアップ時設定処理P_BACKUP_SETは、バックアップ時設定テーブルにより指定されたプロセスコード、タイマ、カウンタ、フラグを、クリアすることにより初期化可能にする。

【１２６５】

復旧条件が成立しない場合に（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化時設定処理P_INIT_SETを実行する（ステップＳ５）。初期化時設定処理P_INIT_SETは、ＲＡＭ１０２における作業領域となる遊技ワーク領域にクリアデータを転送可能にする。これにより、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域が初期化される。そして、初期化時設定処理P_INIT_SETは、初期化時コマンド送信テーブルを用いて、初期化時に対応する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。また、初期化時設定処理P_INIT_SETは、初期化時設定テーブルにより指定されたバッファ、タイマ、ポインタ、カウンタを、クリアすることにより初期化可能にする。

【１２６６】

その後、制御開始設定処理P_STACONを実行する（ステップＳ６）。制御開始設定処理P_STACONは、ウエイト処理を含んでもよい。ウエイト処理は、設定された待機時間が経過するまでループ処理を実行して待機することにより、演出制御基板１２などのサブ基板が確実に起動可能とする。また、制御開始設定処理P_STACONは、特定回数コマンド送信処理またはチップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理を、含んでもよい。特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。特定回数カウンタは、ＲＡＭ１０２の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数

となるまでの残り回数を計数可能であればよい。チップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理は、チップ個別ナンバーレジスタの格納値を指定する演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。チップ個別ナンバーレジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに含められ、チップ毎に割り当てられた異なる値を、チップ個別ナンバーとして格納可能であればよい。

【１２６７】

制御開始設定処理P_STACONは、起動時領域外処理を含んでもよい。起動時領域外処理は、パチンコ遊技機１における電力供給の開始による起動時に対応して、ＲＯＭ１０１の非遊技プログラム領域に記憶されたプログラムを読み出すことで実行される処理である。起動時領域外処理は、例えば性能表示ＲＷＭ初期値設定処理であればよい。性能表示ＲＷＭ初期値設定処理は、性能表示モニタを構成する７セグメントのＬＥＤにより初期表示を行うための初期値を設定可能にする。性能表示モニタは、例えば主基板１１に搭載され、設定値に関する内容やベースに関する内容を表示可能であればよい。設定値は、パチンコ遊技機１の設定を変更可能な設定変更状態であるときに、例えば６段階といった、複数段階のいずれかに変更可能であり、特別図柄の表示結果が「大当り」となる確率を設定可能にする。ベースは、例えば始動入賞口、一般入賞口、大入賞口といった、各入賞口を遊技球が通過することによって払い出される賞球数を、遊技領域に発射された遊技球の個数で除算することにより算出される。

【１２６８】

ステップＳ６における制御開始設定処理P_STACONの次に、タイマ割込み用カウンタ設定が行われる（ステップＳ７）。ステップＳ７では、例えば４［ｍｓ（ミリ秒）］といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにＰＴＣカウンタ出力値が設定される。その後、遊技制御用のメイン処理P_MAINはループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止が設定され（ステップＳ８）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITを実行するとともに（ステップＳ９）、ループ中領域外処理P_REGOUTを実行してから（ステップＳ１０）、割込み許可が設定され（ステップＳ１１）、ステップＳ８に戻る。そして、割込み許可状態であるときにＰＴＣからＣＰＵ１０３に対する割込み要求信号の入力毎に、ＣＰＵ１０３はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、ＣＰＵ１０３は、例えば４［ｍｓ］といった、所定時間が経過するごとに、タイマ割込み処理を実行することができる。

【１２６９】

図１６は、遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTの一例を示すフローチャートである。図１６に示すタイマ割込み処理P_PCTでは、電源断処理P_POWER_OFFが実行される（ステップＳ５１）。続いて、不正行為監視フラグが「０」であるか否かが判定される（ステップＳ５２）。不正行為監視フラグは、磁石センサにより磁気が検知された場合や、枠電波センサにより電波が検知された場合に、オン状態と対応した「１」が設定される。それ以外の場合に、不正行為監視フラグは、オフ状態と対応した「０」に設定される。

【１２７０】

不正行為監視フラグが「１」である場合に（ステップＳ５２；Ｎｏ）、遊技停止処理P_GAME_STOPを実行する（ステップＳ５３）。遊技停止処理P_GAME_STOPは、出力ポートの初期化を行い、接続確認信号の出力をオフ状態にする処理であればよい。接続確認信号は、主基板１１から払出制御基板に対して伝送され、オフ状態である場合に、払出制御基板における払出処理の実行が停止される。

【１２７１】

不正行為監視フラグが「０」である場合に（ステップＳ５２；Ｙｅｓ）、スイッチ処理P_SWを実行し（ステップＳ５４）、スイッチエラー報知処理P_CON_CHKを実行し（ステップＳ５５）、乱数更新処理P_RANDOMを実行し（ステップＳ５６）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITを実行する（ステップＳ５７）。また、特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行し（ステップＳ５８）、普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行し（ステップＳ５９）、情報出力処理P_JYOUHOUを実行し（ステップＳ６０）、賞球処理P_PAYを

実行し（ステップＳ６１）、表示処理P_HYOUZIを実行する（ステップＳ６２）。さらに、その他のタイマ割込み対応処理を実行する（ステップＳ６３）。その後、割込み許可が設定されてから（ステップＳ６４）、タイマ割込み処理P_PCTが終了する。

【１２７２】

ステップＳ５１の電源断処理P_POWER_OFFは、電源基板１７から伝送される電源確認信号の判定を行い、電源断時のチェックサム算出処理などを実行可能にする。ステップＳ５４のスイッチ処理P_SWは、入力ポートの状態判定を行い、スイッチオンバッファなどを更新可能にする。ステップＳ５５のスイッチエラー報知処理P_CON_CHKは、例えばスイッチエラー報知判定テーブルにより指定されたセンサオンカウンタの計数値を更新可能であり、その計数値がセンサ異常エラー判定値に達した場合に、エラー報知表示を実行可能にする。ステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMは、遊技用乱数のうちで、ソフトウェア乱数となるものをソフトウェアによって更新可能にする。ステップＳ５７の初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、遊技用乱数のうちで、乱数初期値として用いられるものをソフトウェアによって更新可能にする。

【１２７３】

ステップＳ５８の特別図柄プロセス処理P_TPROCは、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップＳ５９の普通図柄プロセス処理P_FPROCは、ゲートスイッチ２１からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置６Ｂの開閉制御など、普通図柄の可変表示と第２始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップＳ６０の情報出力処理P_JYOUHOUは、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップＳ６１の賞球処理P_PAYは、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップＳ６２の表示処理P_HYOUZIは、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃ、その他、各種の状態表示灯による表示に関する設定を行う。

【１２７４】

図１７は、特別図柄プロセス処理P_TPROCとして、図１６に示すステップＳ５８にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて、第１始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップＳ１０１）。第１始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第１始動口スイッチ２２Ａの状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第１始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第１始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第１始動口入賞テーブルをセットする（ステップＳ１０２）。その後、第１始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ１０３）。第１始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップＳ１０３；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが実行される（ステップＳ１０４）。

【１２７５】

ステップＳ１０３に対応して第１始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップＳ１０３；Ｎｏ）、ステップＳ１０４における始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの後に、第２始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップＳ１０５）。第２始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第２始動口スイッ

チ２２Ｂの状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第２始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第２始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第２始動口入賞テーブルをセットする（ステップＳ１０６）。その後、第２始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ１０７）。第２始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップＳ１０７；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが実行される（ステップＳ１０８）。

【１２７６】

ステップ１０４の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＳ１０２にてセットされた第１始動口入賞テーブルを用いて、第１保留記憶数が上限数未満である場合に、第１保留記憶数や合計保留記憶数を１加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第１特別図柄保留バッファへと転送する。また、第１保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第１保留記憶数が指定される第１保留記憶情報指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「１」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【１２７７】

ステップＳ１０８の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＳ１０６にてセットされた第２始動口入賞テーブルを用いて、第２保留記憶数が上限数未満である場合に、第２保留記憶数や合計保留記憶数を１加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第２特別図柄保留バッファへと転送する。また、第２保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第２保留記憶数が指定される第２保留記憶情報指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「２」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【１２７８】

ステップＳ１０４とステップＳ１０８とで、共通の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONを実行可能である。その一方、ステップＳ１０４の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONはステップＳ１０２にてセットされた第１始動口入賞テーブルを用いるのに対し、ステップＳ１０８の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONはステップＳ１０６にてセットされた第２始動口入賞テーブルを用いる。このように、共通の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが異なる始動口入賞テーブルを用いて実行される。したがって、遊技球が第１始動入賞口に進入した場合と第２始動入賞口に進入した場合とで、共通となる処理により異なるデータ設定や制御が可能になる。なお、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、抽出した遊技用乱数を用いた入賞時演出処理が含まれてもよい。

【１２７９】

ステップＳ１０７に対応して第２始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップＳ１０７；Ｎｏ）、ステップＳ１０８における始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＳ１０９）。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。特別図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機１における遊技制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０Ｂ［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、特図プロセスコードともいう。ここで、［Ｈ］は１６進数であることを示す。なお、［Ｂ］により２進数を示すこともある。

【１２８０】

ステップＳ１０９に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、特別図柄プ

ロセスコードをロードする（ステップＳ１１０）。その次に、２バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより（ステップＳ１１１）、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このとき取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップＳ１１２）、特別図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンすると、この特別図柄プロセス処理P_TPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにリターンする。

【１２８１】

図１８は、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて用いられる特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＴＴ０１を示している。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＴＴ０１の特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合の特別図柄通常処理P_TNORMALと、特別図柄プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の特別図柄変動処理P_TSTARTと、特別図柄プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の特別図柄停止処理P_TSTOPと、特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の小当り開放前処理P_TLFANと、特別図柄プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の小当り開放中処理P_TLOPENと、特別図柄プロセスコードが０５［Ｈ］である場合の小当り開放後処理P_TLCLSFと、特別図柄プロセスコードが０６［Ｈ］である場合の小当り排出球待機処理P_TLOUTと、特別図柄プロセスコードが０７［Ｈ］である場合の小当り終了処理P_TLENDと、特別図柄プロセスコードが０８［Ｈ］である場合の大入賞口開放前処理P_TINTと、特別図柄プロセスコードが０９［Ｈ］である場合の大入賞口開放中処理P_TOPENと、特別図柄プロセスコードが０Ａ［Ｈ］である場合の大入賞口開放後処理P_TCLSFと、特別図柄プロセスコードが０Ｂ［Ｈ］である場合の大当り終了処理P_TENDと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【１２８２】

特別図柄通常処理P_TNORMALは、記憶された保留情報の有無などにもとづいて特図ゲームを開始するか否か判定と、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いた特図表示結果の判定と、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄の決定と、特別図柄の変動パターンの決定と、を可能にする。特図表示結果は、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」などを含み、「大当り」とすることが判定された場合に、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御することが決定される。また、特別図柄の表示結果が「大当り」である場合に、確定特別図柄となる大当り図柄に対応して、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の大当り遊技状態のうちで、いずれの大当り遊技状態に制御されるかが決定される。したがって、ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行することにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを判定可能であり、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の有利状態のうちのいずれに制御するかを決定可能である。さらに、ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行することにより、複数種類の変動パターンのいずれかに決定可能である。

【１２８３】

特別図柄変動処理P_TSTARTは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。特別図柄停止処理P_TSTOPは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。図柄停止時間は、特別図柄変動処理P_TSTARTにおいて特図変動時間が経過したと判定された場合に、特別図柄を停止表示する時間として設定可能であればよい。図柄停止時間が経過した場合に、特図表示結果に対応して、特別図柄プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に特別図柄プロセスコードを０８［Ｈ］に更新

可能であり、特図表示結果が「小当り」の場合に特別図柄プロセスコードを０３［Ｈ］に更新可能であり、特図表示結果が「ハズレ」の場合に特別図柄プロセスコードを００［Ｈ］に更新可能であればよい。

【１２８４】

小当り開放前処理P_TLFAN、小当り開放中処理P_TLOPEN、小当り開放後処理P_TLCLSF、小当り排出球待機処理P_TLOUT、小当り終了処理P_TLENDは、小当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。大入賞口開放前処理P_TINT、大入賞口開放中処理P_TOPEN、大入賞口開放後処理P_TCLSF、大当り終了処理P_TENDは、大当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。

【１２８５】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板１７などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、演出制御メイン処理を実行する。

【１２８６】

図１９は、演出制御基板１２において演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御用のメイン処理S_MAINを示すフローチャートである。図１９に示す演出制御用のメイン処理S_MAINを開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御初期化処理S_INITを実行する（ステップＳ７１）。演出制御初期化処理S_INITは、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、演出制御基板１２に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。続いて、初期動作制御処理S_SYOKIを実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理S_SYOKIは、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体３２の初期動作を制御可能にする。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、タイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、例えば２［ｍｓ（ミリ秒）］といった、所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフに対応して（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３を繰り返して待機する。

【１２８７】

タイマ割込みフラグがオンに対応して（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S_COMMANDを実行し（ステップＳ７５）、演出制御プロセス処理S_CPROCを実行し（ステップＳ７６）、演出用乱数更新処理S_RANDOMを実行し（ステップＳ７７）、演出用出力処理S_OUTを実行する（ステップＳ７８）。そして、その他のタイマ割込み対応処理を実行してから（ステップＳ７９）、ステップＳ７３に戻る。

【１２８８】

ステップＳ７５のコマンド解析処理S_COMMANDは、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている演出制御コマンドの読出と、読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御と、を可能にする。演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理S_COMMANDを実行することにより、主基板１１から送信された演出制御コマンドに対応して、フラグの状態を示す記憶データ、レジスタの格納データ、その他、ＲＡＭ１２２の作業領域における任意の記憶データなどを、更新可能である。ステップＳ７６の演出制御プロセス処理S_CPROCは、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力と、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または消灯と、可動体３２の駆動制御と、を含めた各種の演出装置を用いた演出の実行を制御可能にする。各種の演出装置を用いた演出の制御内容は、主基板１１から送信された演出制御コマンドや、演出制御用ＣＰＵ１２０による処理の実行結果などにもとづいて、判定や決定、設定などが可能になればよい。ステップＳ７７の演出用乱数更新処理S_RANDOMは、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を、ソフトウェアとしてのプログラムを実行することで更新可能にする。

【１２８９】

図２０（Ａ）は、演出制御プロセス処理S_CPROCとして、図１９に示すステップＳ７６にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理において、先読み演出設定処理S_SAKI_SETを実行する（ステップＳ１５１）。先読み演出設定処理S_SAKI_SET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もとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などを可能にする。また、先読み演出設定処理S_SAKI_SETは、演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を更新可能にする。

【１２９０】

ステップＳ１５１における先読み演出設定処理S_SAKI_SETの後に、ポインタを設定する転送命令により、演出制御プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＳ１５２）。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。演出制御プロセスコードは、パチンコ遊技機１における演出制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０Ａ［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、演出プロセスコードともいう。演出制御プロセスコードは、記憶データを読み出すための転送命令によりロードされる（ステップＳ１５３）。こうして取得された演出制御プロセスコードに対応して、選択される処理のアドレスが演出制御ポインタにセットされる（ステップＳ１５４）。したがって、演出制御ポインタの指す処理を実行することで（ステップＳ１１５）、演出制御プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。

【１２９１】

図２０（Ｂ）は、演出制御プロセス処理S_CPROCにおいて用いられる演出制御プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＴＴ０２を示している。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、演出制御ポインタとして用いられるレジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＴＴ０２の演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードが００［Ｈ］である場合の変動パターンコマンド待ち処理と、演出制御プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の演出図柄変動開始処理と、演出制御プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の演出図柄変動中処理と、演出制御プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の演出図柄変動停止処理と、演出制御プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の小当り表示処理と、演出制御プロセスコードが０５［Ｈ］である場合の小当り開放中処理と、演出制御プロセスコードが０６［Ｈ］である場合の小当り終了演出処理と、演出制御プロセスコードが０７［Ｈ］である場合の大当り表示処理と、演出制御プロセスコードが０８［Ｈ］である場合のラウンド中処理と、演出制御プロセスコードが０９［Ｈ］である場合のラウンド後処理と、演出制御プロセスコードが０Ａ［Ｈ］である場合の大当り終了演出処理と、に対応するアドレス値を演出制御ポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【１２９２】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能にする。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動開始処理に対応する０１［Ｈ］に更新され、変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示を制御可能にする。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出の開始を可能にする。例えば主基板１１から送信された変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の制御に用いる演出パターンの選択と、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの更新開始と、を可能にする。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングを制御可能にするとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能にする。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動停止処理に対応する０３［Ｈ］に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御と、確定特別図柄に対応した演出結果

の表示制御と、を可能にする。このときに、可変表示の表示結果に対応して、演出制御プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」の場合に演出制御プロセスコードを０７［Ｈ］に更新可能であり、可変表示の表示結果が「小当り」の場合に演出制御プロセスコードを０４［Ｈ］に更新可能であり、可変表示の表示結果が「ハズレ」の場合に演出制御プロセスコードを００［Ｈ］に更新可能である。

【１２９３】

小当り表示処理、小当り開放中処理、小当り終了演出処理は、小当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。大当り表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当り終了演出処理は、大当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。

【１２９４】

（基本説明などの変形例）

パチンコ遊技機１は、基本説明その他の説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構成を備えたものであってもよい。実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

【１２９５】

パチンコ遊技機１は、入賞の発生にもとづいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であってもよいし、遊技媒体を封入して入賞の発生により得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【１２９６】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「－」を示す記号など、１種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に１種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「－」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

【１２９７】

パチンコ遊技機１は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として６が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板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てもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機１における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機１における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

【１２９８】
大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。
【１２９９】
遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機１に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺといった、いわゆるボーナスのうち１以上のものを含んでいればよい。
【１３００】
遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置などとネットワークを介してデータの交換を行うことにより遊技や演出を実行可能なものであってもよい。
【１３０１】
処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「０％」または「１００％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「０％」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「１００％」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。
【１３０２】
（特徴部０１ＡＫに関する説明）
図２１－１は、特徴部０１ＡＫに関し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の構成例を示している。特徴部０１ＡＫの遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、ＣＰＵ１０３の他に、外部バスインタフェース１３１、クロック回路１３２、固有情報記憶回路１３３、リセットコントローラ１３４、割込みコントローラ１３５、タイマ回路１３６、アドレスデコード回路１３７、フリーランカウンタ１３８、シリアル通信回路１３９を備えて構成される。また、図２に示された乱数回路１０４は、１６ビットの乱数回路１０４Ａと、８ビットの乱数回路１０４Ｂと、を含んで構成される。図２に示されたＩ／Ｏ１０５は、ＰＩＰ（Parallel Input Port）１０５Ａと、ＰＯＰ（Parallel Output Port）１０５Ｂと、を含んで構成される。
【１３０３】
外部バスインタフェース１３１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバスおよ

び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース１３１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信可能であればよい。外部バスインタフェース１３１は、外部装置から遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部データに対するアクセスを制御する内部リソースアクセス制御回路を含んでもよい。

【１３０４】

クロック回路１３２は、制御用外部クロック端子ＥＸＣに入力される発振信号を用いて、内部システムクロックＳＣＬＫを生成可能である。制御用外部クロック端子ＥＸＣは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に設けられた制御用クロック生成回路が生成した制御用クロックが入力されてもよい。クロック回路１３２により生成された内部システムクロックＳＣＬＫは、ＣＰＵ１０３、１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなど、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における各種回路に供給可能である。また、内部システムクロックＳＣＬＫは、システムクロック出力端子ＣＬＫＯから、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと出力可能である。あるいは、内部システムクロックＳＣＬＫは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと出力されないように制限することで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作状態を外部から特定することが困難になるようにしてもよい。

【１３０５】

固有情報記憶回路１３３は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶可能である。例えば、固有情報記憶回路１３３は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のチップ毎に異なる固有情報として記憶可能であればよい。ＲＯＭコードは、ＲＯＭ１０１の所定領域における記憶データから生成可能な数値データである。チップ個別ナンバーおよびＩＤナンバーは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の製造時に付与される番号であり、チップ毎に異なる数値を示す。チップ個別ナンバーは遊技プログラムなどのユーザプログラムにより読出可能である一方、ＩＤナンバーはユーザプログラムにより読出不可能であるように、設定可能であればよい。固有情報記憶回路１３３は、ＲＯＭ１０１の所定領域に含まれてもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに含まれてもよい。

【１３０６】

リセットコントローラ１３４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種リセットを制御可能である。リセットコントローラ１３４により制御可能なリセットは、システムリセットとユーザリセットとを含む。システムリセットは、外部システムリセット端子ＸＳＲＳＴの入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。ユーザリセットは、ウォッチドッグタイマ１３４Ａのタイムアウト信号が発生したこと、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生したことなど、所定の要因により発生する。リセットコントローラ１３４は、ウォッチドッグタイマ１３４Ａを含む。ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、監視時間に対応するタイマ値を設定可能であり、タイマ値を定期的に１減算するように更新するカウントダウンを可能とし、タイマ値が「０」となりタイムアウトが発生したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００をリセット状態にして再起動させるためのタイムアウト信号を出力可能である。これにより、ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、監視時間を計測して、監視時間が経過したことが計測されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００をリセット可能である。ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、例えば遊技プログラムに従って動作を有効化または無効化する設定が可能である。

【１３０７】

割込みコントローラ１３５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種割込み要求を制御可能である。割込みコントローラ１３５により制御可能な割込みは、ノンマスカブル割込みＮＭＩとマスカブル割込みＩＮＴとを含む。ノンマス

カブル割込みＮＭＩは、ＣＰＵ１０３の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰＩ６と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。マスカブル割込みＩＮＴは、ＣＰＵ１０３の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可または禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込みＩＮＴの要因は、外部マスカブル割込み端子ＸＩＮＴ（入力ポートＰＩ５と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであること、タイマ回路１３６にてタイムアウトが発生したこと、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂにて乱数値を示す数値データが乱数値レジスタに格納されたこと、を含む複数種類の割込み要因のうち、一部または全部の要因を設定可能であればよい。

【１３０８】

タイマ回路１３６は、３つのチャネルＰＴＣ０～ＰＴＣ２に対応したタイマカウンタとしてのＰＴＣ（Programmable Timer Counter）を含んで構成され、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能にする。タイマ回路１３６の各チャネルＰＴＣ０～ＰＴＣ２は、内部システムクロックＳＣＬＫにもとづいて生成されたカウントクロックを用いて、例えばクロック信号がハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミングなど、カウントクロックの信号変化に対応して、タイマ値を更新可能であればよい。

【１３０９】

アドレスデコード回路１３７は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部における各機能ブロックから取得した各種信号をデコード可能であり、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号を出力可能である。チップセレクト信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させ、ＣＰＵ１０３からのアクセスを可能にする。アドレスデコード回路１３７が使用可能な出力端子は、ＰＯＰ１０５Ｂからのパラレル出力信号、シリアル通信回路１３９からのシリアル送信信号、クロック回路１３２からのクロック出力信号と、アドレスデコード回路１３７が生成したチップセレクト信号と、を選択的に出力可能な機能兼用端子であればよい。

【１３１０】

フリーランカウンタ１３８は、４つのチャネルＦＲＣ０～ＦＲＣ３に対応したカウンタ回路を含んで構成され、ＣＰＵ１０３の動作とは別個にカウント値を更新可能である。フリーランカウンタ１３８の各チャネルＦＲＣ０～ＦＲＣ３は、それぞれ独立した更新クロックで起動可能であり、例えば遊技プログラムに従って動作の停止または変更を設定可能である。フリーランカウンタ１３８によるカウント値は、ＰＩＰ１０５Ａにおいてラッチ信号入力端子となる入力端子から伝送されたラッチ信号に対応して、ハードラッチレジスタに格納可能である。ハードラッチレジスタに格納されたカウント値は、ＣＰＵ１０３により読み出して、遊技プログラムを実行するときなどに使用可能である。

【１３１１】

シリアル通信回路１３９は、３つのチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１、ＳＴＵ２に対応したシリアル通信ユニットを含んで構成され、シリアル通信方式により外部装置との通信を可能にする。シリアル通信回路１３９の各チャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１、ＳＴＵ２は、例えば全二重、非同期、標準ＮＲＺ（Non Return to Zero）フォーマットで通信データを処理可能である。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１は、外部回路との間にて双方向でシリアルデータを送受信可能な第１チャネル送受信回路に含まれる。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２は、外部回路との間にて単一方向でシリアルデータを送信のみが可能な第２チャネル送信回路に含まれる。例えば、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０は、払出制御基板とのデータ通信に使用される。また、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１は、演出制御基板１２とのデータ通信に使用される。シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１に代えて、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２が、演出制御基板１２とのデータ通信に使用されてもよい。

【１３１２】

１６ビットの乱数回路１０４Ａは、４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により１６ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「０」から「６５５３５」までの乱数値を発生可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける各チャネルＲＬ０～ＲＬ３が発生する乱数の最大値は、「２５６」から「６５５３５」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける各チャネルＲＬ０～ＲＬ３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、チャネルＲＬ０により特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を更新可能であり、チャネルＲＬ２によりハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を更新可能である。

【１３１３】

８ビットの乱数回路１０４Ｂは、４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により８ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「０」から「２５５」までの乱数値を発生可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける各チャネルＲＳ０～ＲＳ３が発生する乱数の最大値は、「１６」から「２５５」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける各チャネルＲＳ０～ＲＳ３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能であってもよい。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、チャネルＲＳ１により変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を更新可能であり、チャネルＲＳ２により変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を更新可能であり、チャネルＲＳ３により普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１を更新可能である。

【１３１４】

ＰＩＰ１０５Ａは、例えば８ビット幅の入力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号を入力可能にする。ＰＩＰ１０５Ａは、入力ポートＰＩ０～ＰＩ７に対応する入力端子を使用可能である。入力ポートＰＩ５は、外部マスカブル割込み端子ＸＩＮＴと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートＰＩ６は、外部ノンマスカブル割込み端子ＸＮＭＩと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートＰＩ７は、シリアル通信回路１３９におけるチャネルＳＣＵ０の受信端子と兼用可能な機能兼用端子を使用する。ＰＯＰ１０５Ｂは、例えば１１ビット幅の出力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部に各種信号を出力可能にする。ＰＯＰ１０５Ｂは、出力ポートＰＯ０～ＰＯ７、ＰＯ１０～ＰＯ１２に対応するパラレル出力信号を、アドレスデコード回路１３７に供給可能である。

【１３１５】

図２１－２は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるアドレスマップの一例を示している。図２１－２に示す例において、アドレス０００００［Ｈ］～３ＦＦＦ［Ｈ］の領域は、ＲＯＭ１０１に割り当てられ、遊技プログラム領域、遊技データ領域、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域、ＲＯＭコメント領域、プログラム管理エリア、その他、未使用領域が含まれている。アドレスＦ０００［Ｈ］～Ｆ３ＦＦ［Ｈ］の領域は、ＲＡＭ１０２に割り当てられ、遊技ワーク領域、遊技スタック領域、非遊技ワーク領域、非遊技スタック領域、その他、未使用領域が含まれている。アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられた機能設定レジスタエリアである。アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられた機能制御レジスタエリアである。

【１３１６】

ＲＯＭ１０１において、遊技プログラム領域は、遊技の進行に関するコンピュータプログラムである遊技プログラムを記憶可能である。遊技データ領域は、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能である。非遊技プログラム領域は、遊技の進行とは異なる制御や処理に関するコンピュータプログラムである非遊技プログラムを記憶可能である。非遊技データ領域は、非遊技プログラムが用いる非遊技データを記憶可能である。これらのＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムやデータは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のユーザであるパチンコ遊技機１の製造業者が予め設計して作成したものである。したがって、遊技プログラムおよび非遊技プログラムは、ユーザプログラムに含まれる。遊技データや非遊技データは、ユーザデータに含まれる。

【１３１７】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および非遊技プログラム領域のうち後方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の手前の領域は、例えば１６バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、を容易に特定することができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

【１３１８】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および遊技データ領域のうち後方のアドレスが割り当てられた遊技データ領域の手前の領域は、例えば１６バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムにより用いられる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、を容易に特定することができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

【１３１９】

ＲＯＭ１０１の記憶領域には、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データを聴く可能な非遊技データ領域と、が互いに隣接して設けられ、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域のうち、前方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の背後の領域は非遊技データ領域となり、後方のアドレスが割り当てられた非遊技データ領域の手前の領域は非遊技プログラム領域となる。これにより、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムにより用いられる非遊技データを記憶可能な非遊技データ領域と、を連続するアドレスが割り当てられた記憶領域に設けて一体性を高めることができ、ＲＯＭ１０１に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。なお、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域との間に、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域を設けることで、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域とを容易に特定することができるようにしてもよい。

【１３２０】

ＲＯＭ１０１の記憶領域において、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「０」の値を示すデータが記憶されてもよい。これにより、遊技プログラム領域および遊技データ領域と、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域と、未使用領域と、を容易に区別することができる。また、未使用領域に不正なデータが記憶されている場合に、そのデータを容易に発見することができる。なお、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「１」の値を示すデータが記憶されてもよい。すなわち、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に同一値を示すデータが記憶されるようにすればよい。これにより、複

数種類の記憶領域を容易に区別することができ、不正な記憶データを容易に発見することができる。

【１３２１】

ＲＡＭ１０２において、遊技ワーク領域は、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。遊技スタック領域は、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。非遊技ワーク領域は、ＣＰＵ１０３が非遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。非遊技スタック領域は、ＣＰＵ１０３が非遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。

【１３２２】

ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられた遊技プログラム領域および遊技データ領域と、ＲＡＭ１０２の記憶領域に設けられた遊技ワーク領域および遊技スタック領域と、は遊技制御用の記憶領域に含まれる。ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられた非遊技プログラムおよび非遊技データ領域と、ＲＡＭ１０２の記憶領域に設けられた非遊技ワーク領域および非遊技スタック領域と、は非遊技制御用の記憶領域に含まれる。

【１３２３】

ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられたＲＯＭコメント領域は、例えばプログラムのタイトル、バージョンなど、任意のプログラム特定情報を示すデータが記憶される。ＲＯＭ１０１の記憶領域に設けられたプログラム管理エリアは、ＣＰＵ１０３が遊技プログラムや非遊技プログラムを実行するために、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部設定に必要な設定情報を記憶可能である。

【１３２４】

図２１－３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられるアドレスのうち、機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例ＡＫＡ０１を示している。機能設定レジスタエリアは、例えばリセットコントローラ１３４のウォッチドッグタイマ１３４Ａ、割込みコントローラ１３５、タイマ回路１３６、シリアル通信回路１３９など、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第１領域となる。

【１３２５】

設定例ＡＫＡ０１において、アドレスＦＥ１Ａ［Ｈ］のＷＤＴスタートレジスタやアドレスＦＥ１Ｂ［Ｈ］～ＦＥ１Ｃ［Ｈ］のＷＤＴクリアレジスタの設定値が未使用に対応した無効値である。これにより、リセットコントローラ１３４のウォッチドッグタイマ１３４Ａを用いた監視時間の計測機能は、未使用状態に設定される。アドレスＦＥ００［Ｈ］の割込みマスクレジスタの設定値が７Ｅ［Ｈ］であることにより、割込みコントローラ１３５を用いた割込み制御機能は、マスカブル割込みＩＲ０の使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ０１［Ｈ］～ＦＥ０３［Ｈ］にてタイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いた計時機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ０４［Ｈ］～ＦＥ０９［Ｈ］にてタイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ１、ＰＴＣ２に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ１、ＰＴＣ２を用いた計時機能は、未使用状態に設定される。

【１３２６】

アドレスＦＥ０Ａ［Ｈ］～ＦＥ１１［Ｈ］にてシリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０、ＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ１２［Ｈ］～ＦＥ１４［Ｈ］にてシリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＴＵ２を用いたシリアル通信機能は、未使用状態に設定される。

【１３２７】

アドレスＦＥ２Ｃ［Ｈ］～ＦＥ２Ｅ［Ｈ］にてＰＩＰ１０５Ａの入力ポートに関するレジスタの設定値が有効値であることにより、各入力ポートを用いた信号入力機能は、使用可能状態に設定される。アドレスＦＥ３６［Ｈ］～ＦＥ４Ａ［Ｈ］にて乱数回路１０４に関するレジスタの設定値が有効値と無効値とを含むことにより、乱数回路１０４を用いた乱数生成機能は、有効値に対応するチャネルが使用可能状態に設定され、無効値に対応するチャネルが未使用状態に設定される。例えば、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャネルＲＬ０、ＲＬ２は、乱数生成機能が使用可能状態に設定される一方、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャネルＲＬ１、ＲＬ３は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。また、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャネルＲＳ１～ＲＳ３は、乱数生成機能が使用可能状態に設定され、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャネルＲＳ０は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。

【１３２８】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、機能設定レジスタエリアにおける設定値に対応して、それぞれの回路を用いた各種機能が使用可能状態または未使用状態のいずれかに設定可能であればよい。機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能設定のための第１領域であってもよい。

【１３２９】

図２１－４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに割り当てられたアドレスのうち、機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例ＡＫＡ０２を示している。機能制御レジスタエリアは、例えばＲＡＭ１０２、乱数回路１０４、ＰＩＰ１０５Ａ、シリアル通信回路１３９など、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第２領域となる。

【１３３０】

設定例ＡＫＡ０２において、アドレスＦＦ００［Ｈ］のＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、設定値が００［Ｈ］または０１［Ｈ］に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス禁止またはアクセス許可とする機能制御を可能にする。アドレスＦＦ０１［Ｈ］の内部情報レジスタは、設定値が未使用に対応した無効値であり、対応する回路を用いた機能制御が未使用状態となる。内部情報レジスタは、乱数更新状態の異常、乱数更新用クロックの周波数異常、システムリセット発生、ＷＤＴタイムアウト発生、ＩＡＴ発生など、内部情報を示すデータを記憶可能であるが、この実施例では未使用状態として使用されない。

【１３３１】

アドレスＦＦ２５［Ｈ］～ＦＦ２８［Ｈ］の各レジスタは、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定値を格納可能である。アドレスＦＦ２９［Ｈ］～ＦＦ２Ｃ［Ｈ］の各レジスタは、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定遅を格納可能である。

【１３３２】

アドレスＦＦ６０［Ｈ］～ＦＦ６７［Ｈ］の各レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦ６０［Ｈ］～ＦＦ６１［Ｈ］のＲＬ０ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６２［Ｈ］～ＦＦ６３［Ｈ］のＲＬ１ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ１が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ

６４［Ｈ］～ＦＦ６５［Ｈ］のＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ２が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６６［Ｈ］～ＦＦ６７［Ｈ］のＲＬ３ソフトラッチ乱数値レジスタは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ３が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【１３３３】

アドレスＦＦ６８［Ｈ］～ＦＦ６Ｂ［Ｈ］の各レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦ６８［Ｈ］のＲＳ０ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６９［Ｈ］のＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ１が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６Ａ［Ｈ］のＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ２が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスＦＦ６Ｂ［Ｈ］のＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタは、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ３が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【１３３４】

アドレスＦＦ８８［Ｈ］～ＦＦ８９［Ｈ］のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」およびアドレスＦＦ９８［Ｈ］～ＦＦ９９［Ｈ］のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。ここで、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタは、複数のレジスタ番号に対応した複数の格納領域を含み、異なるレジスタ番号の格納領域に対応して、異なるハードラッチ条件を設定可能である。例えば、レジスタ番号「０」に対応したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、第１始動口スイッチ２２Ａによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードラッチ条件が成立可能である。これに対し、レジスタ番号「１」に対応したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、第２始動口スイッチ２２Ｂによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードラッチ条件が成立可能である。これにより、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、第１始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」は、第２始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【１３３５】

アドレスＦＦＦ０［Ｈ］～ＦＦＦ２［Ｈ］、ＦＦ３５［Ｈ］の各レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａの入力ポートを用いた信号入力機能が使用可能状態であることに対応して、各入力ポートにて入力された信号値を格納可能である。このうち、アドレスＦＦＦ０［Ｈ］の入力ポート番号「０」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「０」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦＦ１［Ｈ］の入力ポート番号「１」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「１」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦＦ２［Ｈ］の入力ポート番号「２」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「２」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスＦＦ３５［Ｈ］の入力ポート番号「３」レジスタは、ＰＩＰ１０５Ａに設けられたポート番号「３」の入力ポートについて、入力

された信号値を格納可能である。
【１３３６】
　このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、機能制御レジスタエリアにおける格納値などに対応して、それぞれの動作状態を制御可能であればよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、それぞれの動作状態などに対応して、機能制御レジスタエリアにおける格納値を更新可能であってもよい。機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能制御のための第２領域であってもよい。
【１３３７】
　図２１－５は、図１４に示された遊技用乱数について、この実施形態における設定例を説明するための図である。図１４に示された遊技用乱数は、それぞれの用途に対応して、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる乱数と、に分類可能である。
【１３３８】
　図２１－５（Ａ）は、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１１を示している。設定例ＡＫＡ１１における遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３と、を含んでいる。例えば、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１は、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定に使用可能である。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に、確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値の決定に使用可能である。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定する場合に使用可能である。
【１３３９】
　乱数ＭＲ１－１の範囲は、乱数ＭＲ１－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「６５５３５」である。乱数ＭＲ１－１の大きさは、乱数ＭＲ１－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－１の範囲となる「０」～「６５５３５」に対応した「６５５３６」である。乱数ＭＲ１－１は、その大きさが「６５５３６」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「２」である。乱数ＭＲ１－１の最大値設定方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ１－１の更新方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ１－１の更新条件は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ１－１の取得条件は、始動入賞に対応したハードラッチと、その始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しと、を含む。乱数ＭＲ１－１の周期は、４．３６９［ｍｓ］である。
【１３４０】
　乱数ＭＲ１－２の範囲は、乱数ＭＲ１－２を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「１９９」である。乱数ＭＲ１－２の大きさは、乱数ＭＲ１－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－２の範囲となる「０」～「１９９」に対応した「２００」である。乱数ＭＲ１－２は、その大きさが「２００」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ１－２の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ１－２の更新方法は、ソフト更新ＳＡ１である。乱数ＭＲ１－２の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数ＭＲ１－２の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数ＭＲ１－２の周期は、８００［ｍｓ］である。
【１３４１】
　乱数ＭＲ１－３の範囲は、乱数ＭＲ１－３を更新可能な数値の範囲であり、乱数ＭＲ１

－２と同一の「０」～「１９９」である。乱数ＭＲ１－３の大きさは、乱数ＭＲ１－３の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－３の範囲となる「０」～「１９９」に対応して、乱数ＭＲ１－２と同一の「２００」である。乱数ＭＲ１－３は、その大きさが「２００」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－３は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ１－３の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ１－３の更新方法は、ソフト更新ＳＡ２である。乱数ＭＲ１－３の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数ＭＲ１－３の取得条件は、乱数ＭＲ１－２が一巡したことである。乱数ＭＲ１－３の周期は、その更新条件から不定となる。

【１３４２】

図２１－５（Ｂ）は、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１２を示している。設定例ＡＫＡ１２における遊技用乱数は、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２と、を含んでいる。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄の表示結果として、確定普通図柄に対応した普通図柄指定値の決定に使用可能である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定する場合に使用可能である。

【１３４３】

乱数ＭＲ２－１の範囲は、乱数ＭＲ２－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「１９８」である。乱数ＭＲ２－１の大きさは、乱数ＭＲ２－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ２－１の範囲となる「０」～「１９８」に対応した「１９９」である。乱数ＭＲ２－１は、その大きさが「１９９」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ２－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ２－１の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ２－１の更新方法は、ソフト更新ＳＡ１である。乱数ＭＲ２－１の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数ＭＲ２－１の取得条件は、遊技球が普通図柄作動口として構成可能な通過ゲート４１を通過したことに対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数ＭＲ２－１の周期は、７９６［ｍｓ］である。

【１３４４】

乱数ＭＲ２－２の範囲は、乱数ＭＲ２－２を更新可能な数値の範囲であり、乱数ＭＲ２－１と同一の「０」～「１９８」である。乱数ＭＲ２－２の大きさは、乱数ＭＲ２－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ２－２の範囲となる「０」～「１９８」に対応して、乱数ＭＲ２－１と同一の「１９９」である。乱数ＭＲ２－２は、その大きさが「１９９」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ２－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ２－２の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ２－２の更新方法は、ソフト更新ＳＡ２である。乱数ＭＲ２－２の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数ＭＲ２－２の取得条件は、乱数ＭＲ２－１が一巡したことである。乱数ＭＲ２－２の周期は、その更新条件から不定となる。

【１３４５】

図２１－５（Ｃ）は、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１３を示している。設定例ＡＫＡ１３における遊技用乱数は、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。例えば、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１は、普通図柄の可変表示に対応した普通図柄変動パターンの決定に使用可能である。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、特図表示結果が「ハズレ」である特別図柄の可変表示に対応した可変表示態様

の決定に使用可能である。変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターン種別の選択に使用可能である。変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターンの決定に使用可能である。

【１３４６】

乱数ＭＲ３－１の範囲は、乱数ＭＲ３－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２３２」である。乱数ＭＲ３－１の大きさは、乱数ＭＲ３－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－１の範囲となる「０」～「２３２」に対応した「２３３」である。乱数ＭＲ３－１は、その大きさが「２３３」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－１の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－１の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－１の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－１の取得条件は、普通図柄の可変表示における変動開始である。乱数ＭＲ３－１の周期は、０．２４９［ｍｓ］である。

【１３４７】

乱数ＭＲ３－２の範囲は、乱数ＭＲ３－２を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「６５５１８」である。乱数ＭＲ３－２の大きさは、乱数ＭＲ３－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－２の範囲となる「０」～「６５５１８」に対応した「６５５１９」である。乱数ＭＲ３－２は、その大きさが「６５５１９」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「２」である。乱数ＭＲ３－２の最大値設定方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－２の更新方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－２の更新条件は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－２の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－２の周期は、１３９．７７４［ｍｓ］である。

【１３４８】

乱数ＭＲ３－３の範囲は、乱数ＭＲ３－３を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２４０」である。乱数ＭＲ３－３の大きさは、乱数ＭＲ３－３の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－３の範囲となる「０」～「２４０」に対応した「２４１」である。乱数ＭＲ３－３は、その大きさが「２４１」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－３は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－３の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－３の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－３の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ３－３の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－３の周期は、０．２５７［ｍｓ］である。

【１３４９】

乱数ＭＲ３－４の範囲は、乱数ＭＲ３－４を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「２５０」である。乱数ＭＲ３－４の大きさは、乱数ＭＲ３－４の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ３－４の範囲となる「０」～「２５０」に対応した「２５１」である。乱数ＭＲ３－４は、その大きさが「２５１」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数ＭＲ３－４は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ３－４の最大値設定方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ３－４の更新方法は、８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ３－４の更新条件は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおけるシステムクロック入力で

ある。乱数ＭＲ３－４の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数ＭＲ３－４の周期は、０．２６８［ｍｓ］である。

【１３５０】

乱数ＭＲ１－２および乱数ＭＲ２－１の更新方法であるソフト更新ＳＡ１は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を１加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「０」に変更される。また、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、対応する初期値となる乱数を用いて、現在の乱数値を設定し、新たな乱数初期値として格納する。例えば、乱数ＭＲ１－２について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。乱数ＭＲ２－１について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。

【１３５１】

乱数ＭＲ１－３および乱数ＭＲ２－２の更新方法であるソフト更新ＳＡ２は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を１加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「０」に変更される。この場合に、ソフト更新ＳＡ１とは異なり、乱数初期値を用いないので、更新後の値は、前回の値を１加算したもの、または、乱数最小値である「０」のうち、いずれかとなる。

【１３５２】

図２１－６は、乱数回路１０４に含まれる１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂを用いて、乱数値を更新する場合の乱数更新周期を説明するための図である。ここでは、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０～ＲＬ４により生成可能な乱数を、１６ビット乱数ＲＬｎとする。また、８ビットの乱数回路１０４Ｂに設けられたチャネルＲＳ０～ＲＳ４により生成可能な乱数を、８ビット乱数ＲＳｎとする。１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎが一巡する周期は、その１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が２の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な８ビット乱数ＲＳｎが一巡する周期は、その８ビット乱数ＲＳｎの最大値が２の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。

【１３５３】

図２１－６（Ａ）は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける１６ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２１を示している。１６ビット乱数周期は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎが一巡する周期である。１６ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２１において、１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が、ｍ＝９～１６のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応している場合に、その１６ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、１６ビット乱数ＲＬｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。これに対し、１６ビット乱数ＲＬｎの最大値が、ｍ＝９～１６のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応していない場合に、その１６ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の３２倍に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、１６ビット乱数ＲＬｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。このように、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な１６ビット乱数ＲＬｎは、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

【１３５４】

図２１－６（Ｂ）は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける８ビット乱数周期設定例ＡＫ２２を示している。８ビット乱数周期は、８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能

な８ビットの乱数ＲＳｎが一巡する周期である。８ビット乱数周期設定例ＡＫＡ２２において、８ビット乱数ＲＳｎの最大値が、ｍ＝５～８のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応している場合に、その８ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、８ビット乱数ＲＳｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。これに対し、８ビット乱数ＲＳｎの最大値が、ｍ＝５～８のいずれかとした場合の２ｍ－１に対応していない場合に、その８ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の１６倍に比例する。そして、最大値を１加算した値、すなわち、８ビット乱数ＲＳｎの大きさを変数とした場合の１次関数になる。このように、８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な８ビット乱数ＲＳｎは、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

【１３５５】

図２１－６（Ｃ）は、１６ビットの乱数回路１０４Ａおよび８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な乱数値について比較した乱数値比較例ＡＫＡ２３を示している。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、に対応する乱数値を更新可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、に対応する乱数値を更新可能である。

【１３５６】

乱数ＭＲ１－１は、最大値が「６５５３５」であり、ｍ＝１６とした場合の２ｍ－１に対応している。これにより、乱数ＭＲ１－１の周期は４．３６９［ｍｓ］となり、このときの更新速度は１５０００［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－２は、最大値が「６５５１８」であり、ｍ＝９～１６のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－２の周期は１３９．７７４［ｍｓ］となり、このときの更新速度は４６９［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－３は、最大値が「２４０」であり、ｍ＝５～８のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－３の周期は０．２５７［ｍｓ］となり、このときの更新速度は９３８［回／ｍｓ］となる。乱数ＭＲ３－４は、最大値が「２５０」であり、ｍ＝５～８のいずれとした場合の２ｍ－１にも対応していない。これにより、乱数ＭＲ３－４の周期は０．２６８［ｍｓ］となり、このときの更新速度は９３８［回／ｍｓ］となる。

【１３５７】

このように、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、を含んでいる。これらの乱数ＭＲ１－１および乱数ＭＲ３－２は、いずれも数値データのバイト数が「２」であり、特定バイト数としての２バイトで構成される。乱数ＭＲ１－１の大きさは「６５５３６」であり、乱数ＭＲ３－２の大きさは「６５５１９」であるので、乱数ＭＲ１－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であるとした場合に、乱数ＭＲ３－２の更新範囲に含まれる乱数の総数が特定数よりも小さい所定数である。乱数ＭＲ１－１の更新速度は１５０００［回／ｍｓ］であり、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるので、乱数ＭＲ１－１の方が乱数ＭＲ３－２よりも更新速度が速くなる。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１３５８】

また、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を含んでいる。８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な遊技用乱数は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を含んでいる。これらの乱数ＭＲ３－２～ＭＲ３－４は、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるのに対し、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は９３８［回／ｍｓ］である。すなわち、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は、乱数ＭＲ３－２の更新速度の整数

倍である２倍となっている。したがって、乱数ＭＲ３－２を第１乱数値とし、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４を第２乱数値とした場合に、第１乱数値は更新速度が第１速度であり、第２乱数値は更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新範囲は「０」～「６５５１８」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２４０」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２５０」なので、第１乱数値と第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１３５９】

ＣＰＵ１０３の内部には、プログラムカウンタ、割込みレジスタ、スタックポインタ、インデックスレジスタ、フラグレジスタ、アドレスレジスタ、アキュムレータを含めた汎用レジスタといった、複数のレジスタが設けられている。インデックスレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタは、メインレジスタとサブレジスタとが設けられてもよい。メインレジスタおよびサブレジスタに含まれるレジスタと、スタックポインタは、複数のレジスタバンクを構成可能に設けられてもよい。複数のレジスタバンクは、遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域内用の第１レジスタバンクと、非遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域外用の第２レジスタバンクと、を含んでもよい。これにより、例えば遊技プログラムと非遊技プログラムとを切り替えて実行する場合に、汎用レジスタなどの格納値をスタック領域に退避させたりスタック領域から復帰させたりする必要がなくなり、プログラム量や処理負担の増大を防止することができる。

【１３６０】

プログラムカウンタは、ＣＰＵ１０３が次に実行すべき命令のアドレス値を保持するためのものであり、ＰＣレジスタともいう。プログラムカウンタの格納値は、各命令が実行されるごとに順次カウントアップされたり、分岐命令による分岐先のアドレス値が設定されたりする。割込みレジスタは、割込みベクタテーブルの上位アドレス値を保持可能であり、Ｉレジスタともいう。Ｉレジスタの格納値は、パチンコ遊技機１に対する電力供給の開始に対応して設定される。

【１３６１】

スタックポインタは、遊技スタック領域や非遊技スタック領域に対応するアドレス値を保持可能であり、ＳＰレジスタともいう。スタックポインタの格納値は、割込み発生、ＰＵＳＨ命令の実行、ＣＡＬＬ命令やＣＡＬＬＦ命令やＲＳＴ命令といったサブルーチン呼出命令の実行などに対応して、プログラムカウンタを含めて予め定められたレジスタあるいは命令により指定されたレジスタにおける格納値もしくは即値を、退避して保持するための退避先アドレスを指定可能であり、この退避に伴い格納値を保持している格納領域の先頭アドレスを示す値に更新される。また、スタックポインタの格納値は、割込み処理の終了、ＰＯＰ命令の実行、サブルーチン処理の終了などに対応して、退避させていたレジスタの格納値を復帰させるための読出アドレスを指定可能であり、この復帰に伴い格納値の読出後に対応するアドレスを示す値に更新される。その他、スタックポインタの格納値は、ＬＤ命令などのロード命令により指定されたレジスタの格納値や即値を、設定可能である。

【１３６２】

インデックスレジスタは、１６ビットデータを格納可能な２バイトの記憶容量を有するＩＸレジスタとＩＹレジスタとを含む。アキュムレータはＡレジスタともいう。その他に汎用レジスタは、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタなど、８ビットデータを格納可能な１バイトの記憶容量を有する複数のレジスタが含まれる。ＢレジスタおよびＣレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＢＣレジスタとして用いることができる。ＤレジスタおよびＥレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＤＥレジスタとして用いることができる。ＨレジスタおよびＬレジスタは、１６ビットデータを格納可能なペアレジスタのＨＬレジスタとして用いることができる。

【１３６３】
ＣＰＵ１０３の内部レジスタは、ＣＰＵ１０３が実行する演算命令や転送命令などに対応して格納値を更新可能であり、プログラムアドレスやデータアドレスあるいは遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える内蔵レジスタアドレスの指定、演算データや転送データの保持などに用いられる。
【１３６４】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００において、ＣＰＵ１０３にプログラムを実行させるための命令セットは、ロード命令などの転送命令、サブルーチン呼出命令、ジャンプ命令、その他、算術演算命令と論理演算命令とを含む演算命令、入出力命令などを含んで構成される。ＣＰＵ１０３が実行可能な遊技プログラムや非遊技プログラムといったコンピュータプログラムは、これら各種命令を記述したプログラムコードとして予め用意され、ＲＯＭ１０１に記憶されている。
【１３６５】
ロード命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２のメモリ領域や内蔵デバイスエリアから読み出したデータを、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納してセットする場合と、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を、ＲＡＭ１０２のメモリ領域や内蔵デバイスエリアに書き込んでストアする場合と、オペランドにより指定された数値を即値として、ＣＰＵ１０３の内部レジスタあるいはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアにセットまたはストアさせる場合とに、使用可能な転送命令である。ロード命令によりデータを転送する対象は、命令コードやオペランドに対応して特定可能であり、一般的に、データの転送元と転送先とが含まれる。ただし、オペランドにより即値が指定される場合に、データの転送元が含まれない。
【１３６６】
ロード命令は、通常のＬＤ命令と、特殊なＬＤＱ命令と、特殊なＬＤＦ命令と、特殊なＩＣＰＬＤ命令と、を含む。通常のＬＤ命令は、通常転送命令ともいう。特殊なＬＤＱ命令は、第１特殊転送命令ともいう。特殊なＬＤＦ命令は、第２特殊転送命令ともいう。特殊なＩＣＰＬＤ命令は、第３特殊転送命令ともいう。
【１３６７】
通常転送命令であるＬＤ命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定してデータを転送可能な通常転送命令である。また、通常転送命令であるＬＤ命令は、ＲＯＭ１０１またはＲＡＭ１０２の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、ＨＬレジスタなどのペアレジスタをポインタとすることで、転送先または転送元のアドレスをポインタにより指定してデータを転送することができる。
【１３６８】
第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令は、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる特別なレジスタであるＱレジスタを用いて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。Ｑレジスタには、上位アドレスを示す格納値を予め設定しておき、ＬＤＱ命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送先または転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。
【１３６９】
第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令は、通常転送命令であるＬＤ命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、Ｑレジスタの格納値を頻繁に変更するプログラムでは、かえって通常のＬＤ命令よりもプログラムコード量が増大する場合がある。そこで、アドレスＦ０００［Ｈ］～Ｆ０Ｄ７［Ｈ］の遊技ワーク領域や、アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］の機能設定レジスタエリア、アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］の機能制御レジスタエリアに、各種データを複数回転送する必要がある処理などに対応して、第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。
【１３７０】

第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令は、特定アドレス範囲の記憶データについて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。特定アドレス範囲は、例えばアドレス１２００［Ｈ］～１ＤＦＦ［Ｈ］の範囲である。そこで、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域を、この特定アドレス範囲に含まれるように予め設定しておき、ＬＤＦ命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。なお、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域は読出専用であり書込不可なので、遊技データ領域のアドレスが転送先のアドレスに指定されることはない。

【１３７１】

第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令は、通常転送命令であるＬＤ命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、特定アドレス範囲が仕様により固定されているので、例えばＲＯＭ１０１の遊技データ領域といった、使用頻度が高いデータの記憶領域を特定アドレス範囲に含まれるように設定して、第２特殊転送命令であるＬＤＦ命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

【１３７２】

第３特殊転送命令であるＩＣＰＬＤ命令は、更新対象値と比較判定値とを比較し、更新対象値が比較判定値未満である場合に更新対象値を１加算するように更新するのに対し、更新対象値が比較判定値以上である場合に更新対象値を最小値である「０」に変更する。更新対象値は、ポインタが指すアドレスの記憶データが示す値であってもよいし、レジスタの格納値であってもよい。比較判定値は、レジスタの格納値であってもよいし、ＩＣＰＬＤ命令のオペランドが示す値であってもよい。

【１３７３】

このように、第３特殊転送命令であるＩＣＰＬＤ命令は、更新対象値を比較判定値と比較すること、比較の結果が比較判定値未満であれば更新対象値を１加算すること、比較の結果が比較判定値以上であれば更新対象値を最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令である。

【１３７４】

なお、転送命令のオペランドによる即値などを用いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を設定することは、セットともいう。ＲＯＭ１０１の遊技データ領域やＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶データを読み出して、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納することは、ロードともいう。ＣＰＵ１０３の内部レジスタにおける格納値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバッファ、カウンタ、タイマ、その他の任意の記憶領域に記憶させることは、ストアともいう。

【１３７５】

図２１－７は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONの一例を示すフローチャートである。電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれ、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ステップＳ１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合、割込み禁止に設定した後に（ステップＡＫＳ１）、領域内スタックポインタ初期値を、スタックポインタにセットする（ステップＡＫＳ２）。領域内スタックポインタ初期値は、遊技スタック領域に退避データが格納されていない初期状態に対応して、遊技スタック領域の最終アドレスに１加算されたアドレスＦ２００［Ｈ］であればよい。

【１３７６】

ステップＡＫＳ２に続いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オン出力値をセットする（ステップＡＫＳ３）。接続確認信号オン出力値は、接続確認信号がオン状態であることを示す値であり、例えば００［Ｈ］であればよい。このときに、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれるＱレジスタを設定するための転送命令により、機能制御レジスタ上位アドレスをＱレジスタにセットする（ステップＡＫＳ４）。機能制御レジスタ上位アドレスは、図２１－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリアの上位アドレスを示す値ＦＦ［Ｈ］である。こうして、機

能制御レジスタ上位アドレスをセットすると、Ｑレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、接続確認信号オン出力値をストアする（ステップＡＫＳ５）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。したがって、下位アドレスを指定する２バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ステップＡＫＳ３でセットされた接続確認信号オン出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ５において、接続確認信号オン出力値は、機能制御レジスタエリアに設けられた出力ポート番号「１」レジスタにストアされる。これにより、主基板１１から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオン状態に設定される。

【１３７７】

ステップＡＫＳ５により接続確認信号をオン状態に設定すると、Ｑレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップＡＫＳ６）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよびＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を指定する３バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ６において、ＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値は、図２１－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリアのアドレスＦＦ２８［Ｈ］に設けられたＳＣＵ０コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ０を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【１３７８】

ステップＡＫＳ６の後に、Ｑレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップＡＫＳ７）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよびＳＣＵ０コマンドレジスタクリア出力値を指定する３バイトの特殊なＬＤＱ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップＡＫＳ７において、ＳＣＵ１コマンドレジスタクリア出力値は、図２１－４に示された設定例ＡＫＡ０２における機能制御レジスタエリアのアドレスＦＦ２Ｃ［Ｈ］に設けられたＳＣＵ１コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路１３９のチャネルＳＣＵ１を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【１３７９】

これらのシリアル通信機能を初期状態に制御すると、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、割込みベクタテーブル上位アドレスをセットする（ステップＡＫＳ８）。割込みベクタテーブル上位アドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域に設けられた割込みベクタテーブルの上位アドレスである。割込みベクタテーブルは、例えばタイマ割込みの発生に対応して実行される遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTについて、割込み順位に対応したテーブル位置に先頭アドレスが記憶される。このような割込みベクタテーブル上位アドレスは、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、Ｉレジスタにセットされる（ステップＡＫＳ９）。

【１３８０】

ステップＡＫＳ９の次に、Ｑレジスタの格納値を１減算するように更新する（ステップＡＫＳ１０）。Ｑレジスタの格納値は、ステップＡＫＳ４により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されていた。この格納値を１減算した場合に、図２１－３に示された設定例ＡＫＡ０１における機能設定レジスタエリアの上位アドレスが、Ｑレジスタに格納された状態になる。こうして、機能制御レジスタエリアに設けられた機能制御レジスタの設定が行われた後に、機能設定レジスタエリアに設けられた機能設定レジスタを設定可能にする。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ１１）。機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された機能設定レジスタ格納値テーブルのアドレスである。そして、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、処理数をロードする（ステップＡＫＳ１２）。また、機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルを用いた設定が行われる（ステップＡＫＳ１３）。機能設定レジスタストア命令は、ポインタが指すアドレスを１加算した場合のアドレスにおける記憶データにより機能設定レジスタを特定すること、ポインタが指すアドレスを２加算した場合のアドレスにおける記憶データが示す機能設定レジスタ設定値を特定された機能設定レジスタにストアすること、ポインタの格納値を２加算すること、処理数を１減算すること、を処理数が０になるまで繰り返す命令であればよい。こうして、機能設定レジスタの初期設定を可能にする。

【１３８１】

ステップＡＫＳ１３により機能設定レジスタの初期設定が完了すると、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする（ステップＡＫＳ１４）。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのアクセス許可出力値は、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、例えば０１［Ｈ］がセットされる。このようなアクセス許可出力値は、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされる。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、アクセス許可出力値である０１［Ｈ］の設定に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス許可とする機能制御を可能にする。したがって、ステップＡＫＳ１４によりアクセス許可出力値がＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ＲＡＭ１０２に対するアクセスが許可される。

【１３８２】

ステップＡＫＳ１４の後に、ＲＡＭ１０２の作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスをＱレジスタにセットしてから（ステップＡＫＳ１５）、電力供給開始対応処理P_POWER_ONが終了する。このように、ステップＡＫＳ１４によりＲＡＭ１０２に対するアクセスが許可された後に、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域の上位アドレスを示す値Ｆ０［Ｈ］がＱレジスタに設定される。ステップＡＫＳ１５の以後に、第１特殊転送命令であるＬＤＱ命令を実行すると、Ｑレジスタの格納値であるＦ０［Ｈ］をオペランドにより指定せずに、転送先または転送元の上位アドレスとして用いることができる。これにより、ＲＡＭ１０２における遊技ワーク領域を用いた処理のプログラム容量を削減して、遊技機の商品性を高めることができる。

【１３８３】

図２１－８は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONにて用いられる機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例ＡＫＴ０１を示している。電力供給開始対応処理P_POWER_ONでは、例えばステップＡＫＳ１１によりアドレスがセットされた機能設定レジスタ格納テーブルを用いて、ステップＡＫＳ１２により処理数がロードされ、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により各機能設定レジスタの格納値がストアされる。構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルは、先頭アドレス１２００［Ｈ］に処理数を示す値１８［Ｈ］が記憶されている。ステップＡＫＳ１２では、このテーブルデータを読み出して、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにロードされる。その後、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令は、機能設定レジスタの下位アドレスと格納値とを組み合

わせたテーブルデータを順次に読み出し、それぞれの下位アドレスに対応する機能設定レジスタに格納値をストア可能にする。

【１３８４】

構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルでは、下位アドレスを示す値が小さい機能設定レジスタの格納値を先に設定可能であり、下位アドレスを示す値が大きい機能設定レジスタの格納値を後に設定可能であるように、テーブルデータが構成されている。これにより、機能設定レジスタエリアでは、先頭アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が先に設定され、最終アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が後に設定される順番で、それぞれの機能設定レジスタの格納値が設定される。これにより、機能設定レジスタの格納値を示すデータの設計や管理が容易になり、遊技機の商品性を高めることができる。

【１３８５】

１６ビットの乱数回路１０４Ａは、４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャネルから更新を開始可能になる。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ３に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャネルから更新を開始可能になる。図２１－３に示された設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアは、アドレスＦＥ３Ｆ［Ｈ］～ＦＥ４０［Ｈ］のＲＬ０最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４１［Ｈ］～ＦＥ４２［Ｈ］のＲＬ１最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４３［Ｈ］～ＦＥ４４［Ｈ］のＲＬ２最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４５［Ｈ］～ＦＥ４６［Ｈ］のＲＬ３最大値設定レジスタと、が１６ビットの乱数回路１０４Ａにおける４つのチャネルＲＬ０～ＲＬ３に対応して設けられている。また、この機能設定レジスタエリアは、アドレスＦＥ４７［Ｈ］のＲＳ０最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４８［Ｈ］のＲＳ１最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４９［Ｈ］のＲＳ２最大値設定レジスタと、アドレスＦＥ４Ａ［Ｈ］のＲＳ３最大値設定レジスタと、が８ビットの乱数回路１０４Ｂにおける４つのチャネルＲＳ０～ＲＳ４に対応して設けられている。構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルは、これらの最大値設定レジスタのうちで、ＲＬ０最大値設定レジスタの格納値を最初に設定し、ＲＬ２最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ１最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ２最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、ＲＳ３最大値設定レジスタを最後に設定するように、テーブルデータが構成されている。したがって、１６ビットの乱数回路１０４ＡにおけるチャネルＲＬ０の更新が最初に開始され、１６ビットの乱数回路１０４ＡにおけるチャネルＲＬ２の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ１の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ２の更新が次に開始され、８ビットの乱数回路１０４ＢにおけるチャネルＲＳ３の更新が最後に開始される。このように、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始するので、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１３８６】

電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理となる遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれ、構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、機能に関する格納領域としての機能設定レジスタエリアに格納値を設定可能にする。このとき、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂによって更新される乱数値の乱数最大値を設定できるので、電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、最大値設定処理として実行可能である。１６ビットの乱数回路１０４Ａは、特定バイト数としての２バイトに対応する１６ビットで構成される第１乱数値を更新可能である。８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特定バイト数よりも小さい所定バイト数としての１バイトに対応する８ビットで構成される第２乱数値を更新可能である。そして、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行する場合、構成例ＡＫＴ０１の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な第１乱数値の乱数最大値を設定した後に、８

ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な第２乱数値の乱数最大値を設定する。このように、特定バイト数の第１乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第２乱数値に関する設定を行うことにより第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１３８７】

図２１－９は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの構成例を示している。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、図２１－４に示された機能制御レジスタエリアの構成例ＡＫＡ０２において、アドレスＦＦ００［Ｈ］に設けられる。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの格納値は、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２のアクセス禁止またはアクセス許可に対応して、異なる値になる。

【１３８８】

図２１－９（Ａ）は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビット構成例を示している。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、ビット番号が「０」から「７」までの８ビットデータＲＡＰを記憶可能であり、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０を、０［Ｂ］または１［Ｂ］に設定可能である。これに対し、ビット番号「１」からビット番号「７」までのビットデータは、常に０［Ｂ］に設定され、「１」には設定されることがない固定値を示す。

【１３８９】

図２１－９（Ｂ）は、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビットデータＲＡＰの使用例を説明するための図である。ビットデータＲＡＰにおいて、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０は、ＲＷＭアクセス制御ビットであり、０［Ｂ］の設定によりＲＷＭはアクセス禁止となり、１［Ｂ］の設定によりＲＷＭはアクセス許可となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ビット番号「０」のビットデータＲＡＰ０は、初期値である０［Ｂ］に設定される。これにより、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２へのアクセスを禁止することができる。

【１３９０】

図２１－１０は、電源断処理P_POWER_OFFの一例を示すフローチャートである。電源断処理P_POWER_OFFは、図１６に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップＳ５１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、電源断処理P_POWER_OFFを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、バックアップ監視タイマアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３１）。バックアップ監視タイマアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバックアップ監視タイマのアドレスである。

【１３９１】

入力ポート番号「３」を入力する（ステップＡＫＳ３２）。入力ポート番号「３」は、ポート番号として「３」が割り当てられた入力ポートであり、電源確認信号入力ビットが含まれている。そこで、入力ポート番号「３」の入力データと、電源確認信号入力ビットのビット位置に対応するチェックデータと、を用いた論理積演算を実行する。このとき、ゼロフラグがオンであるか否かにより、電源確認信号入力ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ３３）。電源確認信号入力ビットは、そのビット値が「０」に対応した０［Ｂ］である場合に電源確認信号がオフ状態であることを示し、そのビット値が「１」に対応した１［Ｂ］である場合に電源確認信号がオン状態であることを示す。

【１３９２】

電源確認信号入力ビットが「０」ではなく「１」である場合に（ステップＡＫＳ３３；Ｎｏ）、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新可能な転送命令により、バックアップ監視タイマクリアデータをストアする（ステップＡＫＳ３４）。ステップＡＫＳ３４では、バックアップ監視タイマにクリアデータをストアすることで、電源確認信号がオン状態の場合に、電源断判定中以外であることに対応して、バックアップ監視タイマをクリアすることができる。

【１３９３】

ステップＡＫＳ３３に対応して電源確認信号入力ビットが「０」である場合に（ステップＡＫＳ３３；Ｙｅｓ）、バックアップ監視タイマによる計時値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ３５）。また、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バックアップ監視タイマをロードする（ステップＡＫＳ３６）。そして、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、を比較可能な演算リターン命令により（ステップＡＫＳ３７）、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していないことを確認する（ステップＡＫＳ３８）。この演算リターン命令は、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、が異なる場合にオフ状態となるゼロフラグに対応して、電源断処理を終了して特別図柄プロセス処理への復帰を可能にする。こうして、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していない場合に（ステップＡＫＳ３８；Ｙｅｓ）、電源断処理が終了する。

【１３９４】

ステップＡＫＳ３８に対応してバックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示している場合に（ステップＡＫＳ３８；Ｎｏ）、チェックサム算出処理P_SUM_CALCを実行する（ステップＡＫＳ３９）。ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理P_SUM_CALCは、図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKに含まれるチェックサム算出処理と共通の処理であればよい。このように、パチンコ遊技機１における電力供給の開始と停止とに対応して、共通となるチェックサム算出処理を実行することで、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶内容が変更なく保持されたか否かにより、バックアップデータによる復旧の可否を判定可能になる。ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理P_SUM_CALCにより作成されたチェックサムデータは、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、チェックサムバッファにストアされる（ステップＡＫＳ４０）。

【１３９５】

ステップＡＫＳ４０の次に、排他的論理和演算命令により、クリアデータを出力値データにセットする（ステップＡＫＳ４１）。この排他的論理和演算命令は、単一のレジスタを対象として格納値の排他的論理和を演算することにより、すべてのビット値が同一値どうしの排他的論理和になるので、その格納値を００［Ｈ］のクリアデータに初期化可能である。このようなクリアデータは、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４２）。ＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、クリアデータである００［Ｈ］の設定に対応して、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２のアクセス禁止とする機能制御を可能にする。したがって、ステップＡＫＳ４２によりクリアデータがＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、ＲＡＭ１０２に対するアクセスが禁止される。

【１３９６】

ステップＡＫＳ４２の後に、出力ポート番号「０」から「１０」までをクリアする（ステップＡＫＳ４３）。出力ポート番号「０」から「１０」までは、ポート番号が「０」から「１０」までの出力ポートであり、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における全部の出力ポートである。したがって、ステップＡＫＳ４３により、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における全部の出力ポートがクリア状態に設定される。このとき、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オフ出力値をセットする（ステップＡＫＳ４４）。接続確認信号オフ出力値は、接続確認信号がオフ状態であることを示す値であり、例えば０１［Ｈ］であればよい。このような接続確認信号オフ出力値は、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、出力ポート番号「１」レジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４５）。これにより、主基板１１から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオフ状態に設定される。

【１３９７】

ステップＡＫＳ４５に続いて、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令により、ＰＴＣ０割込み禁止出力値をセットする（ステップＡＫＳ４６）。ＰＴＣ０割込み禁止出力値は、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いたタイマ割込みの発生を、禁止状態に設定するための出力値である。このＰＴＣ０割込み禁止出力値は、機能設定レジスタエリアにおける指定アドレスの機能設定レジスタに書き込むための転送命令により、ＰＴＣ０制御レジスタにストアされる（ステップＡＫＳ４７）。ＰＴＣ０制御レジスタは、タイマ回路１３６のチャネルＰＴＣ０を用いた計時機能の使用状態を設定可能である。ステップＡＫＳ４７では、ステップＡＫＳ４６によりセットされたＰＴＣ０割込み禁止出力値がＰＴＣ０制御レジスタにストアされることで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、遊技制御用のタイマ割込みが禁止状態に設定される。

【１３９８】

こうしたバックアップ判定時間の経過に対応した設定が行われると、ループ処理の実行による待機状態に移行する。この待機状態において、入力ポート番号「３」を入力し（ステップＡＫＳ４８）、電源確認信号入力ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ４９）。電源確認信号がオフ状態に対応して、電源確認信号入力ビットが「０」である場合に（ステップＡＫＳ４９；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ４８に戻るループ処理を継続させる。これにより、パチンコ遊技機１における電力供給の停止に対応して、電源断による動作停止までの待機状態を維持することで、不都合な記憶データの変更やＣＰＵ１０３による処理の暴走を防止可能にする。

【１３９９】

ステップＡＫＳ４９に対応して電源確認信号入力ビットが「１」であり「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ４９；Ｎｏ）、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから（ステップＡＫＳ５０）、割込みリターン命令により、電源断処理P_POWER_OFFを終了させる。電源断復旧時ベクタテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域に設けられた電源断復旧時ベクタテーブルのアドレスである。割込みリターン命令は、スタックポインタをポインタとして用いて、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタに設定可能である。例えば、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの下位バイトに設定し、スタックポインタの格納値を１加算した値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの上位バイトに設定する。

【１４００】

図２１－１１は、電源断処理P_POWER_OFFに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。電源断処理P_POWER_OFFでは、例えばステップＡＫＳ３８によりバックアップ監視タイマの計時値を用いた分岐処理が実行され、ステップＡＫＳ４０によりチェックサムバッファを用いてチェックサムデータが保存される。また、ステップＡＫＳ５０により電源断復旧時ベクタテーブルアドレスを設定することで、パチンコ遊技機１における電力供給の停止が検知された後に動作停止せず、正常な電力供給が再開された場合に、遊技制御用のプログラムを先頭から実行可能にする。このように、電源断処理P_POWER_OFFは、バックアップ監視タイマ、チェックサムバッファ、電源断復旧時ベクタテーブルを用いて、パチンコ遊技機１の電力供給が停止される場合の制御を可能にする。

【１４０１】

図２１－１１（Ａ）は、バックアップデータエリアとなる記憶領域の構成例ＡＫＢ０１を示している。構成例ＡＫＢ０１のバックアップデータエリアは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における記憶データをバックアップする場合に使用されるバックアップ設定用データを記憶可能である。このバックアップデータエリアは、アドレスＦ０００［Ｈ］のバックアップ監視タイマと、アドレスＦ０ＤＥ［Ｈ］のチェックサムバッファと、を含んでいる。アドレスＦ０００［Ｈ］は遊技ワーク領域の先頭アドレスであり、アドレスＦ０ＤＥ［Ｈ］は遊技ワーク領域の最終アドレスである。このように、遊技ワーク領域の先頭アドレスと最終アドレスにバックアップデータエリアを設けることにより、ＲＡＭ１０２の

遊技ワーク領域における記憶データの適切なバックアップを可能にする。
【１４０２】
図２１－１１（Ｂ）は、電源断復旧時ベクタテーブルの構成例ＡＫＴ１１を示している。構成例ＡＫＴ１１の電源断復旧時ベクタテーブルは、正常な電力供給が再開された場合の割込みリターン命令に対応して、電源断処理からの復帰先アドレスを指定可能である。電源断復旧時ベクタテーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域におけるアドレス００１６［Ｈ］に記憶された下位アドレス指定データ００［Ｈ］と、ＲＯＭ１０１の遊技プログラム領域におけるアドレス００１７［Ｈ］に記憶された上位アドレス指定データ００［Ｈ］と、をテーブルデータとして含んで構成される。電源断処理P_POWER_OFFのステップＡＫＳ５０では、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスとして、アドレス００１６［Ｈ］を示すデータがスタックポインタにセットされる。その後、割込みリターン命令により、プログラムカウンタの格納値が００００［Ｈ］に設定されて処理を復帰させることで、遊技制御用のメイン処理P_MAINを先頭から実行可能にする。
【１４０３】
図２１－１２は、乱数更新処理P_RANDOMの一例を示すフローチャートである。乱数更新処理P_RANDOMは、図１６に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば４ｍｓといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップＳ５６にて実行可能である。その一方で、乱数更新処理P_RANDOMは、図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれず、ステップＳ７の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理にて実行されることがない。したがって、乱数更新処理P_RANDOMは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理に含まれるものの、その第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理には含まれない。また、乱数更新処理P_RANDOMは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるものの、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理では呼び出されず実行不可である。
【１４０４】
乱数更新処理P_RANDOMは、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタといった、ＣＰＵ１０３の内部レジスタを用いて、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２や普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、それらの値を示す数値データを更新可能にする。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄の決定に用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄表示器２０における普通図柄の可変表示である普図ゲームに対応して、普通図柄の表示結果である確定普通図柄の決定に用いられる。乱数更新処理P_RANDOMは、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新する場合と普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新する場合とで、共通となる内部レジスタとして、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタを用いて、それぞれの乱数値を更新可能である。
【１４０５】
ＣＰＵ１０３は、乱数更新処理P_RANDOMを実行した場合に、乱数ポインタとして用いるＨＬレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６１）。当り図柄用乱数カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。乱数ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数カウンタのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により更新対象乱数値を指定可能になる。ステップＡＫＳ６１では、ＬＤＱ命令により当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を、更新対象乱数値として設定することができる。
【１４０６】

ステップＡＫＳ６１に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるＢレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップＡＫＳ６２）。乱数最大値レジスタは、更新対象乱数値が取り得る最大値を格納可能であり、格納値の設定により乱数最大値を指定可能になる。ステップＡＫＳ６２では、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、例えば「１９９」に対応するＣ７［Ｈ］といった、乱数ＭＲ１－２の更新範囲に含まれる最大値をＬＤ命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップＡＫＳ６１において更新対象乱数値とした乱数ＭＲ１－２の乱数最大値を設定することができる。

【１４０７】

ステップＡＫＳ６２の次に、初期値ポインタとして用いるＤＥレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３）。当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。初期値ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により乱数初期値の取得や変更を可能にする。ステップＡＫＳ６３では、ＬＤＱ命令により当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数とした乱数ＭＲ１－２に対応して、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、サブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する（ステップＡＫＳ６４）。ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３による設定にもとづいて、更新対象乱数値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

【１４０８】

ステップＡＫＳ６４における初期値変更乱数更新処理P_RANCPの後に、乱数ポインタとして用いるＨＬレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６５）。普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。ステップＡＫＳ６５では、ＬＤＱ命令により普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を、更新対象乱数値として設定することができる。

【１４０９】

ステップＡＫＳ６５に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるＢレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップＡＫＳ６６）。ステップＡＫＳ６６では、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、例えば最大値「１９８」に対応するＣ６［Ｈ］といった、乱数ＭＲ２－１の更新範囲に含まれる最大値をＬＤ命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップＡＫＳ６５において更新対象乱数値とした乱数ＭＲ２－１の乱数最大値を設定することができる。

【１４１０】

ステップＡＫＳ６６の次に、初期値ポインタとして用いるＤＥレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６７）。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。ステップＡＫＳ６７では、ＬＤＱ命令により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした乱数ＭＲ２－１について、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、ステップＡＫＳ６４と共通であるサブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する（ステップＡＫＳ６８）。ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７による設定にもとづいて、更新対象乱数値である普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１の更

新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。
【１４１１】
図２１－１３は、乱数更新処理P_RANDOMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップＡＫＳ６１により乱数ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数カウンタと、ステップＡＫＳ６３により初期値ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。また、乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップＡＫＳ６５により乱数ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、ステップＡＫＳ６７により初期値ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。当り図柄用乱数カウンタは、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられ、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応する数値データを記憶可能である。当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数ＭＲ１－２の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数カウンタは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数ＭＲ２－１の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。このように、乱数更新処理P_RANDOMは、当り図柄用乱数データエリアに設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファと、普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられた当り図柄用乱数カウンタと、を用いて、ソフトウェアによる乱数ＭＲ１－２および乱数ＭＲ２－１の更新を可能にする。
【１４１２】
図２１－１３（Ａ）は、当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１を示している。構成例ＡＫＢ１１の当り図柄乱数データエリアは、アドレスＦ０５０［Ｈ］の当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスＦ０５１［Ｈ］の当り図柄用初期値乱数カウンタと、アドレスＦ０５２［Ｈ］の普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、アドレスＦ０５３［Ｈ］の普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスＦ０５４［Ｈ］の普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５０［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６３により初期値ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０５２［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６５により乱数ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５３［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６７により初期値ポインタにセットされる。当り図柄用初期値乱数カウンタは、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタは、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２に対応する数値データを記憶可能である。
【１４１３】
図２１－１３（Ｂ）は、特別図柄用乱数バッファエリアの構成例ＡＫＢ１２を示している。構成例ＡＫＢ１２の特別図柄用乱数バッファエリアは、アドレスＦ０７Ｆ［Ｈ］の特別図柄判定用乱数バッファと、アドレスＦ０８１［Ｈ］の当り図柄用乱数カウンタと、アドレスＦ０８２［Ｈ］の変動パターン種別選択用乱数バッファと、アドレスＦ０８３［Ｈ］の変動パターン用乱数バッファと、アドレスＦ０８４［Ｈ］のハズレ演出選択用乱数バッファと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０８１［Ｈ］が乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６１により乱数ポインタにセットされる。特別図柄判定用乱数バッファは、１６ビットの乱数回路１０４Ａから取得した特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン種別選択用乱数バッファは、８ビットの乱数回路１０４Ｂから取得した変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン用乱数バッファは、８ビットの乱数回路１０４Ｂから取得した変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応する数

値データを記憶可能である。ハズレ演出選択用乱数バッファは、１６ビットの乱数回路１０４Ａから取得したハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応する数値データを記憶可能である。

【１４１４】

図２１－１４は、初期値変更乱数更新処理P_RANCPの一例を示すフローチャートである。初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、図２１－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に関する設定をした後にステップＡＫＳ６４にて実行可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に関する設定をした後にステップＡＫＳ６８にて実行可能である。このような初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６４において当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応する数値データを用いて、乱数ＭＲ１－２の値を更新可能にする。また、初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６８において普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応する数値データを用いて、乱数ＭＲ２－１の値を更新可能にする。

【１４１５】

ＣＰＵ１０３は、初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行した場合、最初に比較加算命令を実行する（ステップＡＫＳ１０１）。この比較加算命令は、乱数ポインタであるＨＬレジスタの格納値が示すアドレスの記憶データを更新対象値とし、乱数最大値レジスタであるＢレジスタの格納値を比較判定値とし、第３特殊転送命令である単一のＩＣＰＬＤ命令により実行可能である。乱数ポインタであるＨＬレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。乱数最大値レジスタであるＢレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応して設定された乱数最大値を示す。そして、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を１加算するように更新することで、更新対象乱数値が１加算される。これに対し、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「０」に初期化することで、更新対象乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令は、更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を１加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このように、初期値変更乱数更新処理P_RANCPにより更新対象乱数値を更新する場合に、単一の比較加算命令を最初に実行する。こうした単一の比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４１６】

ステップＡＫＳ１０１において比較加算命令を実行すると、記憶データを読み出すための転送命令により、乱数ポインタの指す乱数値をロードする（ステップＡＫＳ１０２）。また、乱数ポインタと初期値ポインタを交換する（ステップＡＫＳ１０３）。そして、ステップＡＫＳ１０２によりロードした乱数値と初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファを比較する（ステップＡＫＳ１０４）。このとき比較した乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる値であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ１０５）。初期値ポインタであるＤＥレジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示す。したがって、ステップＡＫＳ１０４では、ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令を実行した後に、その比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較する。

【１４１７】

ステップＡＫＳ１０５に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる場合に（ステップＡＫＳ１０５；Ｙｅｓ）、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する。ステップＡＫＳ１０１の比較加算命令を実行した場合に、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値は、更新後の更新対象乱数値を示すことになる。そして、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により初期値変更乱数更新処理P_RANCPが

終了する場合に、更新後の更新対象乱数値を示す乱数カウンタの格納値は、そのまま現在の乱数値として格納される。したがって、ステップＡＫＳ１０５では、更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了することにより、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納させることができる。

【１４１８】

ステップＡＫＳ１０５に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値と同じである場合に（ステップＡＫＳ１０５；Ｎｏ）、初期値ポインタの格納値を１加算した場合に指す初期値乱数カウンタをロードする（ステップＡＫＳ１０６）。図２１－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレスＦ０５０［Ｈ］を１加算した場合の次アドレスＦ０５１［Ｈ］には、当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。また、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレスＦ０５３［Ｈ］を１加算した場合の次アドレスＦ０５４［Ｈ］には、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。したがって、ステップＡＫＳ１０６では、初期値ポインタの格納値が当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。また、ステップＡＫＳ１０６では、初期値ポインタの格納値が普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。このように、ステップＡＫＳ１０６では、初期値乱数カウンタの計数値を初期値用乱数値として読み出すことができる。

【１４１９】

ステップＡＫＳ１０６において初期値乱数カウンタをロードすると、これにより読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、乱数ポインタの指す乱数カウンタにストアする（ステップＡＫＳ１０７）。乱数ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応する乱数カウンタのアドレスを示すので、ステップＡＫＳ１０７により、初期値乱数カウンタの計数値を、現在の更新対象乱数値として格納することができる。したがって、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップＡＫＳ１０７では、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納させることができる。

【１４２０】

ステップＡＫＳ１０７に続いて、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファにストアしてから（ステップＡＫＳ１０８）、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する。初期値ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示すので、ステップＡＫＳ１０８により、初期値乱数カウンタの計数値を、新たな乱数初期値として格納することができる。したがって、ステップＡＫＳ１０５の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップＡＫＳ１０７により初期値用乱数値を現在の乱数値として格納するとともに、ステップＡＫＳ１０８では、ステップＡＫＳ１０６により読み出された初期値用乱数値を、新たな乱数初期値として格納させることができる。こうして新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確定性が高められるとともに、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４２１】

図２１－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMは、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する。初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定にもとづいて、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能にする。ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、ステップＡＫＳ

６２により設定した乱数最大値やステップＡＫＳ６３により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６１により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、その値がステップＡＫＳ６３により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４２２】

乱数更新処理P_RANDOMは、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する。ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、ステップＡＫＳ６６により設定した乱数最大値やステップＡＫＳ６７により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップＡＫＳ６５により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、その値がステップＡＫＳ６７により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。また、設定された更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４２３】

乱数更新処理P_RANDOMは、特別図柄の表示結果を決定する場合に用いられる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４からなる第１更新処理により更新可能であり、普通図柄の表示結果を決定する場合に用いられる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８からなる第２更新処理により更新可能である。そして、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４により第１乱数値として当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新し、その後に、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８により第２乱数値として普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新する。特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態における大入賞口開放回数最大値に対応している。また、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技状態の終了後に時短状態で実行可能な可変表示回数の最大値などに、対応する場合もある。これに対し、普通図柄の表示結果である確定普通図柄は、第２大入賞口の開放時間や開放回数に対応している。したがって、特別図柄の表示結果は、普通図柄の表示結果よりも、遊技者の注目度が高い。特定更新処理となる乱数更新処理P_RANDOMにより、第１乱数値として乱数ＭＲ１－２を更新した後に、第２乱数値として乱数ＭＲ２－１を更新することで、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第１乱数値を第２乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４２４】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能である。そして、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２に対応してステップＡＫＳ６４の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能であり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１に対応してステップＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能である。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P_RANDOMは、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出すことにより、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P_RANCPによりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４２５】
乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１更新処理となり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にするステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２更新処理となる。そして、第１更新処理ではステップＡＫＳ６４により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能であり、第２更新処理ではステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能である。このように、乱数更新処理P_RANDOMは、第１更新処理と第２更新処理とで、共通更新用処理として初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出すことにより、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P_RANCPによりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１４２６】
乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１更新処理となり、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にするステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２更新処理となる。そして、第１更新処理と第２更新処理とで、共通となる内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタを用いて、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２および第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新可能にする。このように、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１４２７】
乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６４により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する前に、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３により、当り図柄用乱数カウンタアドレス、当り図柄用乱数最大判定値、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタに格納する。また、乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANDCPを実行する前に、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレス、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタに格納する。ステップＡＫＳ６１により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６５により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＨＬレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６１により当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするがステップＡＫＳ６５により普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップＡＫＳ６２により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６６により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＢレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６２により当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするがステップＡＫＳ６６により普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップＡＫＳ６３により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、ステップＡＫＳ６７により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令は、ＣＰＵ１０３のＤＥレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップＡＫＳ６３により当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするがステップＡＫＳ６７により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。これらのステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３とステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７とで、例えばＣＰＵ１０３の内部レジスタを設定するための転送命令であるＬＤ命令やＬＤＱ命令といった、共通となる命令を用いて異なる参照先情報を設定可能にする。そして、ステップＡＫＳ６４

とステップＡＫＳ６８とで、共通となるサブルーチンの呼出命令により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行する。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２の更新に用いられる命令と、第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１の更新に用いられる命令と、が共通となる。共通となる命令を用いて第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２や第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新可能にすることにより、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４２８】

乱数更新処理P_RANDOMは、第１更新処理となるステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４により第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能にするとともに、第２更新処理となるステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８により第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能にする。そして、ステップＡＫＳ６４およびステップＡＫＳ６８により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行可能である。図２１－１４に示された初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、単一の比較加算命令を最初に実行するので、第１乱数値としての乱数ＭＲ１－２を更新する場合と第２乱数値としての乱数ＭＲ２－１を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行可能にする。このような比較加算命令を最初に実行することにより、第１乱数値や第２乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４２９】

初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６４にて実行されたときに、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を用いて、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応した乱数初期値を変更可能である。また、初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６８にて実行されたときに、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を更新可能であり、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を用いて、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応した乱数初期値を変更可能である。したがって、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６４にて初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行されることで、更新対象乱数値が第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、乱数更新処理P_RANDOMのステップＡＫＳ６８にて初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行されることで、更新対象乱数値が第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値である。

【１４３０】

図２１－１５は、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITの一例を示すフローチャートである。初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ７の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理のステップＳ９にて実行可能である。また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、図１６に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば４ｍｓといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップＡＫＳ５７にて実行可能である。したがって、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理と、その第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理と、に含まれる。また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるとともに、パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理に含まれるステップＳ９により呼び出されて実行可能である。このように、初期値決定用乱数更新処理P_IFINITは、初期値用乱数更新処

理として、定期的なタイマ割込みに対応して実行可能な処理に含まれるとともに、不定期に繰り返し実行可能な処理にも含まれることにより、初期値用乱数値の更新周期や更新速度が不定になるので、初期値用乱数値の不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４３１】

ＣＰＵ１０３は、初期値決定用乱数更新処理P_TINITを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ８１）。当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図２１－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスＦ０５１［Ｈ］である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「０」～「１９９」の更新範囲において更新可能にする（ステップＡＫＳ８２）。この比較加算命令は、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新対象値とし、オペランドで指定された即値を比較判定値とし、第３特殊転送命令である単一のＩＣＰＬＤ命令により実行可能である。ポインタの格納値は、更新対象初期値用乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。オペランドで指定された即値は、更新対象初期値用乱数値に対応して設定された初期値用乱数最大値を示す。そして、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を１加算するように更新することで、更新対象初期値用乱数値が１加算される。これに対し、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「０」に初期化することで、更新対象初期値用乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップＡＫＳ８２の比較加算命令は、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。なお、比較加算命令は、更新対象値を示す記憶データのアドレスがポインタにより指定されるＩＣＰＬＤ命令に限定されず、例えばＱレジスタを用いて上位アドレスが設定され、比較加算命令の第１オペランドで指定された即値を用いて下位アドレスが設定されるＩＣＰＬＤＱ命令であっても。この場合に、比較加算命令の第２オペランドで指定された即値を比較判定値に設定すればよい。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４３２】

ステップＡＫＳ８２の後に、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ８３）。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図２１－１３（Ａ）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例ＡＫＢ１１において、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスＦ０５４［Ｈ］である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「１」～「１９８」の更新範囲において更新可能にして（ステップＡＫＳ８４）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITが終了する。ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、ステップＡＫＳ８２と同様の比較加算命令であればよい。ただし、ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２が更新対象初期値用乱数値に設定されるので、初期値用乱数最大値を示すオペランドで指定された即値が、ステップＡＫＳ８２の比較加算命令とは異なる値に設定される。したがって、ステップＡＫＳ８４の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含

む単一の命令である。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４３３】

初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第１初期値用乱数値の更新として、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新する。これとともに、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第２初期値用乱数値の更新として、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を更新する。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、更新対象乱数値が第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２は、更新対象乱数値が第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値である。そして、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITのステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２は、第１初期値用乱数値を更新可能な第１初期値更新処理となる。初期値決定用乱数更新処理P_TFINITのステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４は、第２初期値用乱数値を更新可能な第２初期値更新処理となる。こうした第１初期値用乱数値や第２初期値用乱数値の更新により、第１乱数値や第２乱数値の不確定性が確実に高められるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４３４】

また、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により第１初期値用乱数値として当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新し、その後に、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により第２初期値用乱数値として普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２を更新する。したがって、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITは、第１初期値更新処理となるステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２により第１初期値用乱数値である当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３を更新した後に、第２初期値更新処理となるステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４により第２初期値用乱数値である普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－１を更新する。

【１４３５】

図２１－１６は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、図１７に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ１０３において第１始動入賞対応フラグがオンである場合にステップＳ１０４にて実行可能であり、ステップＳ１０７において第２始動入賞対応フラグがオンである場合にステップＳ１０８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２０１）。始動口入賞記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタのアドレスである。ステップＡＫＳ２０１では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに記憶された始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。これにより、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタのアドレスを示す値は、ポインタとなるＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納される。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ２０２）。

【１４３６】

ステップＡＫＳ２０２の次に、始動口入賞記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２０３）。例えば、ステップＡＫＳ２０２によりロードされた値と、「４」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により

、カウンタ最大値以上の場合に（ステップＡＫＳ２０３；Ｙｅｓ）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが終了して特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップＡＫＳ２０３；Ｎｏ）、始動口入賞記憶カウンタの計数値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ２０４）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値を１加算する更新が可能になる。

【１４３７】

ステップＡＫＳ２０４の後に、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットする（ステップＡＫＳ２０５）。特別図柄判定用バッファアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１特別図柄保留バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファまたは第２特別図柄保留バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファのアドレスである。ステップＡＫＳ２０５では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルと、ステップＡＫＳ２０２によりロードした第１始動口入賞カウンタまたは第２始動口入賞カウンタの計数値と、に対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。

【１４３８】

第１特別図柄保留バッファは、第１特別図柄判定用バッファ、第１当り図柄用バッファ、第１変動パターン種別選択用バッファ、第１変動パターン用バッファ、第１ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第１保留記憶用バッファが、第１特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第１保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「０」から「４」までに対応する５つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。第２特別図柄保留バッファは、第２特別図柄判定用バッファ、第２当り図柄用バッファ、第２変動パターン種別選択用バッファ、第２変動パターン用バッファ、第２ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第２保留記憶用バッファが、第２特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第２保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「０」から「４」までに対応する５つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。

【１４３９】

ステップＡＫＳ２０５では、第１保留記憶用バッファや第２保留記憶用バッファのバッファサイズに対応する値と、始動口入賞カウンタの計数値とを乗算し、バッファ番号「１」の第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファの下位アドレスに、その乗算値を加算する。このような加算値を転送先ポインタに設定することで、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットできればよい。

【１４４０】

ステップＡＫＳ２０５に続いて、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２０６）。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタアドレスは、機能制御レジスタエリアに設けられたＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスである。例えば、機能制御レジスタエリアの上位アドレスＦＦ［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに記憶されたＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。第１始動口入賞テーブルには、バッファ番号「０」であるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。第２始動口入賞テーブルには、バッファ番号「１」であるＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。これにより、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスとして、第１始動入賞の場合と第２始動入賞の場合とで異なるアドレスが、ポインタとなるＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納される。

【１４４１】

ステップＡＫＳ２０６の次に、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫ２０７

）。こうして取得したＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、特別図柄判定用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２０８）。このように、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、特別図柄判定用乱数バッファにストアすることにより、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ１－１の値を特別図柄判定用乱数バッファに格納することができる。

【１４４２】

ステップＡＫＳ２０８の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２０９）。このとき取得したＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２１０）。このように、ＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－２の値をハズレ演出選択用乱数バッファに格納することができる。

【１４４３】

ステップＡＫＳ２１０の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２１１）。このとき取得したＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２１２）。このように、ＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－３の値を変動パターン種別選択用乱数バッファに格納することができる。

【１４４４】

ステップＡＫＳ２１２の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、ＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ２１３）。このとき取得したＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン用乱数バッファにストアされる（ステップＡＫＳ２１４）。このように、ＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４について、その値を示す数値データが抽出され、乱数ＭＲ３－４の値を変動パターン用乱数バッファに格納することができる。

【１４４５】

ステップＡＫＳ２１４に続いて、乱数バッファから特別図柄判定用バッファへのブロック転送を行う（ステップＡＫＳ２１５）。乱数バッファは、ステップＡＫＳ２０８により乱数ＭＲ１－１の値が格納された特別図柄判定用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１０により乱数ＭＲ３－２の値が格納されたハズレ演出選択用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１２により乱数ＭＲ３－３の値が格納された変動パターン種別選択用乱数バッファ、ステップＡＫＳ２１４により乱数ＭＲ３－４の値が格納された変動パターン用乱数バッファを含んで構成される。ステップＡＫＳ２１５では、特別図柄判定用乱数バッファのアドレスを転送元にセットし、乱数バッファのバッファサイズに対応する値を転送回数にセットする。なお、転送先となる特別図柄判定用バッファアドレスは、ステップＡＫＳ２０５によりセットされている。これらの設定にもとづいて、ブロック転送命令を実行することにより、乱数バッファに一時記憶された各乱数の値を、第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファにおいて、新たな保留情報として記憶させることができる。

【１４４６】
ステップＡＫＳ２１５により新たな記憶情報を記憶させると、入賞時演出条件成立の有無を判定する（ステップＡＫＳ２１６）。入賞時演出条件は、先読み演出を実行可能にする条件として、予め設定されていればよい。例えば始動口入賞指定値が「２」である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。また、始動口入賞指定値が「１」である場合に、時短状態ではないことに対応して時短機能フラグが「０」であるとともに、小当り遊技状態または大当り遊技状態ではないことに対応して特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］未満である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。入賞時演出条件の成立ありと判定された場合に（ステップＡＫＳ２１６；Ｙｅｓ）、入賞時演出処理P_GAME_CHKを実行する（ステップＡＫＳ２１７）。入賞時演出処理P_GAME_CHKは、特別図柄の当り判定を含み、判定結果に対応した演出指定値の選択などを行い、入賞時演出コマンドを送信可能にする。
【１４４７】
ステップＡＫＳ２１６に対応して入賞時演出条件の成立なしと判定された場合や（ステップＡＫＳ２１６；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ２１７による入賞時演出処理を実行した後には、ポインタを設定するための転送命令により、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２１８）。演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行することで（ステップＡＫＳ２１９）、始動入賞時コマンドとして、第１演出記憶情報指定コマンドまたは第２演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第１演出記憶情報指定コマンドは、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第１保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。第２演出記憶情報指定コマンドは、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第２保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。このように、ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETにより、始動入賞時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することができる。
【１４４８】
ステップＡＫＳ２１９の次に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２２０）。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、１加算するように更新する（ステップＡＫＳ２２１）。また、レジスタやポインタを設定するための複合転送命令などにより、始動口入賞バッファ記憶カウンタに対応してポインタを更新する（ステップＡＫＳ２２２）。例えば、ステップＡＫＳ２２１による更新後の始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタにロードするとともに、ポインタの格納値を１加算するように更新することで、始動口入賞バッファの先頭アドレスを示す値がポインタに格納される。さらに、ロードした始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ポインタの格納値に加算することで、始動口入賞バッファにおいて更新対象となるバッファ番号の格納領域を特定可能にする。
【１４４９】
ステップＡＫＳ２２２によりポインタを更新すると、始動口入賞指定値をロードする（ステップＡＫＳ２２３）。始動口入賞指定値は、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルに対応して、第１始動入賞を示す「１」または第２始動入賞を示す「２」を設定可能である。ステップＡＫＳ２２３では、第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブルからテーブルデータを読み出すための転送命令により、始動口入賞指定値を取得可能にする。こうして取得された始動口入賞指定値は、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、始動口入賞バッファにストアされ（ステップＡＫＳ２２４）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが終了する。

【１４５０】
図２１－１７は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONでは、図１７に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCのステップＳ１０２によりセットされた第１始動口入賞テーブルまたはステップＳ１０６によりセットされた第２始動口入賞テーブルを用いて、各種設定や制御が行われる。そして、例えばステップＡＫＳ２０４により計数値を更新可能な第１始動口入賞記憶カウンタや第２始動口入賞記憶カウンタは、特別図柄制御データエリアに設けられ、第１保留記憶数や第２保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＡＫＳ２２１により計数値を更新可能な始動口入賞バッファ記憶カウンタや、ＡＫＳ２２４により始動口入賞指定値がストアされる始動口入賞バッファは、始動口入賞バッファエリアに設けられ、第１始動入賞と第２始動入賞との合計回数や発生順序を記憶可能である。また、ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETでは、ステップＡＫＳ２１８によりアドレスをセットした第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルが用いられる。
【１４５１】
このように、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、第１始動口入賞テーブルまたは第２始動口入賞テーブル、特別図柄制御データエリアに設けられた第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタ、始動口入賞バッファエリアに設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタや始動口入賞バッファ、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。
【１４５２】
図２１－１７（Ａ１）は、第１始動口入賞テーブルの構成例ＡＫＴ２１を示している。構成例ＡＫＴ２１の第１始動口入賞テーブルは、第１始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」の下位アドレスと、第１特別図柄判定用バッファ番号「１」の下位アドレスと、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「１」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。
【１４５３】
第１始動口入賞記憶カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第１保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「０」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「０」のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであり、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第１特別図柄判定用バッファ番号「１」は、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「１」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファである。第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第１保留記憶数を指定する第１演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「１」は、第１始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。
【１４５４】
図２１－１７（Ａ２）は、第２始動口入賞テーブルの構成例ＡＫＴ２２を示している。構成例ＡＫＴ２２の第２始動口入賞テーブルは、第２始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１」の下位アドレスと、第２特別図柄判定用バッファ番号「１」の下位アドレスと、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「２」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。
【１４５５】
第２始動口入賞記憶カウンタは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第２保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。ＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタ番号「１

」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「１」のＲＬ０ハードラッチ乱数値レジスタであり、１６ビットの乱数回路１０４Ａに設けられたチャネルＲＬ０が生成可能な特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第２特別図柄判定用バッファ番号「１」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「１」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファである。第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第２保留記憶数を指定する第２演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「２」は、第２始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

【１４５６】

図２１－１７（Ｂ１）は、特別図柄制御データエリアの構成例ＡＫＢ２１を示している。構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアは、特別図柄の可変表示である特図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な小当り遊技状態および大当り遊技状態など、特別図柄プロセス処理P_TPROCによる制御に関する各種データを記憶可能である。この特別図柄制御データエリアは、アドレスＦ０３０［Ｈ］の特別図柄プロセスタイマと、アドレスＦ０３２［Ｈ］の当りフラグと、アドレスＦ０３３［Ｈ］の特別図柄プロセスコードと、アドレスＦ０３４［Ｈ］の第１始動口入賞記憶カウンタと、アドレスＦ０３５［Ｈ］の大当り図柄判定バッファと、アドレスＦ０３６［Ｈ］の小当り図柄判定バッファと、アドレスＦ０３７［Ｈ］の大入賞口入賞個数カウンタと、アドレスＦ０３８［Ｈ］の大入賞口開放回数カウンタと、アドレスＦ０３９［Ｈ］の大入賞口開放パターンタイマと、アドレスＦ０３Ｂ［Ｈ］の大入賞口開放パターンテーブルポインタと、アドレスＦ０３Ｄ［Ｈ］のデモ表示フラグと、アドレスＦ０９９［Ｈ］の第２始動口入賞記憶カウンタと、を含んでいる。

【１４５７】

特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理P_TPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。特別図柄プロセスコードは、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて選択される処理を指定可能である。第１始動口入賞記憶カウンタは、第１保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。大当り図柄判定バッファは、大当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。大当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、大当り遊技状態の種類を設定可能にする。小当り図柄判定バッファは、小当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。小当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、小当り遊技状態の酒類を設定可能にする。大入賞口入賞個数カウンタは、特別可変入賞球装置５０が形成する大入賞口を通過した遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放回数カウンタは、小当り遊技状態や大当り遊技状態における大入賞口の開放回数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放パターンタイマは、小当り遊技状態や大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。大入賞口開放パターンテーブルポインタは、大入賞口の開放時間が設定される大入賞口開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であるか否かに対応して、オン状態またはオフ状態に対応したフラグ値を記憶可能である。第２始動口入賞記憶カウンタは、第２保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。

【１４５８】

図２１－１７（Ｂ２）は、始動口入賞バッファエリアの構成例ＡＫＢ２２を示している。構成例ＡＫＢ２２の始動口入賞バッファエリアは、遊技球が第１始動入賞口や第２始動入賞口に進入して発生する第１始動入賞や第２始動入賞に関する各種データを記憶可能である。この始動口入賞バッファエリアは、アドレスＦ０ＢＡ［Ｈ］の始動口入賞バッファ記憶カウンタと、アドレスＦ０ＢＢ［Ｈ］～Ｆ０Ｃ３［Ｈ］の始動口入賞バッファ番号「０」～「８」と、を含んでいる。

【１４５９】
始動口入賞バッファ記憶カウンタは、始動口入賞バッファエリアに有効な始動口入賞指定値が記憶されている個数に対応した計数値を記憶可能である。したがって、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値は、第１始動入賞と第２始動入賞との合計回数を示す。始動口入賞バッファ番号「０」～「８」は、バッファ番号「０」～「８」が割り当てられた始動口入賞バッファであり、第１始動入賞と第２始動入賞とが発生した順に始動口入賞指定値を記憶可能である。これにより、始動口入賞バッファの記憶情報は、第１始動入賞と第２始動入賞との発生順序を示す。
【１４６０】
図２１－１７（Ｃ１）は、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例ＡＫＴ２３を示している。構成例ＡＫＴ２３の第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第１演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第１始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETは、第１演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第１演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第１演出記憶情報指定コマンドは、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第１演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板１２に対して第１保留記憶数を通知することができる。
【１４６１】
図２１－１７（Ｃ２）は、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例ＡＫＴ２４を示している。構成例ＡＫＴ２４の第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第２演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第２始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２１９のコマンドセット処理P_COM_SETは、第２演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第２演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第２演出記憶情報指定コマンドは、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第２演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板１２に対して第２保留記憶数を通知することができる。
【１４６２】
図２１－１６に示された始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２０９によりロードしたＲＬ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１０によりハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２について、その値を示す数値データが抽出可能になる。また、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２１１によりロードしたＲＳ１ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１２により変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３について、その値を示す数値データが抽出可能になる。さらに、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップＡＫＳ２１３によりロードしたＲＳ２ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップＡＫＳ２１４により変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４について、その値を示す数値データが抽出可能になる。ここで、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を第１乱数値とし、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を第２乱数とし、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を第３乱数値とした場合に、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは始動入賞の発生に対応して実行されるので、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、始動入賞の発生という、共通となる抽出条件の成立により抽出可能になる。ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は１６ビットの乱数回路１０４Ａにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３および変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は８ビットの乱数回路１０４Ｂにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数ＭＲ３－２の更新速度は４６９［回／ｍｓ］であるのに対し、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新速度は９３８［回／ｍｓ］である。すなわち、乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４の更新

速度は、乱数ＭＲ３－２の更新速度の整数倍である２倍となっている。乱数ＭＲ３－２の更新範囲は「０」～「６５５１８」であり、乱数ＭＲ３－３の更新範囲は「０」～「２４０」であり、乱数ＭＲ３－４の更新範囲は「０」～「２５０」なので、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。このように、第２乱数値および第３乱数値の更新速度が、第１乱数値の更新速度の整数倍となる場合に、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１４６３】

図２１－１８は、特別図柄通常処理P_TNORMALの一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理P_TNORMALは、図１７に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＳ１１０によりロードされた特別図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合に、ステップＳ１１２にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４１）。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２４２）。例えば、ポインタが指すアドレスの記憶データが「０」に対応した００［Ｈ］であるか否かに対応して処理を分岐させる演算ジャンプ命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」である場合と「０」以外である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

【１４６４】

ステップＡＫＳ２４２に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ２４２；Ｎｏ）、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を１減算するように更新する（ステップＡＫＳ２４３）。また、始動口入賞バッファのシフト用ブロック転送を行う（ステップＡＫＳ２４４）。ステップＡＫＳ２４４では、転送先アドレスを始動口入賞バッファ番号「０」の下位アドレスＢＢ［Ｈ］に、転送元アドレスを始動口入賞バッファ番号「１」の下位アドレスＢＣ［Ｈ］に、転送回数を始動口入賞バッファのバッファサイズである「８」に、それぞれ設定する。その後に、ブロック転送命令を実行することにより、始動口入賞バッファにおける記憶内容を、１単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。そして、始動口入賞バッファ番号「８」の記憶領域を、クリアすることにより初期化すればよい。

【１４６５】

ステップＡＫＳ２４４の次に、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第２特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４５）。第２特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。このときに、始動口入賞チェック処理を実行することにより、始動口入賞指定値が「１」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２４６）。例えば、始動口入賞チェック処理では、始動口入賞指定値が「１」である場合にゼロフラグがオン状態となり、始動口入賞指定値が「２」である場合にゼロフラグがオフ状態となる。このような始動口入賞チェック処理が実行された後に、ゼロフラグがオフ状態であるか否かに対応して処理を分岐させるジャンプ命令により、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

【１４６６】

ステップＡＫＳ２４６に対応して始動口入賞指定値が「１」である場合に（ステップＡＫＳ２４６；Ｙｅｓ）、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第１特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２４７）。第１特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ２４７では、テーブルポインタを設定す

るための転送命令により、テーブルポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄通常処理P_TNORMALでは、ステップＡＫＳ２４５により第２特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットした後に、ステップＡＫＳ２４６において始動口入賞指定値が「１」に対応して、ステップＡＫＳ２４７により第１特別図柄判定制御テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第２特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第１特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、第２特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第１特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【１４６７】

ステップＡＫＳ２４６に対応して始動口入賞指定値が「２」であり「１」ではない場合や（ステップＡＫＳ２４６；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ２４７の後に、特別図柄判定処理P_TDECISIONを実行するとともに（ステップＡＫＳ２４８）、変動パターン設定処理P_TPATSETを実行してから（ステップＡＫＳ２４９）、特別図柄通常処理が終了する。

【１４６８】

ステップＡＫＳ２４２に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「０」である場合に（ステップＡＫＳ２４２；Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ２５０）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ２５０；Ｙｅｓ）、特別図柄通常処理が終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に（ステップＡＫＳ２５０；Ｎｏ）、デモ表示フラグを設定するための転送命令により、デモ表示中指定値である０１［Ｈ］をデモ表示フラグにストアする（ステップＡＫＳ２５１）。これにより、デモ表示フラグがオン状態に設定される。また、ポインタを設定するための転送命令により、待機時コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ２５２）。待機時コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された待機時コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行してから（ステップＡＫＳ２５３）、特別図柄通常処理が終了する。

【１４６９】

図２１－１９は、特別図柄通常処理P_TNORMALに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄通常処理P_TNORMALでは、ステップＡＫＳ２４５によりアドレスをセットした第２特別図柄判定制御テーブルまたはステップＡＫＳ２４７によりアドレスをセットした第１特別図柄判定制御テーブルを用いて、ステップＡＫＳ２４８の特別図柄判定処理が実行される。また、ステップＡＫＳ２５３のコマンドセット処理P_COM_SETでは、ステップＡＫＳ２５２によりアドレスをセットした待機時コマンド送信テーブルが用いられる。このように、特別図柄通常処理P_TNORMALは、第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルや待機時コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【１４７０】

図２１－１９（Ａ１）は、第１特別図柄判定制御テーブルの構成例ＡＫＴ３１を示している。構成例ＡＫＴ３１の第１特別図柄判定制御テーブルは、第１特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第１特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第１当り図柄用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第１特別図柄バッファの下位アドレスと、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第１特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第１特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第１特別図柄判定用バッファ番号「０」は、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファである。第１当り図柄用バッファ番号「０」は、第１特別図柄保留バッフ

ァにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１当り図柄用バッファである。第１特別図柄バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するときに用いられる。

【１４７１】

図２１－１９（Ａ２）は、第２特別図柄判定制御テーブルの構成例ＡＫＴ３２を示している。構成例ＡＫＴ３２の第２特別図柄判定制御テーブルは、第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第２特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第２当り図柄用バッファ番号「０」の下位アドレスと、第２特別図柄バッファの下位アドレスと、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第２特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、第２特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第２特別図柄判定用バッファ番号「０」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２特別図柄判定用バッファである。第２当り図柄用バッファ番号「０」は、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２当り図柄用バッファである。第２特別図柄バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するときに用いられる。

【１４７２】

図２１－１９（Ｂ）は、待機時コマンド送信テーブルＡＫＴ３３の構成例ＡＫＴ３３を示している。構成例ＡＫＴ３３の待機時コマンド送信テーブルは、処理数と、第２特定回数指定コマンド上位バイトと、特定回数コマンドバッファ参照指定値と、背景色指定コマンド上位バイトと、特別図柄状態指定コード参照指定値と、客待ちデモコマンド上位バイトと、客待ちデモコマンド下位バイトと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップＡＫＳ２５３のコマンドセット処理P_COM_SETは、構成例ＡＫＴ３３の待機時コマンド送信テーブルを用いて、第２特定回数指定コマンド、背景色指定コマンド、客待ちデモコマンドを、それぞれ送信可能にする。第２特定回数指定コマンドは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応した下位バイトを設定可能である。背景色指定コマンドは、特別図柄状態指定コードに対応した下位バイトを設定可能である。客待ちデモコマンドは、固定値０３［Ｈ］を用いた下位バイトを設定可能である。

【１４７３】

図２１－２０は、特別図柄判定処理P_TDECISIONの一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理P_TDECISIONは、図２１－１８に示された特別図柄通常処理P_TNORMALから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップＡＫＳ２４８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄判定処理P_TDECISIONを実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３０１）。特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ３０１では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス１３Ｃ２［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス１３Ｃ８［Ｈ］を示す値が

ポインタにセットされる。
【１４７４】
ステップＡＫＳ３０１に続いて、特別図柄バッファシフト処理P_TBUFSHIFTが実行される（ステップＡＫＳ３０２）。ステップＡＫＳ３０２の特別図柄バッファシフト処理P_TBUFSHIFTは、ステップＡＫＳ３０１によりアドレスがセットされた第１特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第２特別図柄バッファシフト制御テーブルを用いて、第１特別図柄保留バッファまたは第２特別図柄保留バッファの記憶内容をシフト可能である。例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、第１特別図柄バッファの第１保留記憶用バッファや第２特別図柄バッファの第２保留記憶用バッファにおける記憶内容を、１単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。
【１４７５】
ステップＡＫＳ３０２の次に、バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３０３）。バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１特別図柄判定用バッファ、または、第２特別図柄判定用バッファである。ステップＡＫＳ３０３では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、第１特別図柄保留バッファまたは第２特別図柄保留バッファから、特別図柄判定用バッファの格納値を読出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに記憶された第１特別図柄判定用バッファ番号「０」または第２特別図柄判定用バッファ番号「０」の下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定した後に、ポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「０」の特別図柄判定用バッファに記憶された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を読出可能であればよい。
【１４７６】
ステップＡＫＳ３０３の後に、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKが実行される（ステップＡＫＳ３０４）。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、ステップＡＫＳ３０３により読み出された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、特別図柄大当り判定とも称し、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる０１［Ｈ］が、当りフラグにストアされる。当りフラグは、図２１－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理は、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに大当り指定値を格納可能にすればよい。なお、当りフラグは、ステップＡＫＳ３０４における特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKの開始に対応して実行されるクリア命令により、初期値となる００［Ｈ］を設定可能であればよい。
【１４７７】
ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKとともに、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKが実行される（ステップＡＫＳ３０５）。ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、ステップＡＫＳ３０３により特別図柄判定用バッファをロードすることで読み出された特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値を小当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「小当り」とするか否かの判定は、特別図柄小当り判定とも称し、所定状態としての小当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄小当り判定において特図表示結果を「小当り」とする判定がなされた場合に

、小当り指定値となる０２［Ｈ］が、当りフラグにストアされる。ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに小当り指定値を格納可能にすればよい。

【１４７８】

ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKにおいて、小当り判定値は、大当り判定値とは異なる範囲に含まれているので、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされることはない。ただし、例えばエラー発生などにより、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされ場合は、当りフラグに小当り指定値がストアされることになる。したがって、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定と、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定とが競合した場合に、小当り遊技状態よりも有利度が高い大当り遊技状態に制御されないように、判定処理の不具合による不正行為を防止して、適切な遊技の制御が可能になる。

【１４７９】

ステップＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKを実行すると、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３０６）。バッファ番号「０」の当り図柄用バッファは、第１特別図柄バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１当り図柄用バッファ、または、第２特別図柄バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２当り図柄用バッファである。ステップＡＫＳ３０６では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりアドレスがセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファから、当り図柄用バッファの格納値を読出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］を、転送命令によりバッファポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに記憶された特別図柄判定用バッファの下位アドレスを、転送命令によりバッファポインタの下位バイトに設定した後に、バッファポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファに記憶された当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を読出可能であればよい。

【１４８０】

ステップＡＫＳ３０６の後に、特別図柄バッファ下位アドレスをロードする（ステップＡＫＳ３０７）。特別図柄バッファ下位アドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファのアドレスである。ステップＡＫＳ３０７では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりアドレスがセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、異なる下位アドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄バッファの下位アドレスＢ８［Ｈ］を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄バッファの下位アドレスＢ９［Ｈ］を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。バッファポインタの上位バイトには、ステップＡＫＳ３０６により、遊技ワーク領域の上位アドレスＦ０［Ｈ］が既に格納されている。

【１４８１】

ステップＡＫＳ３０７に続いて、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETが実行される（ステップＡＫＳ３０８）。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄を決定可能にして、決定結果に対応する特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファに格納可能である。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETの次に、特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３０９）。特

別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルまたは第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ３０９では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりアドレスがセットされた第１特別図柄判定制御テーブルまたは第２特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第１特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス１２ＢＢ［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。また、第２特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス１２Ｃ０［Ｈ］を示す値がポインタにセットされる。

【１４８２】

ステップＡＫＳ３０９の次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ３１０）、特別図柄判定処理P_TDECISIONが終了する。ステップＡＫＳ３１０のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ３０９によりアドレスがセットされた特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルを用いて、バッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファまたは第２保留記憶用バッファにおいて、特別図柄判定用バッファと当り図柄用バッファとを、クリアすることにより初期化可能にする。例えば、第１特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第１特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファにおいて、第１特別図柄判定用バッファと第１当り図柄用バッファとが、初期化される。また、第２特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第２特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファにおいて、第２特別図柄判定用バッファと第２当り図柄用バッファとが、初期化される。

【１４８３】

図２１－２１は、特別図柄判定処理P_TDECISIONに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄判定処理P_TDECISIONでは、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKにより、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いて、特別図柄の可変表示における表示結果を、「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かが、可変表示の開始に対応して判定される。また、ステップＡＫＳ３０８の特別図柄情報設定処理P_TZU_SETでは、ステップＡＫＳ３０７により下位アドレスをロードした特別図柄バッファが用いられる。このように、特別図柄判定処理P_TDECISIONは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１や特別図柄バッファを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【１４８４】

図２１－２１（Ａ）は、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKによる特別図柄判定例ＡＫＣ０１を示している。ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値が大当り判定範囲内であるか否かを判定するために、大当り判定値との比較演算を実行可能にする。大当り判定値は、大当り下限判定値と、大当り上限判定値と、を含む。そして、大当り下限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り下限判定値を超える値である。乱数ＭＲ１－１の値が大当り下限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数ＭＲ１－１の値が大当り下限判定値を超える値である場合に、大当り上限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は大当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数ＭＲ１－１の値が大当り上限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内であることに対応して、大当り指

定値となる０１［Ｈ］を当りフラグにストアする。乱数ＭＲ１－１の値が大当り上限判定値を超える値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。

【１４８５】

一例として、大当り下限判定値は「６００００」となり、大当り上限判定値は「６０２８５」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例ＡＫＣ０１のように、始動口入賞指定値が「１」と「２」とに対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「６０００１」から「６０２８５」までの大当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「大当り」となる。

【１４８６】

ステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１について、その値が小当り判定範囲内であるか否かを判定するために、小当り判定値との比較演算を実行可能にする。小当り判定値は、小当り下限判定値と、小当り上限判定値と、を含む。そして、小当り下限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り下限判定値を超える値である。乱数ＭＲ１－１の値が小当り下限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数ＭＲ１－１の値が小当り下限判定値を超える値である場合に、小当り上限判定値から乱数ＭＲ１－１の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数ＭＲ１－１の値は小当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数ＭＲ１－１の値が小当り上限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内であることに対応して、小当り指定値となる０２［Ｈ］を当りフラグにストアする。乱数ＭＲ１－１の値が小当り上限判定値を超える値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。小当り上限判定値は、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応して、異なる値が設定されてもよい。

【１４８７】

一例として、小当り下限判定値は、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで共通の「２１０００」となるように、予め設定されていればよい。また、小当り上限判定値は、始動口入賞判定値が「１」である場合に「２１２８５」となり、始動口入賞指定値が「２」である場合に「２９２８２」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例ＡＫＣ０１のように、始動口入賞指定値が「１」に対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「２１００１」から「２１２８５」までの小当り判定範囲内である場合と、始動口入賞指定値が「２」に対応して、乱数ＭＲ１－１の値が「２１００１」から「２９２８２」までの小当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「小当り」となる。

【１４８８】

図２１－２１（Ｂ）は、特別図柄バッファエリアの構成例ＡＫＢ３１を示している。構成例ＡＫＢ３１の特別図柄バッファエリアは、特別図柄の表示結果として停止表示される確定特別図柄に対応して、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。この特別図柄バッファエリアは、アドレスＦ０Ｂ８［Ｈ］の第１特別図柄バッファと、アドレスＦ０Ｂ９［Ｈ］の第２特別図柄バッファと、を含んでいる。第１特別図柄バッファは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第２特別図柄バッファは、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。特別図柄パターン指定値は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特別図柄の可変表示における表示結果となる確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値であり、大当り特

別図柄パターン指定値と小当り特別図柄パターン指定値とを含む。大当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにより表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。小当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにより表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。

【１４８９】

図２１－２２は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETの一例を示すフローチャートである。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理P_LITTLE_CHKが実行された後に、ステップＡＫＳ３０８にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETを実行した場合、当りフラグをロードする（ステップＡＫＳ３２１）。当りフラグは、図２１－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３２２）。

【１４９０】

ステップＡＫＳ３２２に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３２２；Ｎｏ）、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファをセットする（ステップＡＫＳ３２３）。バッファ番号「０」の当り図柄用バッファは、その格納値が図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされている。このロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされたバッファ番号「０」の当り図柄用バッファについて、その格納値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３２４）。特別図柄バッファは、図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。これにより、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファに格納された当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、その乱数値を示す数値データが第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファに格納される。したがって、乱数ＭＲ１－２の値を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」の場合に確定特別図柄が大当り図柄である特別図柄に対応して、大当り特別図柄パターン指定値として使用可能である。

【１４９１】

ステップＡＫＳ３２４に続いて、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファを、始動口入賞指定値にロードする（ステップＡＫＳ３２５）。バッファ番号「０」の始動口入賞バッファは、図２１－１７（Ｂ２）に示された構成例ＡＫＢ２２の始動口入賞バッファエリアに設けられ、アドレスＦ０ＢＢ［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２５では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の始動口入賞バッファをロードすればよい。

【１４９２】

ステップＡＫＳ３２５の後に、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUが実行される（ステップＡＫＳ３２６）。大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、ステップＡＫＳ３２５によりロードされた始動口入賞指定値や、図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされた当り図柄用バッファの格納値などを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にして、決定結果に対応する大当り情報設定用データを設定可能である。大当り情報設定用データは、大当り演出指定値と、ファンフ

ァーレ表示指定値と、大当り終了表示指定値と、を示すデータである。このような大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当り図柄指定値を、大当り図柄判定バッファにストアする（ステップＡＫＳ３２７）。大当り図柄判定バッファは、図２１－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３５［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３２７では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大当り図柄指定値をストアすればよい。

【１４９３】

ステップＡＫＳ３２７の次に、大当り情報設定用データを転送する（ステップＡＫＳ３２８）。この場合に、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された大当り情報設定用テーブルにおいて、大当り図柄指定値の決定結果に対応する大当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた演出図柄情報バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、大当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納すればよい。このときに、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３２９）。変動コマンド指定バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域にて大当り終了表示バッファの次アドレスに設けられ、ステップＡＫＳ３２７のブロック転送命令により更新された転送先のアドレスを用いて、格納値を設定可能である。例えば、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに対応する変動コマンド指定値である０１［Ｈ］を、変動コマンド指定バッファの格納値として設定すればよい。なお、大当り遊技状態の終了後における演出状態や、演出図柄情報バッファの格納値などに対応して、変動コマンド指定バッファをクリアすることで、その格納値が００［Ｈ］に初期化される場合があってもよい。

【１４９４】

ステップＡＫＳ３２９により変動コマンド指定バッファを設定すると、大入賞口開放回数最大値バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３３０）。大入賞口開放回数最大値バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域にて変動コマンド指定バッファの次アドレスに設けられ、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する開放回数の最大値を格納可能である。ステップＡＫＳ３３０では、ステップＡＫＳ３２６の大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当り図柄指定値と、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された大入賞口開放回数最大値テーブルと、を用いて大入賞口開放回数最大値を決定可能である。このとき決定された大入賞口開放回数最大値に対応する格納値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大入賞口開放回数最大値バッファにストアすればよい。

【１４９５】

ステップＡＫＳ３２２に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３２２；Ｙｅｓ）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３３１）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３３１；Ｎｏ）、小当り特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３２）。小当り特別図柄パターン指定値は、バッファ番号「０」の当り図柄用バッファから読み出した格納値に、予め設定された小当り図柄加算値を加算することにより作成されてもよい。また、小当り特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されてもよい。特別図柄バッファは、図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。ステップＡＫＳ３３２では、小当り図柄加算値などを用いて作成された小当り特別図柄パターン指定値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令によ

り、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファにストアすればよい。
【１４９６】
ステップＡＫＳ３３２により小当り特別図柄パターン指定値をストアした後に、小当り図柄指定値を決定する（ステップＡＫＳ３３３）。小当り図柄指定値は、図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされた当り図柄用バッファの格納値と、始動口入賞指定値に対応してセットされる第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルと、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り図柄指定値を、小当り図柄判定バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３４）。小当り図柄判定バッファは、図２１－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３６［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３３４では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、小当り図柄指定値をストアすればよい。
【１４９７】
ステップＡＫＳ３３４の次に、小当り演出指定値を決定する（ステップＡＫＳ３３５）。小当り演出指定値は、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルと、ステップＡＫＳ３３３により決定された小当り図柄指定値と、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り演出指定値を、演出図柄情報バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３６）。ステップＡＫＳ３３６では、ステップＡＫＳ３３５により決定された小当り演出指定値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、演出図柄情報バッファにストアすればよい。
【１４９８】
ステップＡＫＳ３３６により小当り演出指定値をストアすると、小当り情報設定用データを転送する（ステップＡＫＳ３３７）。小当り情報設定用データは、小当りファンファーレ表示指定値と、小当りエンディング表示指定値と、を示すデータである。ステップＡＫＳ３３７では、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルにおいて、小当り演出指定値の決定結果に対応する小当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタに設定される。また、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた小当りファンファーレ表示バッファのアドレスが、転送先にセットされる。さらに、小当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納すればよい。
【１４９９】
ステップＡＫＳ３３１に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３３１；Ｙｅｓ）、ハズレ特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ３３８）。ハズレ特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値や小当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されていればよい。例えば、ハズレ特別図柄パターン指定値としてＦ１［Ｈ］を設定可能であってもよい。特別図柄バッファは、図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０７により下位アドレスがロードされた第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファである。ステップＡＫＳ３３８では、予め用意されたハズレ特別図柄パターン指定値を、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第１特別図柄バッファまたは第２特別図柄バッファにストアすればよい。
【１５００】
ステップＡＫＳ３３８に続いて、演出図柄情報バッファをクリアする（ステップＡＫＳ３３９）。演出図柄情報バッファは、特図表示結果が「大当り」や「小当り」の場合に対応した演出指定値を格納可能である。その一方で、特図表示結果が「ハズレ」の場合に対応して、演出図柄情報バッファをクリアすることで、その格納値を００［Ｈ］に初期化する。また、変動コマンド指定バッファをクリアする（ステップＡＫＳ３４０）。

【１５０１】
ステップＡＫＳ３３０、ＡＫＳ３３７、ＡＫＳ３４０の後に、ポインタを設定するための転送命令により、変動開始前コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３４１）。変動開始前コマンド送信テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された変動開始前コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P_COM_SETを実行してから（ステップＡＫＳ３４２）、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETが終了する。
【１５０２】
図２１－２３は、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUの一例を示すフローチャートである。大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、図２１－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETにおいて呼び出され、ステップＡＫＳ３２２において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３２６にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUを実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、第２大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４０１）。第２大当り状態設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２大当り状態設定用テーブルのアドレスである。
【１５０３】
ステップＡＫＳ４０１に続いて、始動口入賞指定値が「１」ではないことを確認する（ステップＡＫＳ４０２）。始動口入賞指定値は、図２１－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３２５により、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに格納されている。この始動口入賞指定値が「１」である場合に（ステップＡＫＳ４０２；Ｎｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、第１大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４０３）。第１大当り状態設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１大当り状態設定用テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ４０３では、ポインタを設定するための転送命令により、ポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETでは、ステップＡＫＳ４０１により第２大当り状態設定用テーブルアドレスをセットした後に、ステップＡＫＳ４０２において始動口入賞指定値が「１」に対応して、ステップＡＫＳ４０３により第１大当り状態設定用テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第２大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第１大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。また、第２大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第１大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。
【１５０４】
ステップＡＫＳ４０２に対応して始動口入賞指定値が「２」であり「１」ではない場合や（ステップＡＫＳ４０１；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ４０３の後に、当り図柄用バッファをセットする（ステップＡＫＳ４０４）。当り図柄用バッファは、その格納値が図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０６によりロードされたバッファ番号「０」の当り図柄用バッファである。このロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされた当り図柄用バッファの格納値を、ステップＡＫＳ４０１によりセットされた第２大当り状態設定用テーブルまたはステップＡＫＳ４０３によりセットされた第１大当り状態設定用テーブルとともに用いて、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ４０５）。
【１５０５】
第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、テーブル先頭アドレスの記憶データを開始番号データとし、次アドレスの記憶データを処理数データとして、開始番号データを振り分け結果データに初期設定する。その後、比較値としてセットされた数値データと、処

理数データの次アドレス以降における記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば振り分け結果データを１加算するように更新して次の比較に進み、比較値を超える振り分け判定値であれば第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が終了する。比較回数が処理数データに対応する回数となっても比較値を超える振り分け判定値ではなければ、次アドレス以降の記憶データを用いて、開始番号データや処理数データの設定から処理を繰り返せばよい。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が比較値としてセットされ、第１大当り状態設定用テーブルまたは第２大当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す大当り図柄指定値を、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂによる表示結果に対応する大当り遊技状態の種類として決定可能にする。第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３により小当り図柄指定値を決定する場合にも実行可能であればよい。この場合に、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が比較値としてセットされ、第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す小当り指定値を、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂによる表示結果に対応する小当り遊技状態の種類として決定可能にする。

【１５０６】

ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が終了すると、大当り情報設定用データを決定する（ステップＡＫＳ４０６）。大当り情報設定用データは、演出状態選択バッファの格納値に対応して選択された大当り情報データ指定テーブルと、ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された大当り図柄指定値と、を用いて、予め用意された複数種類のデータセットのうちから選択可能であればよい。演出状態選択バッファは、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能であればよい。

【１５０７】

図２１－２４は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETおよび大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUに関して、大当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３２２において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３２６にて大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUを実行可能である。この大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUでは、ステップＡＫＳ４０１によりアドレスがセットされた第２大当り状態設定用テーブルまたはステップＡＫＳ４０３によりアドレスがセットされた第１大当り状態設定用テーブルを用いて、ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行されることで、大当り図柄指定値を決定可能にする。その後、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３２８では、大当り図柄指定値に対応して大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファは、演出図柄情報エリアに設けられ、大当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３０では、大入賞口開放回数最大値テーブルを用いて、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

【１５０８】

このように、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、第１大当り状態設定用テーブルまたは第２大当り状態設定用テーブルを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にする。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファやファンファーレ表示バッファや大当り表示バッファの格納値を設定可能であるとともに、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

【１５０９】
図２１－２４（Ａ１）は、第１大当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４１を示している。構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１ＡＦＤ［Ｈ］に大当り図柄指定値「１」と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１ＡＦＥ［Ｈ］に処理数を示す値０Ａ［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１ＡＦＦ［Ｈ］以降における記憶データは、大当り図柄指定値「１」～「１０」に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、大当り図柄指定値「１」～「１０」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、大当り図柄指定値「１」が決定される。
【１５１０】
図２１－２４（Ａ２）は、第２大当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４２を示している。構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０９［Ｈ］に大当り図柄指定値「１１」と対応する値０Ａ［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ａ［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ０Ｂ［Ｈ］以降における記憶データは、大当り図柄指定値「１１」～「１４」に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ４０５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、大当り図柄指定値「１１」～「１４」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、大当り図柄指定値「１１」が決定される。
【１５１１】
図２１－２４（Ｂ）は、演出図柄情報エリアの構成例ＡＫＢ４１を示している。構成例ＡＫＢ４１の演出図柄情報エリアは、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御される場合に対応して、演出図柄の可変表示を含めた遊技制御や演出制御に関する各種データを記憶可能である。この演出図柄情報エリアは、アドレスＦ０５６［Ｈ］の演出図柄情報バッファと、アドレスＦ０５７［Ｈ］のファンファーレ表示バッファと、アドレスＦ０５８［Ｈ］の大当り終了表示バッファと、アドレスＦ０５９［Ｈ］の変動コマンド指定バッファと、アドレスＦ０５Ａ［Ｈ］の大入賞口開放回数最大値バッファと、アドレスＦ０５Ｆ［Ｈ］の小当りファンファーレ表示バッファと、アドレスＦ０６０［Ｈ］の小当りエンディング表示バッファと、を含んでいる。
【１５１２】
図２１－２４（Ｃ）は、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３０では、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUのステップＡＫＳ４０５にて第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能である。大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大入賞口開放回数最大値が、「２」に対応した０２［Ｈ］と、「４」に対応した０４［Ｈ］と、「７」に対応した０７［Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、を含むいずれかに決定可能である。また、構成例ＡＫＴ４１の第１大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「１」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「１」～「１０」のいずれかを決定可能にする。これに対し、構成例ＡＫＴ４２の第２大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「２」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「１１」～「１４」のいずれかを決定可能にする。一方において、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１」～「１０」に対応した００［Ｈ］～０９［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「４」に対応した０４［Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、のいずれかに決定され得る。他方において、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１１」～「１４」に対応した０Ａ［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「２」に対応した０２［Ｈ］と、「４」に対応した０４［Ｈ］と、「７」に対応した０７［

Ｈ］と、「１０」に対応した０Ａ［Ｈ］と、のいずれにも決定され得る。
【１５１３】
　このように、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１」に対応した００［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が「４」に対応した０４［Ｈ］となる。これは、始動口入賞指定値が「１」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「４」または「１０」のうち、小さい方の「４」に対応している。大当り図柄指定値「１」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に決定可能である。また、大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１では、大当り図柄指定値「１１」に対応した０Ａ［Ｈ］の場合に、大入賞口開放回数最大値が「２」に対応した０２［Ｈ］となる。これは、始動口入賞指定値が「２」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「２」、「４」、「７」、「１０」のうち、最も小さい「２」に対応している。大当り図柄指定値「１１」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に決定可能である。したがって、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とした場合に、第１乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１５１４】
　図２１－２５は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETなどに関して、小当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３１において当りフラグが小当り指定値である場合に、ステップＡＫＳ３３３では小当り図柄指定値を決定可能にする。この場合に、始動口入賞指定値が「１」であれば、第１小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。これに対し、始動口入賞指定値が「２」であれば、第２小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。その後、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３９では、ステップＡＫＳ３３８により決定された小当り演出指定値を演出図柄情報バッファにストアする。そして、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３４０では、小当り図柄指定値に対応して小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファおよび小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファは、図２１－２４（Ｂ）に示された演出図柄情報エリアに設けられ、小当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、図１７に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCのステップＳ１１２では、特別図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して小当り開放前処理P_TLFANが実行される場合に、小当り開放中ワーク設定テーブルなどを用いて、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能にする。
【１５１５】
　このように、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、第１小当り状態設定用テーブルまたは第２小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値を決定可能にする。また、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETは、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファや小当りファンファーレ表示バッファや小当りエンディング表示バッファの格納値を設定可能である。さらに、小当り遊技状態に制御されることに対応して実行される小当り開放前処理P_TLFANは、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能である。
【１５１６】
　図２１－２５（Ａ１）は、第１小当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４３を示している。構成例ＡＫＴ４３の第１小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０Ｂ［Ｈ］に小当り図柄指定値「１」と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ｃ［Ｈ］に処理数を示す値０１［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ０Ｄ［Ｈ］に

おける記憶データは、小当り図柄指定値「１」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３は、構成例ＡＫＴ４３の第１小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、小当り図柄指定値「１」のみに決定可能である。したがって、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、小当り図柄指定値「１」が決定される。

【１５１７】

図２１－２５（Ａ２）は、第２小当り状態設定用テーブルの構成例ＡＫＴ４４を示している。構成例ＡＫＴ４４の第２小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ０Ｅ［Ｈ］に小当り図柄指定値「２」と対応する値０１［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ０Ｆ［Ｈ］に処理数を示す値０６［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ１０［Ｈ］以降における記憶データは、小当り図柄指定値「２」～「７」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３は、構成例ＡＫＴ４４の第２小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して、小当り図柄指定値「２」～「７」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、小当り図柄指定値「２」が決定される。

【１５１８】

図２１－２５（Ｂ）は、大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２を示している。小当り開放前処理P_TLFANでは、始動口入賞指定値に対応した大入賞口開放態様を決定可能である。大入賞口開放態様は、大入賞口の開放時間や開放回数が異なる複数態様のいずれかに決定可能であればよい。大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２では、始動口入賞指定値「１」に対応して、開放時間が３６［ｍｓ］で開放回数が１５［回］である大入賞口開放態様に決定される。また、大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２では、始動口入賞指定値「２」に対応して、開放時間が１６００［ｍｓ］で開放回数が１［回］である大入賞口開放態様に決定される。

【１５１９】

このように、小当り遊技状態における大入賞口開放態様は、小当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、始動口入賞指定値に対応して、大入賞口の開放時間や開放回数が異なるものに決定可能である。小当り図柄指定値は、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数ＭＲ１－２に対応して決定可能である。そして、始動口入賞指定値が同一値であれば、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる大入賞口開放態様に決定される。したがって、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「小当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とした場合に、第１乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１５２０】

図２１－２６は、変動パターン設定処理P_TPATSETの一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理P_TPATSETは、図２１－１８に示された特別図柄通常処理P_TNORMALから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップＡＫＳ２４９にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、変動パターン設定処理P_TPATSETを実行した場合、当りフラグをロードする（ステップＡＫＳ３６１）。当りフラグは、図２１－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３２［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないこ

とを確認する（ステップＡＫＳ３６２）。
【１５２１】
ステップＡＫＳ３６２に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３６２；Ｎｏ）、大当り図柄判定バッファをロードする（ステップＡＫＳ３６３）。大当り図柄判定バッファは、図２１－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３５［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６３では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、大当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別大当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３６４）。状態別大当り選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１に記憶された状態別大当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される（ステップＡＫＳ３６５）。ステップＡＫＳ３６５の当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、特図表示結果が「大当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。
【１５２２】
ステップＡＫＳ３６２に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３６２；Ｙｅｓ）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ３６６）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップＡＫＳ３６６；Ｎｏ）、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップＡＫＳ３６７）。変動コマンド指定バッファは、図２１－２４（Ｂ）に示された構成例ＡＫＢ４１の演出図柄情報エリアに設けられ、アドレスＦ０５９［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６７では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、０１［Ｈ］を変動コマンド指定バッファにストアすればよい。また、小当り図柄判定バッファをロードする（ステップＡＫＳ３６８）。小当り図柄判定バッファは、図２１－１７（Ｂ１）に示された構成例ＡＫＢ２１の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０３６［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ３６８では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、小当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別小当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３６９）。状態別小当り選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１に記憶された状態別小当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される（ステップＡＫＳ３７０）。ステップＡＫＳ３７０の当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、特図表示結果が「小当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。
【１５２３】
ステップＡＫＳ３６６に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップＡＫＳ３６６；Ｙｅｓ）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHが実行される（ステップＡＫＳ３７１）。ステップＡＫＳ３７１のハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHは、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。
【１５２４】
ステップＡＫＳ３６５、ＡＫＳ３７０、ＡＫＳ３７１の後に、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３７２）。バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１変動パターン種別選択用バッファ、または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２変動パターン種別選択用バッファである。ステップＡＫＳ３７２では、バッファ番号「０」の第２変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に、バッファ番

号「０」の第１変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファに記憶された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を読出可能であればよい。

【１５２５】

ステップＡＫＳ３７２により変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を読み出すと、変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLが実行される（ステップＡＫＳ３７３）。ステップＡＫＳ３７３の変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLは、ステップＡＫＳ３６５、ＡＫＳ３７０、ＡＫＳ３７１のいずれかにより選択された変動パターン種別振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ３７２により読み出された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３と、を用いて、変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

【１５２６】

ステップＡＫＳ３７３の次に、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファをロードする（ステップＡＫＳ３７４）。バッファ番号「０」の変動パターン用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１変動パターン用バッファ、または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２変動パターン用バッファである。ステップＡＫＳ３７４では、バッファ番号「０」の第２変動パターン用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に、バッファ番号「０」の第１変動パターン用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファに記憶された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を読出可能であればよい。

【１５２７】

ステップＡＫＳ３７４により変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を読み出すと、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ３７５）。ステップＡＫＳ３７５の第２振り分け判定値比較処理は、ステップＡＫＳ３７３により選択された変動パターン振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ３７４により読み出された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４と、を用いて、変動パターンを決定可能にする。このとき、決定された変動パターンに対応した変動パターン指定データを、演出図柄変動パターンバッファにストアする（ステップＡＫＳ３７６）。演出図柄変動パターンバッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、変動パターンの決定結果に対応して異なる変動パターン指定データを格納可能である。

【１５２８】

ステップＡＫＳ３７６に続いて、変動コマンド送信テーブルを選択する（ステップＡＫＳ３７７）。ステップＡＫＳ３７７では、変動コマンド送信テーブル選択テーブルと、変動コマンド指定バッファの格納値と、を用いて、変動コマンド送信テーブルを選択可能にする。これにより、例えば特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合と「ハズレ」である場合とで、異なる変動コマンド送信テーブルを選択することができればよい。変動コマンド送信テーブルは、処理数と、図柄情報指定コマンド上位バイトと、図柄情報指定コード参照指定値と、演出図柄指定コマンド上位バイトと、演出図柄指定コード参照指定値と、演出図柄変動コマンドと、変動パターン指定データ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。その後、コマンドセット処理P_COM_SETが実行される（ステップＡＫＳ３７８）。ステップＡＫＳ３７８のコマンドセット処理P_COM_SETは、ステップＡＫＳ３７７により選択された変動コマンド送信テーブルを用いて、図柄情報指定コマンド、演出図柄指定コマンド、演出図柄変動コマンドを、それぞれ送信可能にする。このようなステップＡＫＳ３７８のコマンドセット処理P_COM_SETにより、変動開始時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することができる。

【１５２９】
ステップＡＫＳ３７８により変動開始時コマンドを送信可能にすると、特別図柄変動時間を設定する（ステップＡＫＳ３７９）。ステップＡＫＳ３７９では、特別図柄変動時間テーブルと、変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応して異なる特別図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、変動パターン設定後ワークテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ３８０）。変動パターン設定後ワークテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された変動パターン設定後ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ３８１）、変動パターン設定処理P_TPATSETが終了する。ステップＡＫＳ３８１のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ３８０によりアドレスがセットされた変動パターン設定後ワークテーブルを用いて、特別図柄プロセスコードを特別図柄変動処理指定値となる０１［Ｈ］に設定し、特別図柄変動中表示バッファの格納値を特別図柄変動中表示データとなる０１［Ｈ］に設定する。また、特別図柄表示更新タイマと、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファと、バッファ番号「０」の変動パターン種別選択用バッファと、バッファ番号「０」の変動パターン用バッファと、をクリアすることにより初期化可能にする。このとき、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、異なるテーブルを参照することで、異なるバッファやタイマの設定やクリアを可能にすればよい。

【１５３０】
図２１－２７（Ａ）は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAの一例を示すフローチャートである。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３６２において当りフラグが大当り指定値である場合はステップＡＫＳ３６５にて実行可能であり、ステップＡＫＳ３６６において当りフラグが小当り指定値である場合はステップＡＫＳ３７０にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAを実行した場合に、演出状態選択バッファをロードする（ステップＡＫＳ４２１）。演出状態選択バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。ステップＡＫＳ４２１では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、演出状態選択バッファの格納値を読出可能であればよい。

【１５３１】
ステップＡＫＳ４２１に続いて、変動パターン種別選択テーブルを決定する（ステップＡＫＳ４２２）。ステップＡＫＳ４２２では、状態別大当り選択テーブルまたは状態別小当り選択テーブルと、ステップＡＫＳ４２１により読み出された演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、変動パターン種別選択テーブルを決定可能にする。状態別大当り選択テーブルは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６４によりアドレスがセットされる。状態別小当り選択テーブルは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６９によりアドレスがセットされる。状態別大当り選択テーブルや状態別小当り選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップＡＫＳ４２２により、特図表示結果が「大当り」の場合と「小当り」の場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定することができる。

【１５３２】
ステップＡＫＳ４２２により変動パターン種別選択テーブルを決定すると、当り図柄指

定値をセットする（ステップＡＫＳ４２３）。ステップＡＫＳ４２３では、大当り図柄判定バッファまたは小当り図柄判定バッファからのロード内容を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。大当り図柄判定バッファは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６３によりロードされる。小当り図柄判定バッファは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが実行される場合に、ステップＡＫＳ３６８によりロードされる。大当り図柄判定バッファの格納値は、大当り図柄指定値を示している。小当り図柄判定バッファの格納値は、小当り図柄指定値を示している。このようにセットされた当り図柄指定値を、ステップＡＫＳ４２２により決定された変動パターン種別選択テーブルとともに用いて、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップＡＫＳ４２４）。

【１５３３】

振り分け判定値比較処理P_HANTEは、比較値としてセットされた数値データと、テーブル記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば次の比較に進み、比較値を超えた振り分け判定値に対応して、テーブル記憶データを指定データとして読出可能にする。ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、大当り図柄指定値または小当り図柄指定値が比較値としてセットされ、変動パターン種別選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

【１５３４】

ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップＡＫＳ４２５）、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAが終了する。ステップＡＫＳ４２５では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４２４の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

【１５３５】

図２１－２７（Ｂ１）は、特図表示結果が「大当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１を示している。特図表示結果が「大当り」である場合に、図２１－２３に示された大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUのステップＡＫＳ４０５では、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により、大当り図柄指定値「１」～「１４」と対応する値００［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１では、大当り図柄指定値を示す値００［Ｈ］～０Ｄ［Ｈ］に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１～ＡＫＵ０３のいずれかに決定可能である。

【１５３６】

図２１－２７（Ｂ２）は、特図表示結果が「小当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２を示している。特図表示結果が「小当り」である場合に、図２１－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３３では、小当り図柄指定値「１」～「７」と対応する値００［Ｈ］～０６［Ｈ］のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可

能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２では、小当り図柄指定値を示す００［Ｈ］～０６［Ｈ］に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１、ＡＫＵ１２のいずれかに決定可能である。

【１５３７】

図２１－２８（Ａ）は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHの一例を示すフローチャートである。ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ３６６において当りフラグが小当り指定値ではない場合に、ステップＡＫＳ３７１にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、状態別ハズレ選択テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ４４１）。状態別ハズレ選択テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１状態別ハズレ選択テーブルまたは第２状態別ハズレ選択テーブルのアドレスである。ステップＡＫＳ４４１では、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。これにより、始動口入賞指定値が「１」である場合は第１状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能であり、始動口入賞指定値が「２」である場合は第２状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能である。そして、演出状態選択バッファをロードする（ステップＡＫＳ４４２）。演出状態選択バッファは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。

【１５３８】

ステップＡＫＳ４４２に続いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定する（ステップＡＫＳ４４３）。ステップＡＫＳ４４３では、ステップＡＫＳ４４１によりアドレスがセットされた第１状態別ハズレ選択テーブルまたは第２状態別ハズレ選択テーブルと、ステップＡＫＳ４４２によりロードされた演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にする。第１状態別ハズレ選択テーブルや第２状態別ハズレ選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。また、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルは、始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応して、異なるハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップＡＫＳ４４３により、始動口入賞指定値が「１」である場合と「２」である場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定することができる。

【１５３９】

ステップＡＫＳ４４３の次に、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ４４４）。始動口入賞記憶カウンタは、始動口入賞指定値が「１」である場合の第１始動口入賞記憶カウンタまたは始動口入賞指定値が「２」である場合の第２始動口入賞記憶カウンタである。ステップＡＫＳ４４４では、第２始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「１」である場合に、第１始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットしてから、記憶ポインタにセットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能にすればよい。

【１５４０】

ステップＡＫＳ４４４の後に、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップＡＫＳ４４５）。ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、ステップＡＫＳ４４４により取得した第１始動口入賞記憶カウンタまたは第２始動口入賞記憶カウンタの計数値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ４４３により決定された保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判

定値に対応する指定データが読み出される。
【１５４１】
ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、ハズレ演出振り分けテーブルを決定する（ステップＡＫＳ４４６）。ステップＡＫＳ４４６では、ハズレ演出振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用されるハズレ演出振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、ハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にする。
【１５４２】
ステップＡＫＳ４４６の次に、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファをロードする（ステップＡＫＳ４４７）。バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファは、第１特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第１保留記憶用バッファに含まれる第１ハズレ演出選択用バッファ、または、第２特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「０」の第２保留記憶用バッファに含まれる第２ハズレ演出選択用バッファである。ステップＡＫＳ４４７では、バッファ番号「０」の第２ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理により始動口入賞指定値が「１」であった場合に、バッファ番号「０」の第１ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「０」のハズレ演出選択用バッファに記憶されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読出可能であればよい。
【１５４３】
ステップＡＫＳ４４７によりハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読み出すと、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップＡＫＳ４４８）。ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、ステップＡＫＳ４４６により決定されたハズレ演出振り分けテーブルと、ステップＡＫＳ４４７により読み出されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２と、を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を決定可能にする。この場合に、ステップＡＫＳ４４７により読み出されたハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ４４６により決定されたハズレ演出振り分けテーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが示す変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を読出可能にする。
【１５４４】
ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップＡＫＳ４４９）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHが終了する。ステップＡＫＳ４４９では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データが示すオフセット値を加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタにセットすることで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。
【１５４５】
図２１－２８（Ｂ１）は、第１特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１を示している。第１特図ハズレは、始動口入賞指定値が「１」に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「１」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４４では、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能である。第１始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第１保留記憶数を示している。そして、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第１始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４６にて第１保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１では、第１保留記憶数「

０」～「３」に対応して、ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１～ＡＫＶ０４のいずれかに決定可能である。

【１５４６】

図２１－２８（Ｂ２）は、第２特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２２を示している。第２特図ハズレは、始動口入賞指定値が「２」に対応して、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「２」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４４では、第２始動口入賞カウンタの計数値を取得可能である。第２始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第２保留記憶数を示している。そして、ステップＡＫＳ４４５の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第２始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４６にて第２保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２２では、第２保留記憶数「０」～「３」に対応して、共通となるハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ１１のみに決定可能である。

【１５４７】

図２１－２８（Ｃ）は、ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１の場合における変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３を示している。ハズレ演出振り分けテーブルＡＫＶ０１は、始動口入賞指定値が「１」である場合に、ハズレ演出振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２１において、第１保留記憶数「０」のときに決定可能である。始動口入賞指定値が「１」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４７では、バッファ番号「０」の第１ハズレ演出選択用バッファからハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２を読出可能である。そして、ステップＡＫＳ４４８の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応する指定データが読み出され、ステップＡＫＳ４４９にて変動パターン種別振り分けテーブルを決定することができる。変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３では、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１～ＡＫＵ２５のいずれかに決定可能である。

【１５４８】

図２１－２９は、変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図２１－２７（Ａ）に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３６５にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、図２１－２７（Ｂ１）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１１における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１～ＡＫＵ０３のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図２１－２７（Ａ）に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７０にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、図２１－２７（Ｂ２）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ１２における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１、ＡＫＵ１２のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図２１－２８（Ａ）に示されたハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップＡＫＳ４４９は、図２１－２８（Ｃ）に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例ＡＫＤ２３における変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１～ＡＫＵ２５のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。そして、図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７３にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLは、ステップＡＫＳ３７２により読み出された変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルを参照することで変動パターン種別を選択可能であり、その選択結果に対応した変動パターン振り分けテーブルを選択可能

にする。
【１５４９】
図２１－２９（Ａ）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２１－２９（Ａ）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＡ０１～ＣＰＡ０５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。
【１５５０】
図２１－２９（Ｂ１）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２１－２９（Ｂ１）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＢ０１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。
【１５５１】
図２１－２９（Ｂ２）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２１－２９（Ｂ２）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＢ０２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。
【１５５２】
図２１－２９（Ｃ１）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２１－２９（Ｃ１）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＣ０１、ＣＰＣ０２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。
【１５５３】
図２１－２９（Ｃ２）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２１－２９（Ｃ２）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０３のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。
【１５５４】
図２１－２９（Ｃ３）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２１－２９（Ｃ３）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０４のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。
【１５５５】
図２１－２９（Ｃ４）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２１－２９（Ｃ４）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４は、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、変動パターン種別ＣＰＣ０５～ＣＰＣ０７のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【１５５６】
図２１－２９（Ｃ５）は、変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図２１－２９（Ｃ５）の変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５は、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して、共通となる変動パターン種別ＣＰＣ０８のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。
【１５５７】
図２１－３０から図２１－３２までは、変動パターン種別に対応して使用可能な変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図２１－２６に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップＡＫＳ３７３にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理P_TPATTBLでは、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３を用いた変動パターン種別の選択結果に対応して、変動パターン振り分けテーブルが選択される。その後、ステップＡＫＳ３７５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、ステップＡＫＳ３７４により読み出された変動パターン用の乱数ＭＲ３－４を用いて、変動パターン振り分けテーブルを参照することで変動パターンを決定可能にする。
【１５５８】
図２１－３０（Ａ１）は、変動パターン種別ＣＰＡ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０１は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２１－３０（Ａ１）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ０１～ＰＡ０３、ＰＡ５１、ＰＡ５２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０１は、変動パターンＰＡ０１～ＰＡ０３、ＰＡ５１、ＰＡ５２のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。
【１５５９】
図２１－３０（Ａ２）は、変動パターン種別ＣＰＡ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０２は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２１－３０（Ａ２）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ０４～ＰＡ１１、ＰＡ２１～ＰＡ２３、ＰＡ５４のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０２は、変動パターンＰＡ０４～ＰＡ１１、ＰＡ２１～ＰＡ２３、ＰＡ５４のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。
【１５６０】
図２１－３０（Ａ３）は、変動パターン種別ＣＰＡ０３に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０３は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２１－３０（Ａ３）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＡ３１～ＰＡ３８、ＰＡ２４～ＰＡ２６、ＰＡ５５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０３は、変動パターンＰＡ３１～ＰＡ３８、ＰＡ２４～ＰＡ２６、ＰＡ５５のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。
【１５６１】

図２１－３０（Ａ４）は、変動パターン種別ＣＰＡ０４に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０４は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２１－３０（Ａ４）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＡ４１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０４は、変動パターンＰＡ４１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５６２】

図２１－３０（Ａ５）は、変動パターン種別ＣＰＡ０５に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＡ０５は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ０１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２１－３０（Ａ５）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＡ４２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＡ０５は、変動パターンＰＡ４２のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５６３】

図２１－３０（Ｂ１）は、変動パターン種別ＣＰＢ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＢ０１は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１１を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２１－３０（Ｂ１）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＢ０１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＢ０１は、変動パターンＰＢ０１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５６４】

図２１－３０（Ｂ２）は、変動パターン種別ＣＰＢ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＢ０２は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ１２を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２１－３０（Ｂ２）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＢ１１～ＰＢ１４のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＢ０２は、変動パターンＰＢ１１～ＰＢ１４のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５６５】

図２１－３１（Ａ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０１に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０１は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２１－３１（Ａ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＣ０１のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０１は、変動パターンＰＣ０１のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５６６】

図２１－３１（Ｂ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０２に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０２は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２１を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した所定割合で決定可能である。図２１－３１（Ｂ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１２、ＰＣ１３、ＰＣ１５、ＰＣ１６、ＰＣ２４、ＰＣ２７、ＰＣ３３、ＰＣ４９のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０２は、変動パターンＰＣ１２、ＰＣ１３、ＰＣ１５、ＰＣ１６、ＰＣ２４、ＰＣ２７、ＰＣ３３、ＰＣ４９のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５６７】

図２１－３１（Ｃ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０３に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０３は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２２を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２１－３１（Ｃ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１１～ＰＣ１８、ＰＣ１０１のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０３は、変動パターンＰＣ１１～ＰＣ１８、ＰＣ１０１のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５６８】

図２１－３１（Ｄ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０４に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０４は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２３を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２１－３１（Ｄ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ１９～ＰＣ２７、ＰＣ１０２のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０４は、変動パターンＰＣ１９～ＰＣ２７、ＰＣ１０２のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５６９】

図２１－３２（Ａ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０５に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０５は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合で決定可能である。図２１－３２（Ａ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ２８～ＰＣ４３のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０５は、変動パターンＰＣ２８～ＰＣ４３のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５７０】

図２１－３２（Ｂ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０６に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０６は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合とは異なる第２割合で決定可能である。第２割合は、第１割合よりも低い割合である。図２１－３２（Ｂ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－

４に対応して、変動パターンＰＣ４４～ＰＣ５９のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０６は、変動パターンＰＣ４４～ＰＣ５９のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５７１】

図２１－３２（Ｃ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０７に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０７は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２４を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応した第１割合および第２割合とは異なる第３割合で決定可能である。第３割合は、第１割合や第２割合よりも低い割合である。図２１－３２（Ｃ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、変動パターンＰＣ６０～ＰＣ７５のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０７は、変動パターンＰＣ６０～ＰＣ７５のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５７２】

図２１－３２（Ｄ）は、変動パターン種別ＣＰＣ０８に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別ＣＰＣ０８は、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルＡＫＵ２５を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３に対応して決定可能である。図２１－３２（Ｄ）の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数ＭＲ３－４に対応して、共通となる変動パターンＰＣ０２のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別ＣＰＣ０８は、変動パターンＰＣ０２のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【１５７３】

図２１－３３（Ａ）は、普通図柄プロセス処理P_FPROCの一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理P_FPROCは、図１６に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップＡＫＳ５９にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行した場合に、ゲートスイッチ通過対応フラグ設定を行う（ステップＡＫＳ５０１）。ゲートスイッチ通過対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれるゲートスイッチ２１の状態をＣＰＵ１０３のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオン状態であることを示す。その後、ゲートスイッチ通過対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ５０２）。ゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に（ステップＡＫＳ５０２；Ｙｅｓ）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが実行される（ステップＡＫＳ５０３）。

【１５７４】

ステップＡＫＳ５０２に対応してゲートスイッチ通過対応フラグがオフである場合や（ステップＡＫＳ５０２；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ５０３におけるゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップＡＫＳ５０４）。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。普通図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機１における遊技制御の進行に対応して、００［Ｈ］～０４［Ｈ］のいずれかに更新設定が可能であり、普図プロセスコードともいう。

【１５７５】

ステップＡＫＳ５０４に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、普通図

柄プロセスコードをロードする（ステップＡＫＳ５０５）。その次に、２バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより（ステップＡＫＳ５０６）、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このときに取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップＡＫＳ５０７）、普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンすると、この普通図柄プロセス処理P_FPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにリターンする。

【１５７６】

図２１－３３（Ｂ）は、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて用いられる普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例ＡＫＴ５１の構成例を示している。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例ＡＫＴ５１の普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合の普通図柄通常処理P_FNORMと、普通図柄プロセスコードが０１［Ｈ］である場合の普通図柄変動処理P_FSCRLと、普通図柄プロセスコードが０２［Ｈ］である場合の普通図柄停止処理P_FSTOPと、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］である場合の普通電動役物作動前処理P_FINTと、普通図柄プロセスコードが０４［Ｈ］である場合の普通電動役物作動処理P_FOPENと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【１５７７】

普通図柄通常処理P_FNORMは、記憶された普通図柄保留情報の有無などにもとづいて普図ゲームを開始するか否かの判定と、普通図柄の可変表示において停止表示する確定普通図柄の決定と、普通図柄の変動パターンである普通図柄変動パターンの決定と、を可能にする。普通図柄変動処理P_FSCRLは、普通図柄表示器２０において普通図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止処理P_FSTOPは、普通図柄表示器２０において普通図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、普通図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止時間が経過した場合に、普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードの更新や各種設定を可能にする。この実施例では、すべての普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードを０３［Ｈ］に更新可能であればよい。普通電動役物作動前処理P_FINTおよび普通電動役物作動処理P_FOPENは、普通電動役物ソレノイド８１の制御により、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を閉鎖状態から開放状態へと変化可能にするための処理である。

【１５７８】

図２１－３４は、普通図柄の可変表示である普図ゲームの制御に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。例えば図２１－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCは、ステップＡＫＳ５０５によりロードした普通図柄プロセスコードを用いて、ステップＡＫＳ５０６の２バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより、ステップＡＫＳ５０７では普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理を実行可能にする。普通図柄プロセスコードは、普通図柄制御データエリアに設けられ、普図ゲームや第２始動入賞口の制御状態に対応して記憶値を更新可能である。ステップＡＫＳ５０３のゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONは、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読出可能であり、読み出された乱数ＭＲ２－１について、その値を示す数値データを普通図柄当り図柄用バッファに格納して保存可能にする。普通図柄当り図柄用バッファは、普通図柄当り図柄用バッファエリアに設けられ、普通図柄保留記憶数が上限値に達するまで、読み出された乱数ＭＲ２－１の値を示す数値データを記憶可能である。このように、普通図柄プロセス処理P_FPROCや、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて実行可能な処理は、普通図柄制御データエリアや普通図柄当り図柄用バッファエリアにおける記憶データを用いて、普通図柄の可変表示である普図ゲームに関する制御を可能にする。

【１５７９】
図２１－３４（Ａ）は、普通図柄制御データエリアの構成例ＡＫＢ５１を示している。構成例ＡＫＢ５１の普通図柄制御データエリアは、普通図柄の可変表示である普図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な第２始動入賞口の閉鎖状態や開放状態など、普通図柄プロセス処理P_FPROCなどによる制御に関する各種データを記憶可能である。この普通図柄制御データエリアは、アドレスＦ０３Ｅ［Ｈ］の普通図柄プロセスコードと、アドレスＦ０３Ｆ［Ｈ］のゲート通過記憶カウンタと、アドレスＦ０４０［Ｈ］の普通図柄バッファと、アドレスＦ０４１［Ｈ］の普通電動役物開放パターンタイマと、アドレスＦ０４３［Ｈ］の普通電動役物開放ポインタと、アドレスＦ０４５［Ｈ］の普通電動役物入賞個数カウンタと、アドレスＦ０４Ａ［Ｈ］の普通図柄プロセスタイマと、を含んでいる。
【１５８０】
普通図柄プロセスコードは、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて選択される処理を指定可能である。ゲート通過記憶カウンタは、ゲートスイッチ２１により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄バッファは、普通図柄指定値に対応するデータを格納可能である。普通図柄指定値は、普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示における表示結果となる確定普通図柄に対応した指定値であり、普通図柄当り図柄指定値を含む。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に、普通図柄表示器２０により表示される確定普通図柄に対応した指定値である。普通電動役物開放パターンタイマは、第２始動入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。普通電動役物開放ポインタは、第２始動入賞口を開放状態に制御する時間が設定される普通電動役物開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。普通電動役物入賞個数カウンタは、第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄プロセスタイマは、普通図柄プロセス処理P_FPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。
【１５８１】
図２１－３４（Ｂ）は、普通図柄当り図柄用バッファエリアの構成例ＡＫＢ５２を示している。構成例ＡＫＢ５２の普通図柄当り図柄用バッファエリアは、遊技球が通過ゲート４１を通過した場合に読み出された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１について、その値を示す数値データを記憶可能である。この普通図柄当り図柄用バッファエリアは、アドレスＦ０４６［Ｈ］～Ｆ０４９［Ｈ］の普通図柄当り図柄用バッファ番号「１」～「４」を含んでいる。普通図柄当り図柄用バッファ番号「１」～「４」は、バッファ番号「１」～「４」が割り当てられた普通図柄当り図柄用バッファであり、通過ゲート４１を遊技球が通過した順に乱数ＭＲ２－１の値を記憶可能である。これにより、普通図柄当り図柄用バッファの記憶情報は、通過ゲート４１を通過した遊技球の個数を示し、また、各通過に対応して読み出された乱数ＭＲ２－１の値を示す。
【１５８２】
図２１－３５は、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONの一例を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONは、図２１－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ５０２においてゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に、ステップＡＫＳ５０３にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６０１）。ゲート通過記憶カウンタアドレスは、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたゲート通過記憶カウンタのアドレスである。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ６０２）。
【１５８３】
ステップＡＫＳ６０２の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ６０３）。例えば、ステップＡＫＳ６０２によ

りロードされた値と、「４」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップＡＫＳ６０３；Ｙｅｓ）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが終了して普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップＡＫＳ６０３；Ｎｏ）、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１加算するように更新する（ステップＡＫＳ６０４）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１加算する更新が可能になる。

【１５８４】

ステップＡＫＳ６０４の後に、ポインタを設定するための転送命令などにより、普通図柄当り図柄用バッファアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６０５）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられたバッファ番号「０」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、ポインタに設定される。そして、ステップＡＫＳ６０２によりロードされた値を、ポインタの格納値に加算する。これにより、普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を記憶させる普通図柄当り図柄用バッファのアドレスを、ポインタにセットすることができる。これに続き、普通図柄当り図柄用乱数カウンタをストアして（ステップＡＫＳ６０６）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが終了する。ステップＡＫＳ６０６では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における普通図柄当り図柄用乱数カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタから取得した乱数ＭＲ２－１の値を、普通図柄当り図柄用バッファに格納できればよい。

【１５８５】

図２１－３６は、普通図柄通常処理P_FNORMの一例を示すフローチャートである。普通図柄通常処理P_FNORMは、図２１－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップＡＫＳ５０５によりロードされた普通図柄プロセスコードが００［Ｈ］である場合に、ステップＡＫＳ５０７にて実行可能である。ＣＰＵ１０３は、普通図柄通常処理P_FNORMを実行した場合に、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップＡＫＳ６２１）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域におけるゲート通過記憶カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を取得できればよい。そして、ＣＰＵ１０３のフラグレジスタにおける第２ゼロフラグがオン状態である場合に処理をリターンさせる演算復帰命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ６２２）。このとき、第２ゼロフラグがオン状態であれば、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」であることに対応して（ステップＡＫＳ６２２；Ｙｅｓ）、普通図柄通常処理P_FNORMが終了し、普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンする。

【１５８６】

ステップＡＫＳ６２２に対応してゲート通過記憶カウンタの計数値が「０」ではない場合に（ステップＡＫＳ６２２；Ｎｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６２３）。普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された普通図柄当り図柄設定用テーブルのアドレスである。その後、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファをロードする（ステップＡＫＳ６２４）。ステップＡＫＳ６２４では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域におけるバッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファの下位アドレスを指定して読み出した値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するための転送命令により、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファに記憶された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読出可能であればよい。

【１５８７】

ステップＡＫＳ６２４により普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を読み出すと、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ６２５）。ステップ

ＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、ステップＡＫＳ６２４により読み出した乱数ＭＲ２－１の値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ６２３によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄当り図柄指定値を、普通図柄表示器２０による表示結果として決定可能にする。このようなステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により普通図柄当り図柄指定値が決定されると、その普通図柄当り図柄指定値を普通図柄バッファにストアする（ステップＡＫＳ６２６）。普通図柄バッファは、図２１－３４（Ａ）に示された普通図柄制御データエリアに設けられ、アドレスＦ０４０［Ｈ］が割り当てられている。ステップＡＫＳ６２６では、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄指定値をストアすればよい。

【１５８８】

ステップＡＫＳ６２６の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値を１減算する（ステップＡＫＳ６２７）。そして、普通図柄当り図柄用バッファをシフトさせる（ステップＡＫＳ６２８）。この場合に、ＲＡＭ１０２の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、バッファ番号「２」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、バッファ番号「１」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、普通図柄当り図柄用バッファエリアのデータサイズに対応した転送回数がセットされる。その後、ブロック転送命令により、普通図柄当り図柄用バッファの記憶内容を順次に転送してシフトさせればよい。このとき、バッファ番号「４」の普通図柄当り図柄用バッファをクリアして、記憶内容を初期化しておく。

【１５８９】

ステップＡＫＳ６２８の後に、ポインタを設定するための転送命令により、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６２９）。第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。また、時短チェック処理により、時短機能フラグが時短作動指定値ではないことを確認する（ステップＡＫＳ６３０）。このとき、時短機能フラグが時短作動指定値であれば（ステップＡＫＳ６３０；Ｎｏ）、ポインタを設定するための転送命令により、第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３１）。第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。

【１５９０】

ステップＡＫＳ６３０に対応して時短機能フラグが時短作動指定値ではない場合や（ステップＡＫＳ６３０；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ６３１の後に、ＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップＡＫＳ６３２）。この場合に、機能制御レジスタエリアにおけるＲＳ３ソフトラッチ乱数値レジスタのアドレスを指定して読み出した格納値を、ＣＰＵ１０３の内部レジスタに設定するための転送命令により、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１として使用可能に設定すればよい。そして、第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行される（ステップＡＫＳ６３３）。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、ステップＡＫＳ６３２により読み出した乱数ＭＲ３－１の値が比較値としてセットされ、ステップＡＫＳ６２９によりアドレスがセットされた第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップＡＫＳ６３１によりアドレスがセットされた第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄変動パターンを決定可能にする。

【１５９１】

ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により普通図柄変動パターンが決定されると、その普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間を設定する（ステップＡＫＳ６３４）。ステップＡＫＳ６３４では、普通図柄変動時間テーブル

と、普通図柄変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄変動時ワークテーブルアドレスをセットする（ステップＡＫＳ６３５）。普通図柄変動時ワークテーブルアドレスは、ＲＯＭ１０１の遊技データ領域に記憶された普通図柄変動時ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップＡＫＳ６３６）、普通図柄通常処理P_FNORMが終了する。ステップＡＫＳ６３６のデータセット処理P_DATASETは、ステップＡＫＳ６３５によりアドレスがセットされた普通図柄変動時ワークテーブルを用いて、普通図柄プロセスコードを普通図柄変動処理指定値となる０１［Ｈ］に設定し、普通図柄変動中表示バッファの格納値を普通図柄変動中表示データとなる０１［Ｈ］に設定する。また、普通図柄表示更新タイマをクリアすることにより初期化可能にする。

【１５９２】

図２１－３７は、普通図柄通常処理P_FNORMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。普通図柄通常処理P_FNORMでは、ステップＡＫＳ６２３によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、ステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2を実行することにより、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、ステップＡＫＳ６２９によりアドレスがセットされた第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップＡＫＳ６３１によりアドレスがセットされた第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2を実行することにより、普通図柄変動パターンを決定可能にする。ステップＡＫＳ６３４では、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。また、図２１－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCのステップＡＫＳ５０７では、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して普通電動役物作動前処理P_FINTが実行される場合に、普通電動役物作動時ワーク設定テーブルなどを用いて、第２始動入賞口に対応して設けられた普通電動役物の開放時間を決定可能にする。

【１５９３】

このように、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、普通図柄通常処理P_FNORMは、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたは第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、普通図柄変動パターンを決定可能にする。さらに、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動時間を決定可能にする。普図ゲームの実行結果に対応して実行される普通電動役物作動前処理P_FINTは、普通電動役物の開放時間を決定可能である。

【１５９４】

図２１－３７（Ａ）は、普通図柄当り図柄設定用テーブルの構成例ＡＫＴ６１を示している。構成例ＡＫＴ６１の普通図柄当り図柄設定用テーブルは、先頭アドレス１Ｂ５４［Ｈ］に第１普通図柄当り図柄指定値と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ５５［Ｈ］に処理数を示す値０３［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ５６［Ｈ］以降における記憶データは、第１～第３普通図柄当り図柄指定値に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６２５の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６１の普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いた場合に、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応して、第１～第３普通図柄当り図柄指定値のいずれかに決定可能である。構成例ＡＫＴ６１において、第１普通図柄当り図柄指定値は００［Ｈ］であり、第２普通図柄当り図柄指定値は０１［Ｈ］であり、第３普通図柄当り図柄指定値は０２［Ｈ］である。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」に対応した００［Ｈ］である場合に、第１普通図柄当り図柄指定値が決定される。

【１５９５】

図２１－３７（Ｂ１）は、第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例ＡＫＴ

６２を示している。構成例ＡＫＴ６２の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス１Ｂ５９［Ｈ］に普通図柄変動パターンＦＰＺ１指定値と対応する値００［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ５Ａ［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ５Ｂ［Ｈ］以降における記憶データは、普通図柄変動パターンＦＰＺ１～ＦＰＺ４に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６２の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１に対応して、普通図柄変動パターンＦＰＺ１～ＦＰＺ４のいずれかに決定可能である。

【１５９６】

図２１－３７（Ｂ２）は、第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例ＡＫＴ６３を示している。構成例ＡＫＴ６３の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス１Ｂ５Ｆ［Ｈ］に普通図柄変動パターンＦＰＺ５指定値と対応する値０４［Ｈ］が記憶され、次アドレス１Ｂ６０［Ｈ］に処理数を示す値０４［Ｈ］が記憶されている。そして、アドレス１Ｂ６１［Ｈ］以降における記憶データは、普通図柄変動パターンＦＰＺ５～ＦＰＺ８に対応した振り分け判定値を示している。ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例ＡＫＴ６３の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１に対応して、普通図柄変動パターンＦＰＺ５～ＦＰＺ８のいずれかに決定可能である。

【１５９７】

図２１－３７（Ｃ）は、普通図柄変動時間決定例ＡＫＤ６１を示している。決定例ＡＫＤ６１では、普通図柄変動パターンＦＺＰ１～ＦＺＰ４に対応して普通図柄変動時間が１０００［ｍｓ］に決定され、普通図柄変動パターンＦＺＰ５～ＦＺＰ８に対応して普通図柄変動時間が１００［ｍｓ］に決定される。ステップＡＫＳ６３４では、ステップＡＫＳ６３３の第２振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間が設定される。普通図柄変動パターンＦＺＰ１～ＦＺＰ４は、時短機能フラグがオフである場合に、構成例ＡＫＴ６１の第１普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。普通図柄変動パターンＦＺＰ５～ＦＺＰ８は、時短機能フラグがオンである場合に、構成例ＡＫＴ６２の第２普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。これにより、時短制御が行われている場合の方が、時短制御が行われていない場合よりも、普通図柄の可変表示時間である普通図柄変動時間は短くなるように設定可能になる。

【１５９８】

図２１－３７（Ｄ）は、普通電動役物開放時間決定例ＡＫＤ６２を示している。普通電動役物作動前処理P_FINTでは、時短作動指定値や普通図柄当り図柄指定値に対応して、普通電動役物開放時間を決定可能である。普通電動役物開放時間は、時短作動指定値が時短状態ではないことを示す「×」に対応した値００［Ｈ］の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値００［Ｈ］～０２［Ｈ］に対応して、１６ｍｓに決定される。これに対し、普通電動役物作動時間は、時短作動指定値が時短状態であることを示す「○」に対応した値０１［Ｈ］の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値００［Ｈ］～０２［Ｈ］に対応して、５０００ｍｓに決定される。

【１５９９】

このように、普通電動役物開放時間は、普通図柄当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、時短作動指定値に対応して、異なる時間に決定可能である。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄当り図柄用バッファから読み出された普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１に対応して決定可能である。そして、時短作動指定値が同一値であれば、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる普通電動役物作動時間に決定される。したがって、普通図柄表示器２０における普通図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１が乱数最小値の「０」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を第

２乱数値とした場合に、第２乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６００】

図２１－１に示された遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４、普通図柄変動パターン用の乱数ＭＲ３－１について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。また、ＣＰＵ１０３が図２１－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMなどを実行することにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ２－２について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。

【１６０１】

図２１－１８に示された特別図柄通常処理のステップＡＫＳ２４８において、図２１－２０に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONが実行された場合に、ステップＡＫＳ３０４の特別図柄大当り判定処理やステップＡＫＳ３０５の特別図柄小当り判定処理により、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かを判定可能になる。そして、特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップＡＫＳ３０８において、図２１－２２に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETが実行された場合に、ステップＡＫＳ３２６の大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUあるいはステップＡＫＳ３３３により、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を用いて特別図柄の表示結果となる確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値を決定可能になる。また、図２１－３６に示された普通図柄通常処理のステップＡＫＳ６２５にて第２振り分け判定値比較処理P_HANTEISが実行された場合に、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を用いて普通図柄の表示結果となる確定普通図柄に対応した普通図柄当り図柄指定値を決定可能になる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を用いて決定された大当り図柄指定値は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップＡＫＳ３３０において、図２１－２４（Ｃ）に示された大入賞口開放回数最大値決定例ＡＫＤ０１のように、大入賞口開放回数最大値を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を用いて決定された普通図柄当り図柄指定値は、図２１－３３（Ａ）に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCのステップＡＫＳ５０７において、普通図柄プロセスコードが０３［Ｈ］に対応して普通電動役物作動前処理P_FINTが実行される場合に、図２１－３７（Ｄ）に示された普通電動役物開放時間決定例ＡＫＤ６２のように、普通電動役物開放時間を設定可能にする。したがって、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる表示結果の決定に用いられ、遊技者にとって有利な大当り遊技状態の種類を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、普通図柄表示器２０による表示結果の決定に用いられ、始動領域となる第２始動入賞口を遊技球が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様を設定可能にする。

【１６０２】

このように、各種の遊技用乱数となる乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能であるところ、第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、第２乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１とを、図２１－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMにより呼び出して実行可能な初期値変更乱数更新処理P_RANCPといった、共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能である。ここで、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、その更新範囲が「０」～「１９８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「１９９」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。したがって、共通となる更新処理により更新可能な第１乱数値と第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。こうして、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６０３】
なお、第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、その更新範囲が「０」～「１９９」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２００」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数以外になる。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、確定特別図柄における大当り図柄指定値の決定に用いられ、大当り図柄指定値に対応して、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるか否かが決定される場合もある。この場合に、大当り図柄指定値の決定割合は、確変状態に制御される割合である確変突入率に対応することになる。確変突入率は、パチンコ遊技機１における重要な仕様に含まれ、明確に認識しやすい値にすることが望ましい。しかしながら、仮に、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２について、更新範囲に含まれる乱数の総数が素数であれば、確変突入率の分母が素数になり、百分率で示すことが困難になるので、確変突入率を認識しにくくなるおそれがある。そこで、共通となる更新処理により更新可能な当り図柄用の乱数ＭＲ１－２および普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１のうち、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である一方で、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではないものとしてもよい。これにより、乱数値の同期発生を抑制しつつ、パチンコ遊技機１の仕様を明確に認識できるように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６０４】
第１乱数値となる当り図柄用の乱数ＭＲ１－２についても、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であるようにしてもよい。これにより、共通の更新処理により更新可能な乱数値の同期発生を、より確実に抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６０５】
図２１－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６４は第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２を更新可能であり、ステップＡＫＳ６５～ＡＫＳ６８は第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を更新可能である。そして、乱数更新処理P_RANDOMは、第１乱数値となる乱数ＭＲ１－２および第２乱数値となる乱数ＭＲ２－１を、共通となる内部格納手段であるＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタを用いて更新可能である。このように、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６０６】
図２１－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３は、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２を第１乱数値とし、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１を第２乱数値とした場合に、第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段となる。また、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４のうちから第３乱数値および第４乱数値となるものを設定した場合に、第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段となる。そして、例えば普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１は、その更新範囲が「０」～「１９８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「１９９」なので、第２乱数値の更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。これに対し、例えばハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２は、その更新範囲が「０」～「６５５１８」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「６５５１９」であり、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３は、その更新範囲が「０」～「２４０」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２４１」であり、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４は、その更新範囲が「０」～「２５０」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「２５１」なので、第３乱数値と第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。こうして、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６０７】

１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１、ハズレ演出選択用の乱数ＭＲ３－２、変動パターン種別選択用の乱数ＭＲ３－３、変動パターン用の乱数ＭＲ３－４のうちから第１乱数値および第２乱数値となるものを設定した場合に、第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力により更新可能な第１更新手段となる。図２１－１２に示された乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３は、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２、普通図柄当り図柄用の乱数ＭＲ２－１のうちから第３乱数値となるものを設定した場合に、第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて、図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１において図２１－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合に、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定する。このときに、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂに対応して設けられた最大値設定レジスタの格納値を設定することで、１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂによって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能である。そして、第１更新手段となる１６ビットの乱数回路１０４Ａや８ビットの乱数回路１０４Ｂは、最大値設定処理において、第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第１乱数の更新を開始した後に、第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第２乱数の更新を開始する。図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した後に、ステップＳ８～Ｓ１１のループ処理を実行中に、タイマ割込みの発生に対応して、図１６に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTを実行可能になり、ステップＳ５６において乱数更新処理P_RANDOMを実行することで、第３乱数値の更新を開始する。このように、第２更新手段となる乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいて最大値設定処理を実行した後に、第３乱数値の更新を可能にするので、例えば特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１といった、遊技価値との関連度が高い乱数値の更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６０８】

図２１－９（Ｂ）に示されたＲＷＭアクセスプロテクトレジスタのビットデータＲＡＰにおいて、ビット番号「０」のビットデータＲＡＭ０は、パチンコ遊技機１における電力供給の開始に対応して、初期値である０［Ｂ］に設定される。これにより、ＲＷＭとなるＲＡＭ１０２は、特定格納領域であるＲＷＭアクセスプロテクトレジスタの格納値が第１格納値に設定されたことに対応して、アクセス禁止となる。図２１－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行したＣＰＵ１０３は、ステップＡＫＳ１３の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定し、その後にステップＡＫＳ１４によりＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする。このように、機能に関する格納領域である機能設定レジスタエリアに格納値を設定した後に、記憶手段としてのＲＡＭ１０２へのアクセスを許可する第２格納値を特定格納領域であるＲＷＭアクセスプロテクトレジスタに設定可能である。そして、第２格納値を設定した次の処理として、図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAIN処理においてステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKなどを実行することで、記憶手段であるＲＡＭ１０２の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能である。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６０９】

図２１－１０に示された電源断処理P_POWER_OFFを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理P_SUM_CALCにより作成されたチェックサムデータをステップＡＫＳ４０によりチェックサムバッファにストアすることで、電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報となるチェックサムデータを、記憶手段であるＲＡＭ１０２のチェックサムバッファといった記憶領域に記憶させる停止時記

憶処理を実行可能である。このような停止時記憶処理が実行された後に、ステップＡＫＳ４１において出力値データにセットされたクリアデータを、ステップＡＫＳ４２においてＲＷＭアクセスプロテクトレジスタにストアすることで、第１格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能である。停止時格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ４８、ＡＫＳ４９のループ処理により遊技制御を実行しない待機状態に移行させる。この待機状態であるときに電力供給が回復したことに対応して、ステップＡＫＳ４９において電源確認信号入力ビットが「０」ではない場合に、ステップＡＫＳ５０において電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから、割込みリターン命令により、電源断処理P_POWER_OFFを終了させることで、パチンコ遊技機１の起動にもとづく起動時処理として、図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを、先頭から実行可能にする。これにより、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６１０】

図２１－２に示された遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるアドレスマップにおいて、アドレスＦＥ００［Ｈ］～ＦＥＢＦ［Ｈ］が割り当てられた内蔵レジスタの機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第１領域となり、アドレスＦＦ００［Ｈ］～ＦＦＦＦ［Ｈ］が割り当てられた内蔵レジスタの機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第２領域となる。このうち、アドレスＦＦ００［Ｈ］のＲＷＭアクセスプロテクトレジスタは、ＲＷＭであるＲＡＭ１０２へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域となる。パチンコ遊技機１における電力供給の開始にもとづいて、図１５に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを実行するＣＰＵ１０３は、ステップＳ１において図２１－７に示された電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行した場合に、ステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７により、第２領域である機能制御レジスタエリアの格納値を設定する制御用格納処理を実行可能である。このような制御用格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３により、第１領域である機能設定レジスタエリアの格納値を設定する設定用格納処理を実行可能である。このような設定用格納処理が実行された後に、ステップＡＫＳ１４により、記憶手段であるＲＡＭ１０２へのアクセスを許可する格納値を、特定格納領域としてのＲＷＭアクセスプロテクトレジスタに設定することができる。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６１１】

（特徴部０１ＡＫの課題解決手段および効果）

（１－１）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

特別識別情報の可変表示を実行可能な第１表示手段と、

普通識別情報の可変表示を実行可能な第２表示手段と、を備え、

第１表示手段による表示結果に対応して、有利状態の種類が決定され、

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

更新手段は、

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

第１乱数値および第２乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、

第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、

第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。特別識別情報は、例えば特別図柄などであればよい。第１表示手段は、例えば第１特別図柄表示装置４Ａおよ

び第２特別図柄表示装置４Ｂなどであればよい。普通識別情報は、例えば普通図柄などであればよい。第２表示手段は、例えば普通図柄表示器２０などであればよい。第１表示手段による表示結果は、例えば特別図柄の表示結果となる確定特別図柄などであればよい。第２表示手段による表示結果は、例えば普通図柄の表示結果となる確定普通図柄などであればよい。有利状態の種類は、例えば大入賞口開放回数最大値などであればよい。変化態様は、例えば普通電動役物開放時間などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。更新処理は、例えば初期値変更乱数更新処理P_RANCPなどであればよい。内部格納手段は、例えばＣＰＵ１０３のＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタなどであればよい。第１乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ１－２の大きさが「６５５３６」などであればよい。第２乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさが「１９９」などであればよい。

このような構成によれば、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６１２】

（１－２） 更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値と、乱数最大値と、乱数初期値と、に関する設定をした後に、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能であってもよい。

ここで、更新処理を実行する場合の設定は、例えばステップＡＫＳ６１～ＡＫＳ６３、ＡＫＳ６５～ＡＫＳ６７の部分などであればよい。更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更は、例えばステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する部分などであればよい。

このような構成においては、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６１３】

（１－３） 更新手段は、特定更新処理により、第１乱数値を更新した後に第２乱数値を更新してもよい。

ここで、特定更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。

このような構成においては、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第１乱数値を第２乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６１４】

（１－４） 更新手段は、特定更新処理により、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通更新用処理を呼び出すことにより、第１乱数値および第２乱数値を更新し、第１乱数値および第２乱数値の初期値を変更可能であってもよい。

ここで、共通更新用処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMにおけるステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPなどであればよい。

このような構成においては、共通更新用処理によりプログラム容量の増大を防止し、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６１５】

（１－５） 更新手段は、特定更新処理により、共通となる内部格納手段を用いて、第１乱数値および第２乱数値を更新可能であってもよい。

例えば乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップＡＫＳ６１、ＡＫＳ６５によりＨＬレジスタが設定され、ステップＡＫＳ６２、ＡＫＳ６６によりＢレジスタが設定され、ステップＡＫＳ６３、ＡＫＳ６７によりＤＥレジスタが設定された後に、ステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行することなどであればよい。

このような構成においては、共通となる内部格納手段を用いて第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６１６】

（１－６） 更新手段は、特定更新処理により、共通更新用処理の前に参照先情報を内部

格納手段に格納する場合、第１乱数値と第２乱数値とに対応して共通となる命令を用いて異なる参照先情報を内部格納手段に設定可能であってもよい。
　ここで、内部格納手段は、例えばＨＬレジスタ、Ｂレジスタ、ＤＥレジスタなどであればよい。共通となる命令は、ＬＤ命令やＬＤＱ命令などの転送命令であればよい。異なる参照先情報は、例えば当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０８１［Ｈ］と普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスＦ０５２［Ｈ］や、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５０［Ｈ］と普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスＦ０５３［Ｈ］などであればよい。
　このような構成においては、共通となる命令を用いて第１乱数値や第２乱数値を更新可能とすることにより、第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６１７】
（１－７）　更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値を更新した後に、該更新対象乱数値が乱数初期値と一致したことに対応して、乱数初期値を変更可能である、
　例えば初期値変更乱数更新処理P_RANCPにおいて、ステップＡＫＳ１０１により更新対象乱数値を更新した後に、ステップＡＫＳ１０５にて乱数初期値データバッファの格納値と一致したことに対応して、ステップＡＫＳ１０８により新たな乱数初期値を格納することなどであればよい。
　このような構成においては、更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６１８】
（１－８）　更新手段は、更新処理を実行して更新対象乱数値を更新する場合、
　　更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、
　　比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を１加算すること、
　　比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、
を含む単一の比較加算命令を最初に実行してもよい。
　ここで、比較加算命令は、例えばステップＡＫＳ１０１の部分などであればよい。
　このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６１９】
（１－９）　更新手段は、第１乱数値を更新する場合と第２乱数値を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行してもよい。
　例えばステップＡＫＳ６４、ＡＫＳ６８の初期値変更乱数更新処理P_RANCPにおけるステップＡＫＳ１０１の部分などであればよい。
　このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、第１乱数値や第２乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６２０】
（１－１０）　第１表示手段による表示結果を決定する場合、第１乱数値が乱数最小値であるときに、第１乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されず、
　第２表示手段による表示結果を決定する場合、第２乱数値が乱数最小値であるときに、第２乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されなくてもよい。
　ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例ＡＫＤ０１や大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２などであればよい。
　このような構成においては、第１乱数値や第２乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６２１】
（１－１１）　更新手段は、
　　乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値更新処理

を実行可能であり、
　比較加算命令を実行した後に、該比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較し、
　更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納し、
　更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、初期値更新処理により得られた初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納するとともに、新たな乱数初期値として格納してもよい。
　ここで、初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。乱数初期値と比較することは、例えばステップＡＫＳ１０５の部分などであればよい。乱数初期値と一致しない場合は、例えばステップＡＫＳ１０５にてＹｅｓの場合などであればよい。乱数初期値と一致した場合は、例えばステップＡＫＳ１０５にてＮｏの場合におけるステップＡＫＳ１０６～ＡＫＳ１０８の部分などであればよい。
　このような構成においては、新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確定性が高められ、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６２２】
（１－１２）　更新手段は、
　更新対象乱数値が第１乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第１初期値用乱数値を更新する第１初期値更新処理と、
　更新対象乱数値が第２乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第２初期値用乱数値を更新する第２初期値更新処理と、を含む初期値更新処理を実行可能であってもよい。
　ここで、第１初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３などであればよい。第１初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおけるステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２の部分などであればよい。第２初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－２などであればよい。第２初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおけるステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４の部分などであればよい。
　このような構成においては、第１初期値用乱数値や第２初期値用乱数値の更新により、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６２３】
（１－１３）　更新手段は、初期値更新処理により、第１初期値用乱数値を更新した後に第２初期値用乱数値を更新してもよい。
　例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおいて、ステップＡＫＳ８１、ＡＫＳ８２の後に、ステップＡＫＳ８３、ＡＫＳ８４を実行することなどであればよい。
　このような構成においては、優先度が高い第１初期値用乱数値を優先度が低い第２初期値用乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６２４】
（１－１４）　更新手段は、初期値更新処理を実行する場合、更新対象初期値用乱数値と、初期値用乱数最大値と、に関する設定にもとづいて、
　更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、
　比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を１加算すること、
　比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を実行してもよい。
　ここで、比較加算命令は、例えばステップＡＫＳ８２、ＡＫＳ８４の部分などであればよい。
　このような構成においては、比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新する

ことにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６２５】
（１－１５）　更新手段は、
　更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、
　更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を実行可能であり、
　所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第１処理は、乱数更新処理と、初期値用乱数更新処理と、を含み、
　第１処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第２処理は、乱数更新処理を含まず、初期値用乱数更新処理を含んでもよい。
　ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２や乱数ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。第１処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。第２処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ８～Ｓ１０の部分などであればよい。
　このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６２６】
（１－１６）　更新処理は、
　　更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、
　　更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を含み、
　乱数更新処理および初期値用乱数更新処理は、遊技の進行を制御するタイマ割込み処理において、呼び出されて実行可能であり、
　初期値用乱数更新処理は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理の後に繰り返される待機時処理において、呼び出されて実行可能であってもよい。
　ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２や乱数ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－３や乱数ＭＲ２－２などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。タイマ割込み処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ１～Ｓ７の部分などであればよい。待機時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップＳ８～Ｓ１０の部分などであればよい。
　このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６２７】
（２－１）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　乱数値を更新可能な更新手段と、
　更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、
　更新手段は、有利状態に制御するか否かを判定するための第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、を更新可能であり、
　第１乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、
　第２乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数よりも小さい所定数であり、
　第１乱数値の方が第２乱数値よりも更新速度が速くてもよい。
　ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチ

ンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。特定数は、例えば乱数ＭＲ１－１の大きさである「６５５３６」などであればよい。所定数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例ＡＫＡ２３における乱数ＭＲ１－１の更新速度が１５０００［回／ｍｓ］と乱数ＭＲ３－２の更新速度が４６９［回／ｍｓ］などであればよい。

このような構成においては、有利状態に関する第１乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６２８】

（２－２）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、を更新可能であり、

第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、

第２乱数値は、更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度であり、

第１乱数値と第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６２９】

（２－３）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、第１乱数値と、該第１乱数値と異なる第２乱数値と、該第１乱数値および該第２乱数値と異なる第３乱数値と、を更新可能であり、

処理手段は、第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、共通となる抽出条件の成立により抽出可能であり、

第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、

第２乱数値および第３乱数値は、更新速度が第１速度の整数倍となる第２速度であり、

第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。第１

速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３０】

（２－４）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、

第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段と、

第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段と、を含み、

第１乱数値と第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

第３乱数値と第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂや乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第４乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさである「１９９」、乱数ＭＲ１－２の大きさである「２００」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。

このような構成においては、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３１】

（３－１）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

特定バイト数で構成される第１乱数値を更新可能な第１更新手段と、

該特定バイト数よりも小さい所定バイト数で構成される第２乱数値を更新可能な第２更新手段と、を含み、

処理手段は、最大値設定処理を実行する場合、第１乱数値の乱数最大値を設定した後に、第２乱数値の乱数最大値を設定してもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａなどであればよい。所定バイト数は、例えば１バイトであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第２更新手段は、例えば８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第１乱数値の乱数最大値を設定することや、第２乱数値の乱数最大値を設定することは、機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてステップＡＫＳ１３を実行することなどであればよい。

このような構成においては、特定バイト数の第１乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第２乱数値に関する設定を行うことにより第１乱数値や第２乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３２】

（３－２）　更新手段は、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始してもよい。

例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２、チャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。

このような構成においては、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３３】

（３－３）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第１更新手段と、

第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段と、を含み、

第１更新手段は、処理手段が実行する最大値設定処理において、第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第１乱数値の更新を開始した後に、第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第２乱数値の更新を開始し、

第２更新手段は、処理手段が最大値設定処理を実行した後に、第３乱数値の更新を開始してもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４や乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ

１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１、ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２、ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第２更新手段は、例えばステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２に最大値を設定する部分などであればよい。第２乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。第３乱数値の更新を開始は、例えばステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいてステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行する部分などであればよい。

このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数ＭＲ１－１などの更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３４】

（４－１）　遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

機能に関する格納領域のうちの特定格納領域は、電力供給の開始に対応して、記憶手段へのアクセスを禁止する第１格納値に設定可能であり、

処理手段は、

機能に関する格納領域に格納値を設定した後に、記憶手段へのアクセスを許可する第２格納値を特定格納領域に設定可能であり、

第２格納値を特定格納領域に設定した次の処理として、記憶手段の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能であってもよい。

ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。第１格納値は、例えば００［Ｈ］などであればよい。第２格納値は、例えば０１［Ｈ］などであればよい。第２格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。確認処理は、例えばステップＳ２のＲＷＭチェック処理P_RWM_CHKなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３５】

（４－２）　処理手段は、

電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報を記憶手段に記憶させる停止時記憶処理を実行可能であり、

停止時記憶処理が実行された後に、第１格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能であり、

停止時格納処理が実行された後に、遊技制御を実行しない待機状態に移行させ、該待機状態であるときに電力供給が回復したことに対応して、遊技機の起動にもとづく起動時処理の最初から実行可能であってもよい。

復旧情報は、例えばチェックサムデータなどであればよい。停止時記憶処理は、例えば電源断処理P_POWER_OFFにおけるステップＡＫＳ３９のチェックサム算出処理やステップＡＫＳ４０の部分などであればよい。停止時格納処理は、例えば電源断処理P_POWER_OFFにおけるステップＡＫＳ４１、ＡＫＳ４２の部分などであればよい。待機状態に移行

させることは、例えば電源断処理P_POWER_OFFにおいてステップＡＫＳ４８、ＡＫＳ４９を実行することなどであればよい。起動時処理の最初から実行可能であることは、例えば電源断処理P_POWER_OFFにおいてステップＡＫＳ５０を実行してからＲＥＴ命令を実行することなどであればよい。

このような構成においては、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３６】

（４－３）　遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

格納手段は、機能に関する格納領域として、

機能設定のための第１領域と、

機能制御のための第２領域と、を含み、

第２領域は、記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

第２領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

制御用格納処理が実行された後に、第１領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

設定用格納処理が実行された後に、記憶手段へのアクセスを許可する格納値を特定格納領域に設定可能であってもよい。

ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。第１領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第２領域は、例えば設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３７】

（SKY２０２１－６６４）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、

前記第１乱数値の決定結果の方が、前記第２乱数値の決定結果よりも、出玉率への影響が大きく、

前記更新手段は、

前記第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

前記第１乱数値を更新した後、前記第２乱数値を更新し、

前記第１乱数値を更新処理により更新する前に、特定命令を用いて第１乱数値用の参照先情報を内部格納手段に設定し、

前記第２乱数値を更新処理により更新する前に、前記特定命令を用いて第２乱数値用の参照先情報を内部可能手段に設定する。

ここで、出玉率とは、遊技機へ打ち込まれた遊技球数を分母とし、遊技者に払い出された遊技球を分子として、算出される率である。遊技機毎に設計値として定められている。

１００％を超えると遊技機へ打ち込まれた遊技球数よりも遊技者に払い出された遊技球の方が多いことを示す。
ここで、第１乱数値は、当り図柄用乱数（ＭＲ１－２）が対応し、第２乱数値は、普通図柄当り図柄用乱数（ＭＲ２－１）が対応する。当り図柄用乱数は、遊技球を獲得する主の契機となる大当りラウンド数を決定するために用いられる乱数である（大当りラウンド数が紐づいた特別図柄の表示結果を決めるための乱数）（図２１－２４（Ｃ）参照）。普通図柄当り図柄用乱数は、普通電動役物の開放時間を決定するために用いられる乱数である（普通電動役物の開放時間が紐づいた普通図柄の表示結果を決めるための乱数）（図２１－３７（Ｄ）参照）。当り図柄用乱数による決定は、大当りラウンド数を決めるためのものであり、普通図柄当り図柄用乱数による決定は、普通電動役物の開放時間を決めるためのものであり、当り図柄用乱数の方が遊技球獲得数に影響が大きいものとなっている。大入賞口への入球により獲得できる遊技球は１５球であるのに対し、普通電動役物への入球により獲得できる遊技球は１球である。
このような構成においては、第１乱数値の方が遊技者の出玉への影響が大きいため、処理を先に行うことで、不具合等で乱数値が一定となってしまうこと（更新がされずに偏る時間を発生させてしまう）ことを極力防止し、共通の命令により乱数の更新を行うことで、安定的な更新を行うことができる。
【１６３８】
（ＳＫＹ２０２１－６６５）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
前記更新手段は、
前記第１乱数値および前記第２乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、
前記乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば前記乱数値を１加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば前記乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令が前記第１乱数値における更新処理および前記第２乱数値における更新処理の最初の処理であり、
前記第１乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第１乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならず、
前記第２乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第２乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならない。
ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例ＡＫＤ０１や大入賞口開放態様決定例ＡＫＤ０２などであればよい。また、図２１－３７（Ｄ）の普通電動役物開放時間決定例における普通電動役物開放時間は、通常状態（時短作動指定値×）において一律１６ｍｓ、特別状態（時短作動指定値〇）において一律５０００ｍｓといったように有利不利がないように設計されているが、図２１－３７（Ｄ）の普通電動役物開放時間決定例における普通図柄当り図柄指定値「００」の普通電動役物開放時間は１６ｍｓ、５０００ｍｓとなっているが、他の開放時間と比べ、相対的に不利とするために、１０ｍｓ、３０００ｍｓとするようにしてもよい。そのようにすることで、第１乱数値（当り図柄用乱数（ＭＲ１－２））による結果である大入賞口開放回数、第２乱数値（普通図柄当り図柄用乱数（ＭＲ２－１））による結果である普通電動役物開放時間、のいずれも乱数最小値（００Ｈ）となった場合に、有利な決定結果（大入賞口開放回数であれば１０回、普通電動役物開放時間であれば５０００ｍｓ）とならないようにすることができる。
このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になり、仮に不具合が発生した場合には、乱数値が最小乱数値に若干偏ってしまうことになるが、その際にも、有利度が高い決定結果とならない設計であるため、不具合をあえて誘発させることを防止することができ、結果として、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６３９】
（ＳＫＹ２０２１－７０８）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　乱数値を更新可能な更新手段と、
　前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
　前記第１乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、
　前記第２乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が前記特定数よりも小さい所定数であり、
　前記更新手段による前記第１乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第２乱数値の更新よりも更新速度が速い。
ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。特定バイト数は、例えば２バイトであればよい。特定数は、例えば乱数ＭＲ１－１の大きさである「６５５３６」などであればよい。所定数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例ＡＫＡ２３における乱数ＭＲ１－１の更新速度が１５０００［回／ｍｓ］と乱数ＭＲ３－２の更新速度が４６９［回／ｍｓ］などであればよい。
　このような構成においては、有利状態に関する第１乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６４０】
（ＳＫＹ２０２１－７０９）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　乱数値を更新可能な更新手段と、
　前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、が含まれ、
　前記第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、
　前記第２乱数値は、更新速度が前記第１速度の整数倍となる第２速度であり、
　前記第１乱数値と前記第２乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、
　前記第１乱数値と前記第２乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、
　前記第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、
　前記第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。
　ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
　このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６４１】
（ＳＫＹ２０２１－７１０）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　乱数値を更新可能な更新手段と、
　前記乱数値には、第１乱数値と、該第１乱数値とは異なる第２乱数値と、該第１乱数値と該第２乱数値とは異なる第３乱数値と、が含まれ、

前記第１乱数値は、更新速度が第１速度であり、
前記第２乱数値および前記第３乱数値は、更新速度が前記第１速度の整数倍となる第２速度であり、
前記第１乱数値と前記第２乱数値と前記第３乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、
前記第１乱数値と前記第２乱数値と前記第３乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、
前記第１乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、
前記第２乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、
前記第３乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。第１速度は、例えば４６９［回／ｍｓ］などであればよい。第２速度は、例えば９３８［回／ｍｓ］などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ３－２の大きさである「６５５１９」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第１乱数値と第２乱数値と第３乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６４２】
（SKY２０２１－７１１）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
第１乱数値および第２乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第１更新手段と、
第３乱数値および第４乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第２更新手段と、を備え、
前記第１乱数値と前記第２乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、
前記第３乱数値と前記第４乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂや乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ２－１などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３などであればよい。第４乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－４などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数ＭＲ２－１の大きさである「１９９」、乱数ＭＲ１－２の大きさである「２００」、乱数ＭＲ３－３の大きさである「２４１」、乱数ＭＲ３－４の大きさである「２５１」などであればよい。
このような構成においては、第１更新手段と第２更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６４３】
（SKY２０２１－７１２）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
第１乱数値および第２乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第１更新手段と、

第３乱数値を乱数更新処理により更新可能な第２更新手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により格納領域に格納値を設定するときに、前記第１乱数値および前記第２乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、
前記第１更新手段は、前記最大値設定処理において、前記第１乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第１乱数値の更新を開始した後に、前記第２乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第２乱数値の更新を開始可能であり、
前記第２更新手段は、前記第１乱数値の更新および前記第２乱数値の更新が開始された後に、第３乱数値の更新を開始可能である。
ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路１０４や乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。第１乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－１、ＭＲ３－２などであればよい。第２乱数値は、例えば乱数ＭＲ３－３、ＭＲ３－４などであればよい。第１更新手段は、例えば１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなどであればよい。第３乱数値は、例えば乱数ＭＲ１－２、ＭＲ２－１などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第２更新手段は、例えばステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行するＣＰＵ１０３などであればよい。第１乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「０」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ０、チャネル番号「２」の１６ビット乱数回路チャネルＲＬ２に最大値を設定する部分などであればよい。第２乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルＡＫＴ０１を用いてチャネル番号「１」～「３」の８ビット乱数回路チャネルＲＳ１～ＲＳ３に最大値を設定する部分などであればよい。第３乱数値の更新を開始は、例えばステップＳ１の電力供給開始対応処理P_POWER_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいてステップＳ５６の乱数更新処理P_RANDOMを実行する部分などであればよい。
このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数ＭＲ１－１などの更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。
【１６４４】
（SKY２０２１－７１３）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
前記格納手段は、機能に関する格納領域として、
遊技の制御に関する機能設定のための第１領域と、
遊技の制御に関する機能制御のための第２領域と、を含み、
前記第２領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、
前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、
前記第２領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、
前記制御用格納処理が実行された後に、前記第１領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、
前記設定用格納処理が実行された後に、前記記憶手段へのアクセスを許可する格納値を前記特定格納領域に設定可能である。
ここで、記憶手段は、例えばＲＡＭ１０２などであればよい。機能に関する格納領域は

、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアや設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタなどであればよい。第１領域は、例えば設定例ＡＫＡ０１の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第２領域は、例えば設定例ＡＫＡ０２の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばＲＷＭアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ５～ＡＫＳ７の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップＡＫＳ１１～ＡＫＳ１３の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップＡＫＳ１４を実行することなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【１６４５】

以上、説明してきた種々の形態は、パチンコ遊技機に限定されることなく、スロットマシン等にも適用可能である。

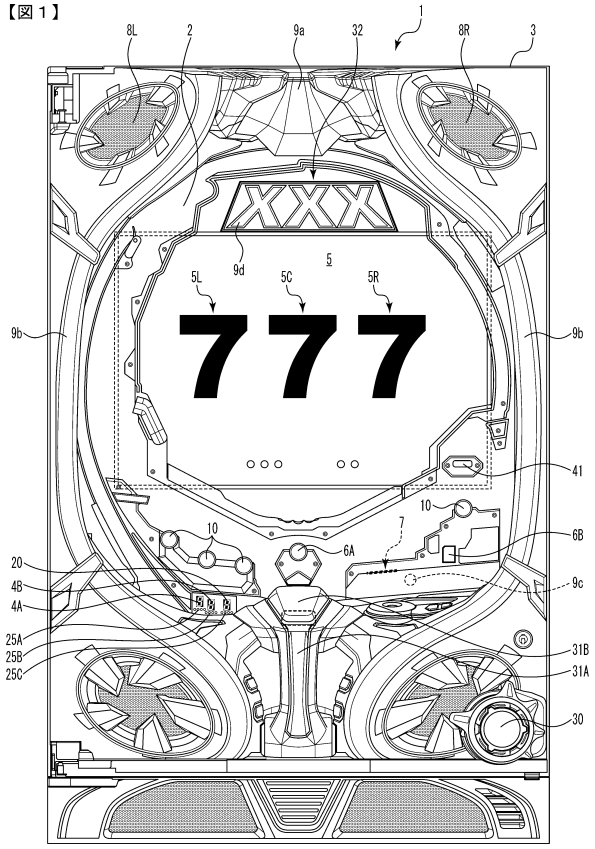
【符号の説明】

【１６４６】

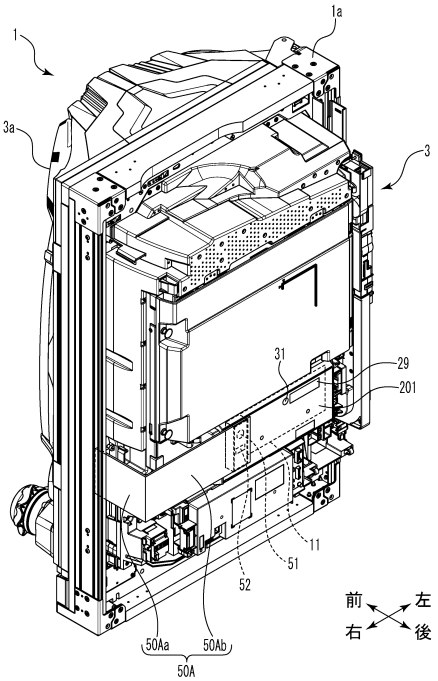
１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
９　遊技効果ランプ
１１　主基板
１２　演出制御基板
３１Ｂ　プッシュボタン３１Ｂ
３２　可動体
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

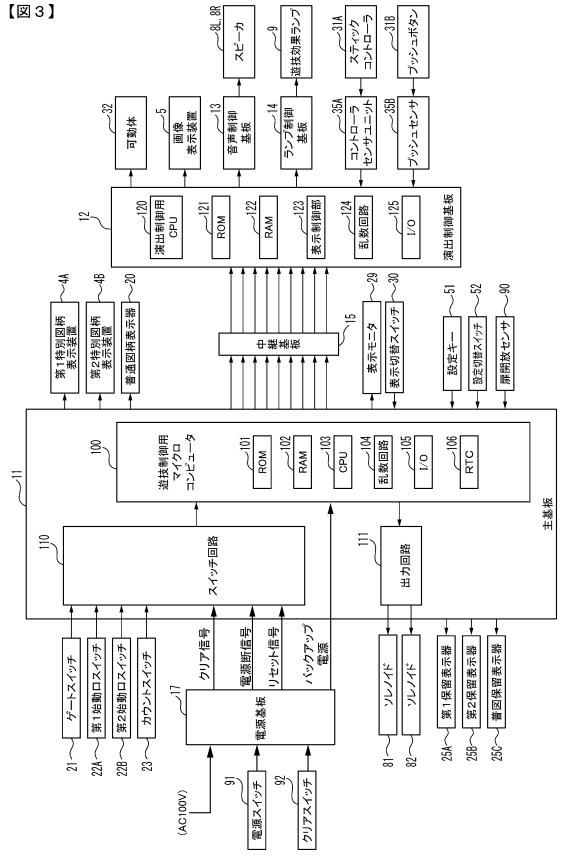
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
5L
9d
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6B
6A
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

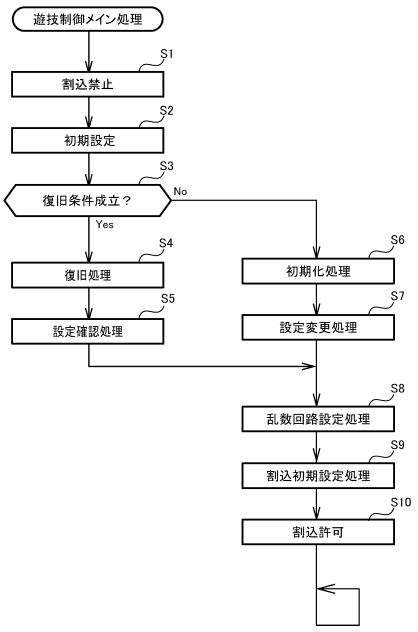
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
後
右
左

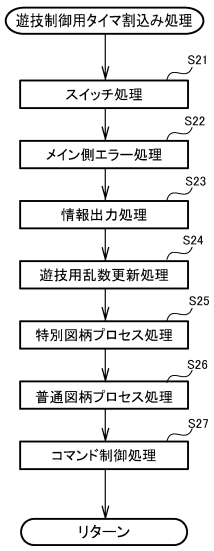
【図３】


8L, 8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティック コントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像 表示装置
13
音声制御 基板
14
ランプ制御 基板
35A
コントローラ センサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御用 CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
演出制御基板
4A
第1特別図柄 表示装置
4B
第2特別図柄 表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
29
表示モニタ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
賞球払センサ
11
遊技制御用 マイクロ コンピュータ
100
ROM
101
RAM
102
CPU
103
乱数回路
104
I/O
105
RTC
106
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
ゲートスイッチ
21
第1始動口スイッチ
22A
第2始動口スイッチ
22B
カウントスイッチ
23
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ 電源
17
電源基板
ソレノイド
81
ソレノイド
82
第1保留表示器
25A
第2保留表示器
25B
普図保留表示器
25C
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ

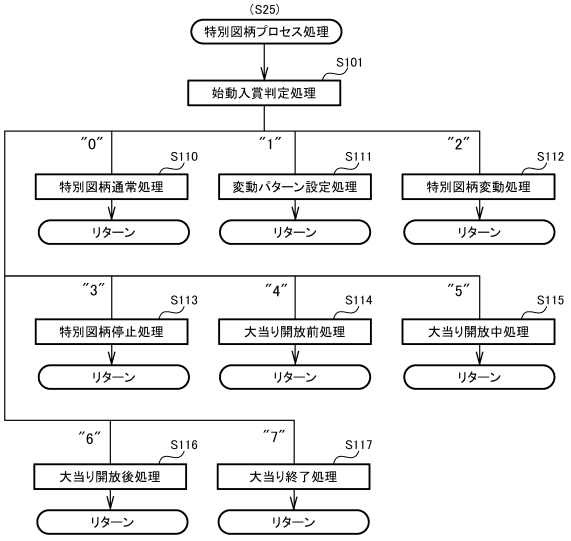
【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

【図５】



【図６】



【図７】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

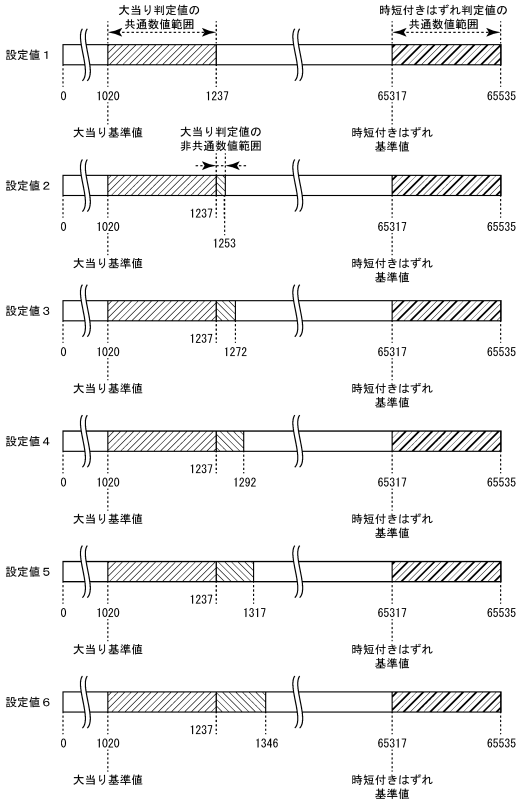
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	時短付きはずれ	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (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

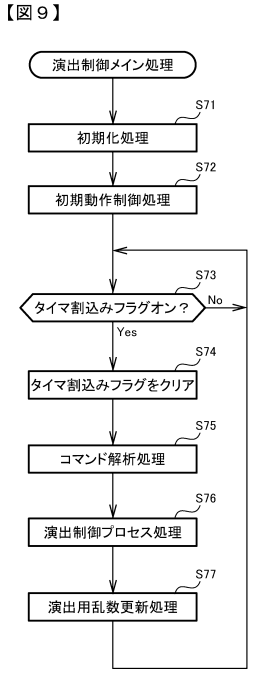
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	時短付きはずれ	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (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】

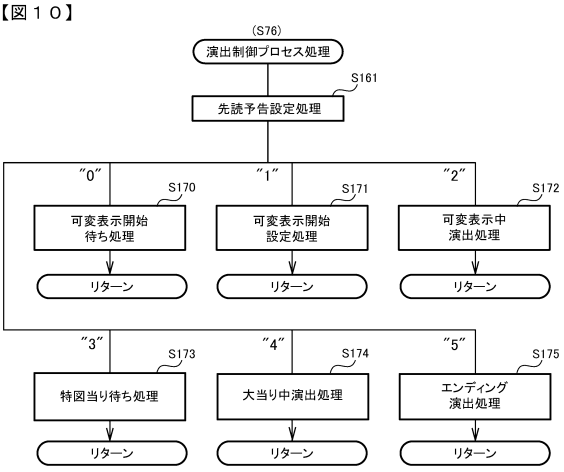
通常状態または時短状態の場合（第１特図）



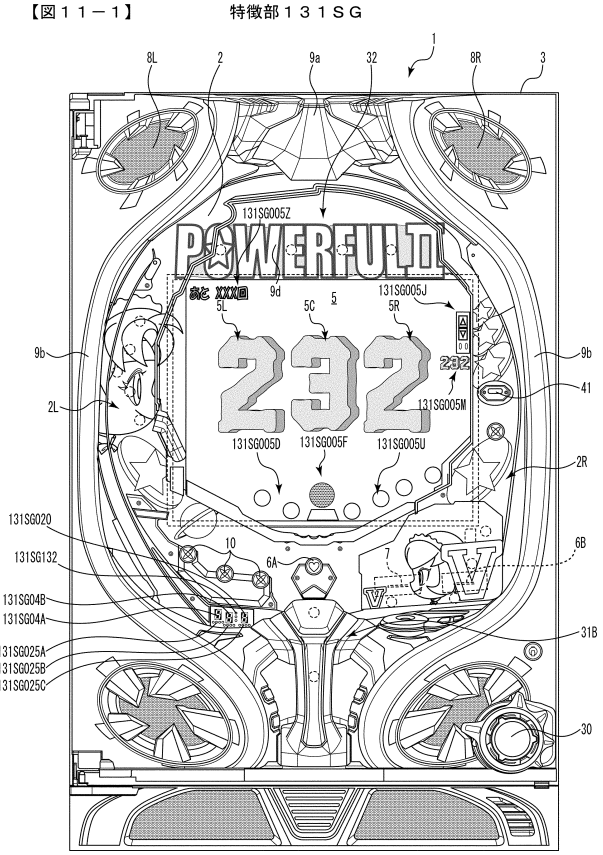
【図９】



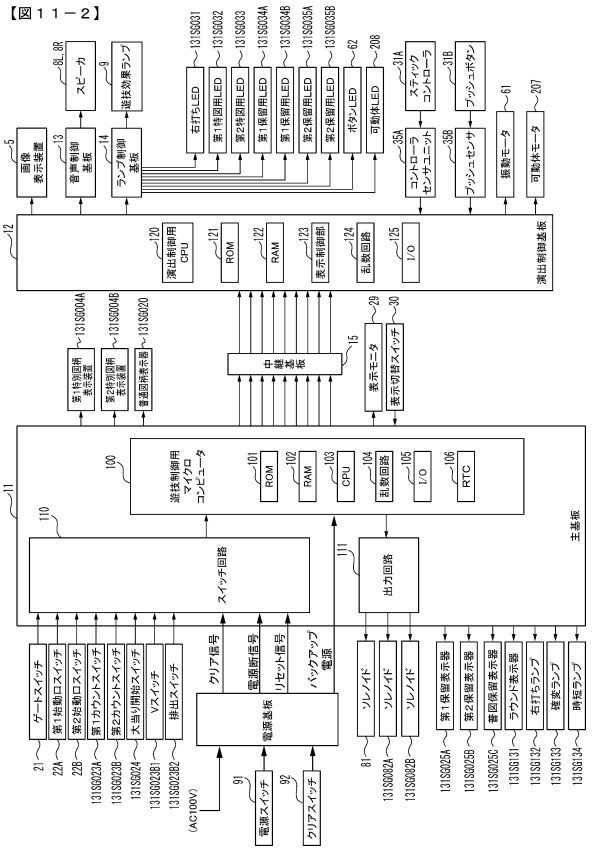
【図１０】



【図１１－１】



【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

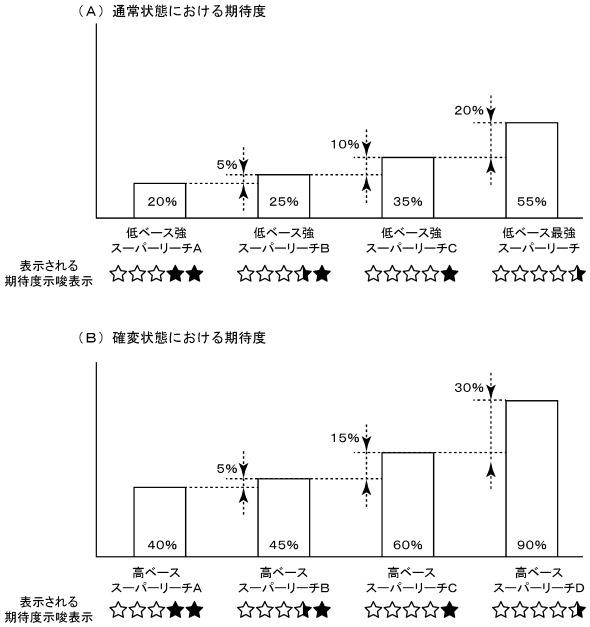
リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り（星3個）
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り（星3．5個）
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り（星4個）
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り（星4．5個）

（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】



【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）

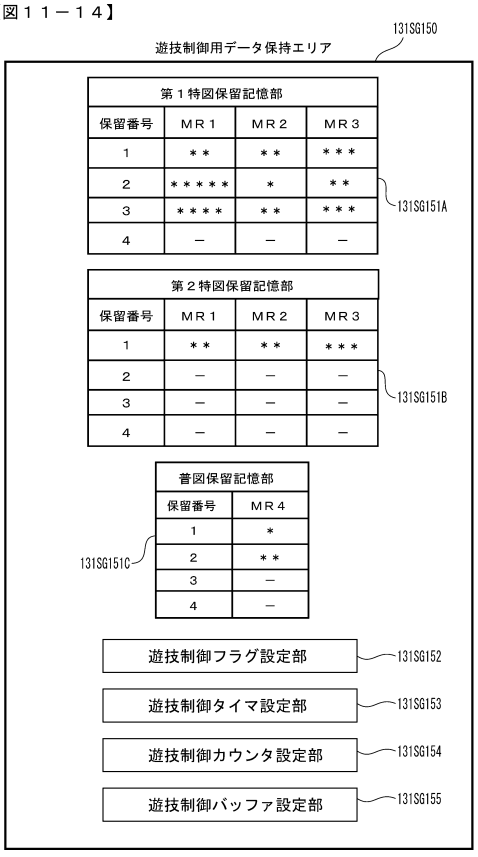
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

（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

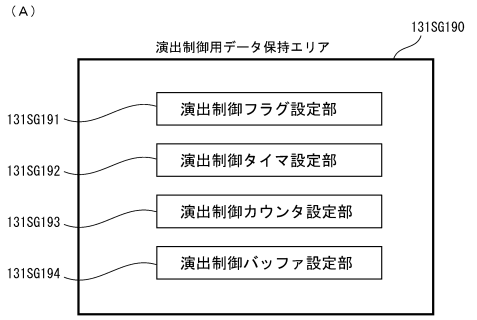
【図１１－１４】

【図１１－１４】



【図１１－１５】

【図１１－１５】



（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	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
第２特図保留記憶	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）	－

（Ｃ）

131SG194B

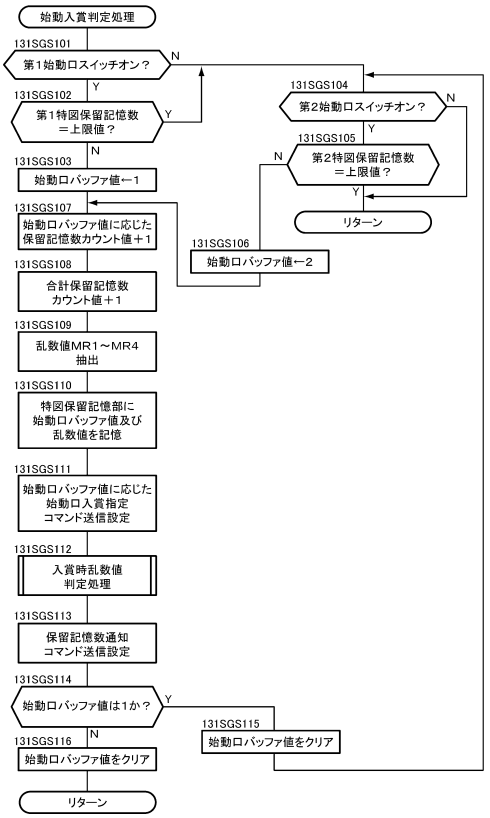
アクティブ表示バッファ

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】

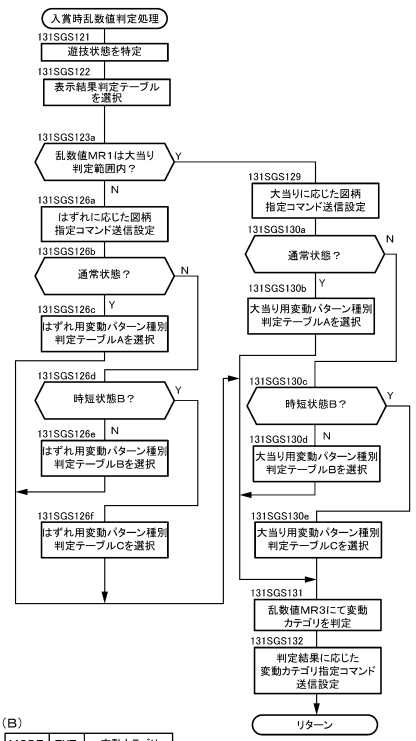
【図１１－１６】



【図１１－１７】

【図１１－１７】

（Ａ）

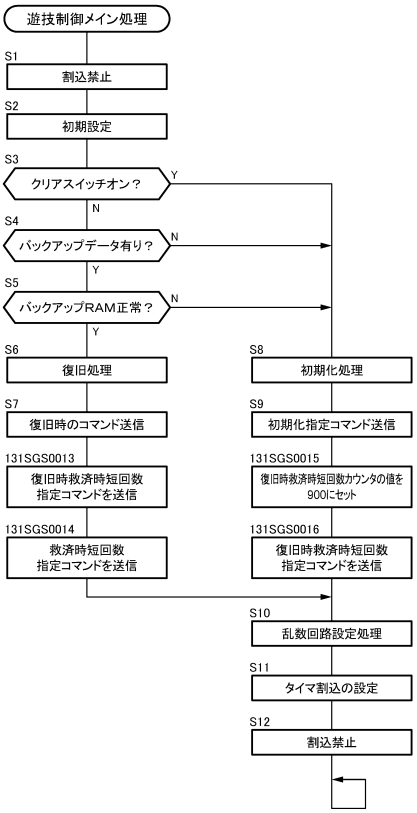


（Ｂ）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

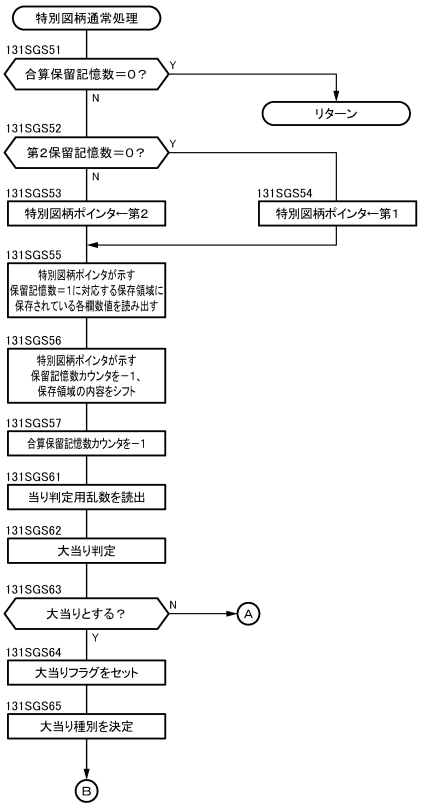
【図１１－１８】

【図１１－１８】



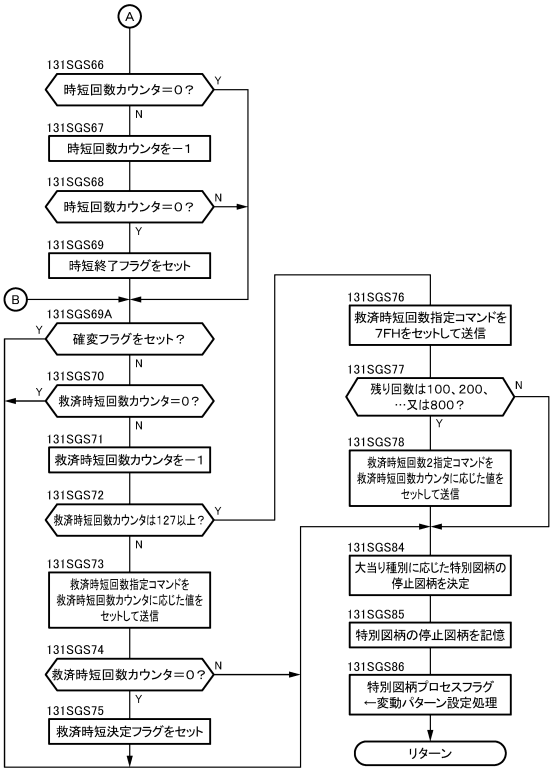
【図１１－１９】

【図１１－１９】



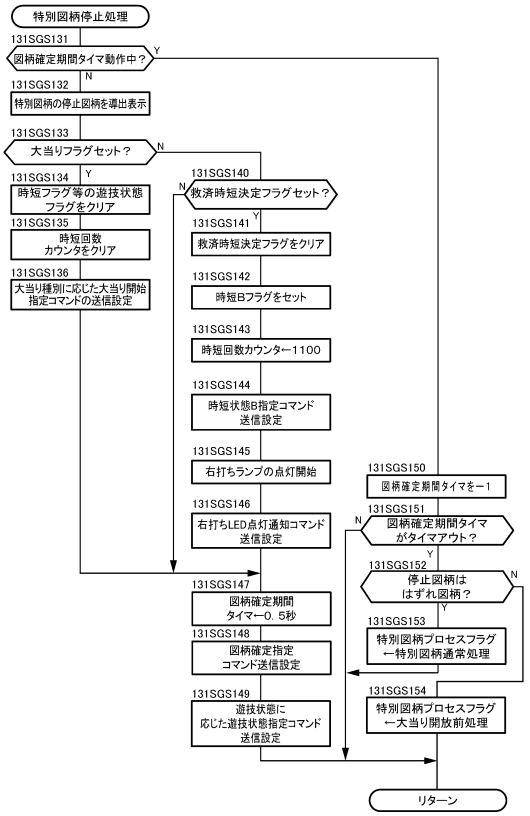
【図１１－２０】

【図１１－２０】



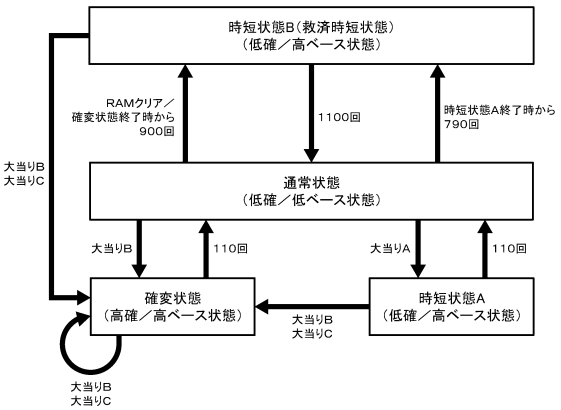
【図１１－２１】

【図１１－２１】



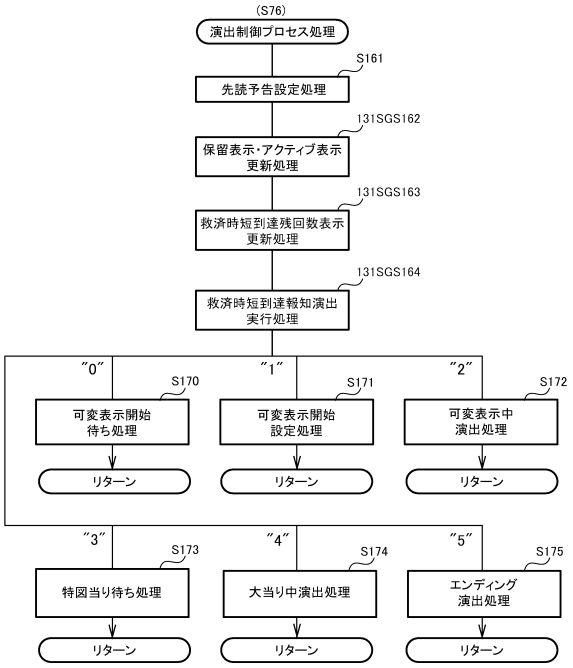
【図１１－２２】

【図１１－２２】



【図１１－２３】

【図１１－２３】



【図１１－２４】

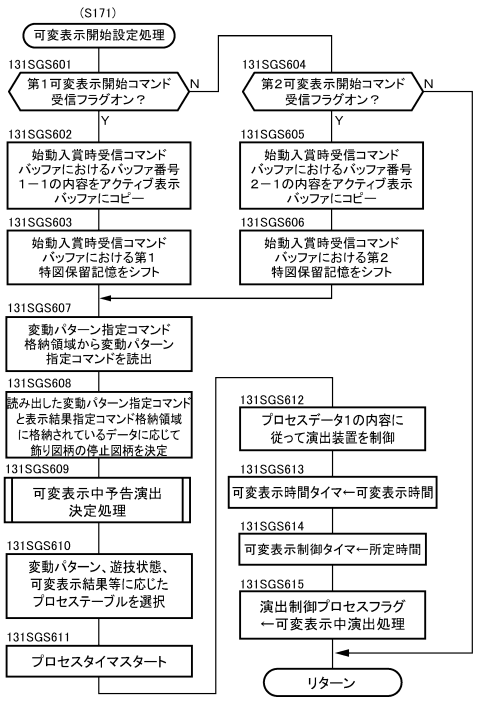
【図１１－２４】

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

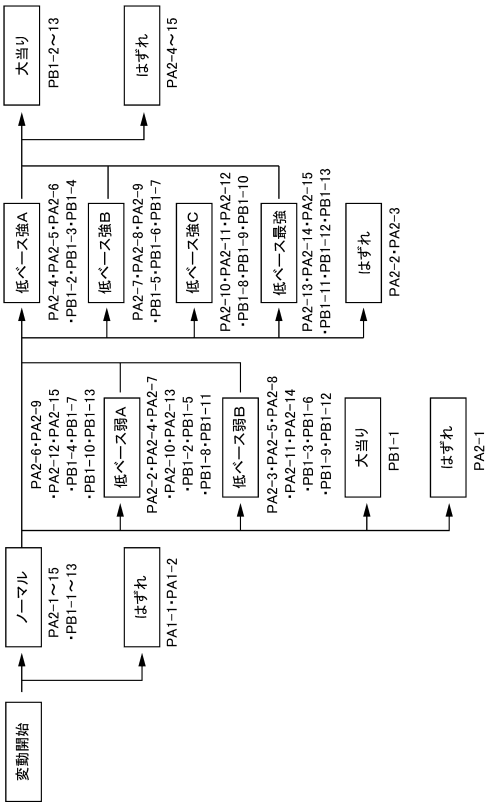
【図１１－２８】

【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

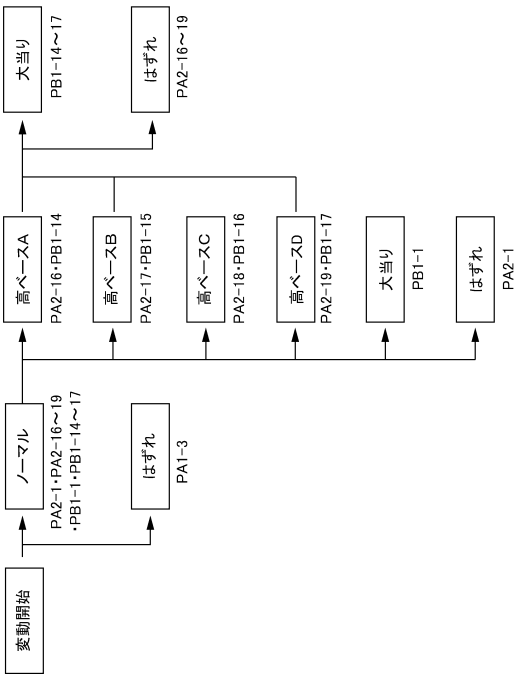
【図１１－２９】

【図１１－２９】



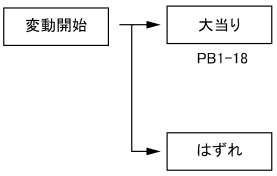
【図１１－３０】

【図１１－３０】



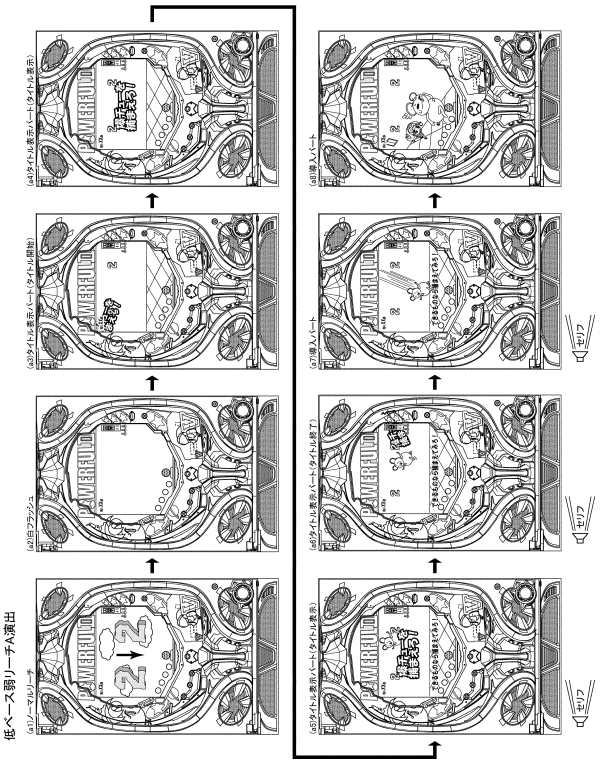
【図１１－３１】

【図１１－３１】



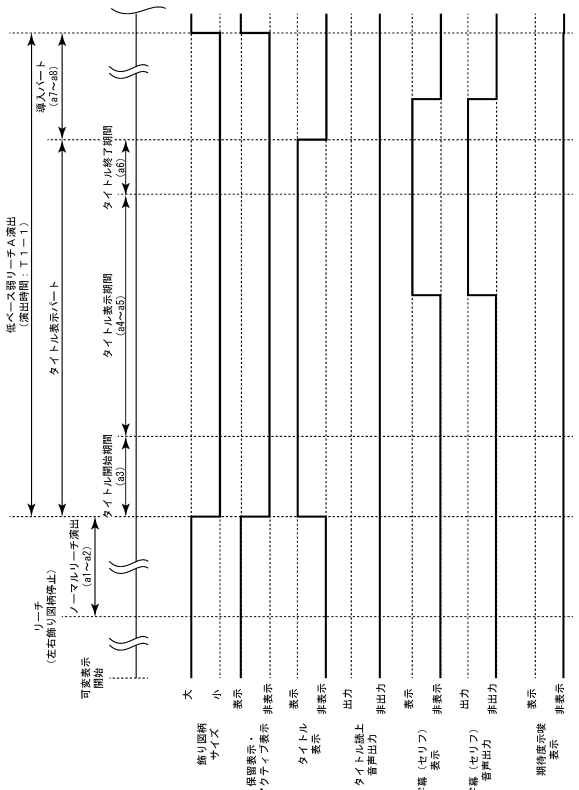
【図１１－３２】

【図１１－３２】



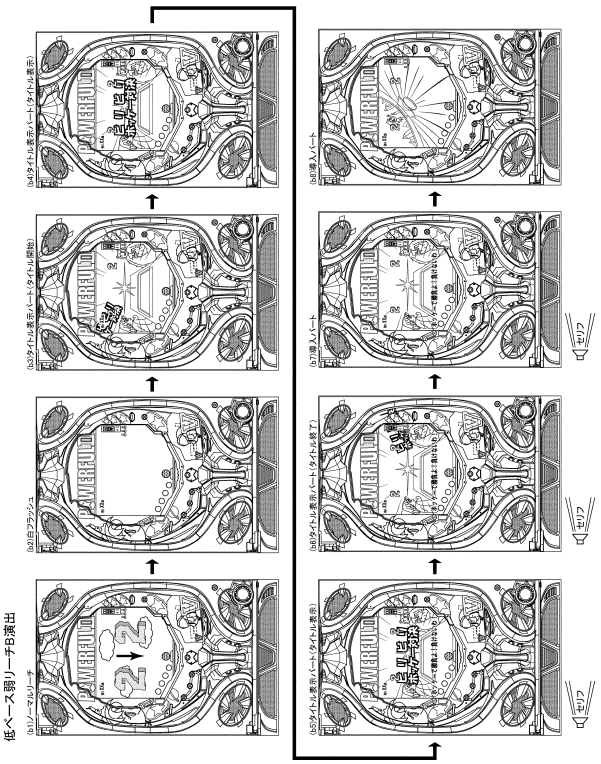
【図１１－３３】

【図１１－３３】



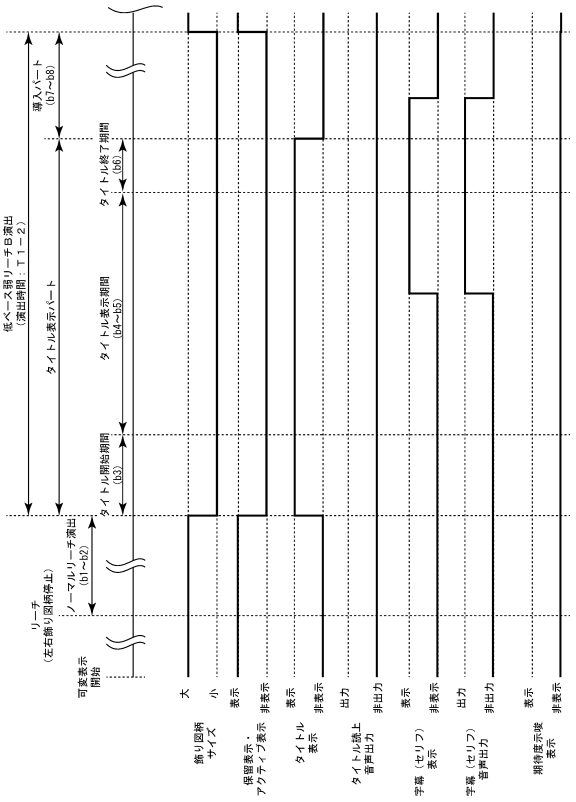
【図１１－３４】

【図１１－３４】



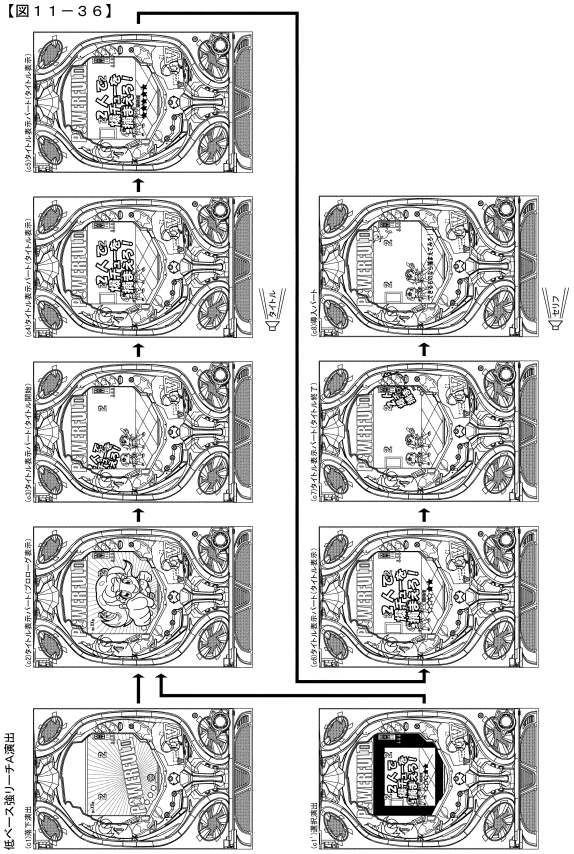
【図１１－３５】

【図１１－３５】



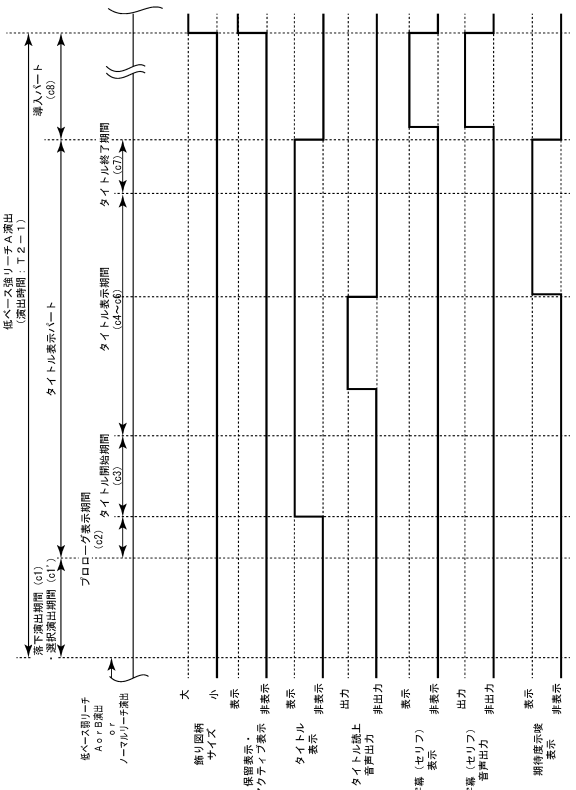
【図１１－３６】

【図１１－３６】



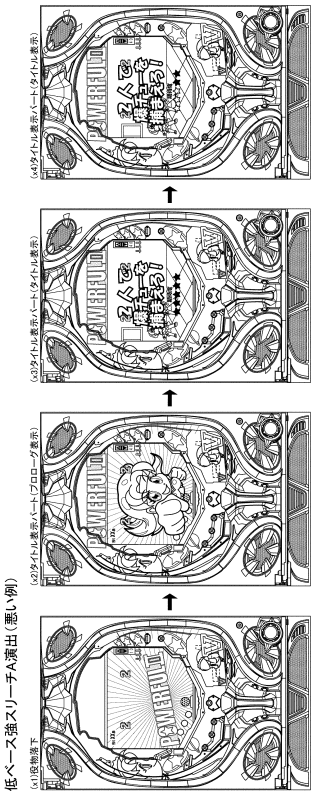
【図１１－３７】

【図１１－３７】



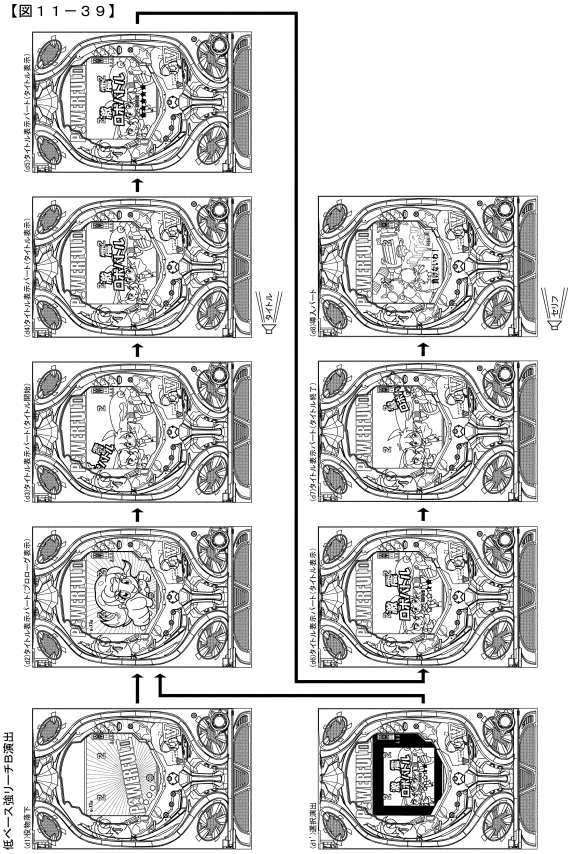
【図１１－３８】

【図１１－３８】



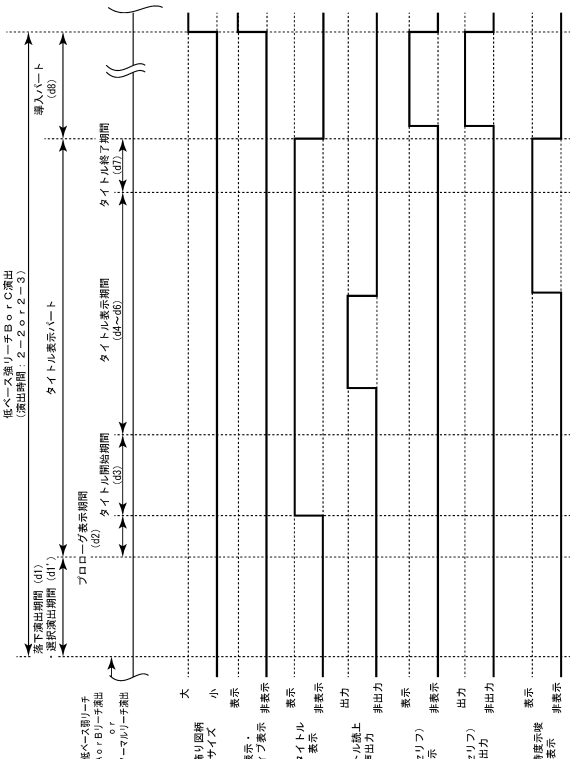
【図１１－３９】

【図１１－３９】



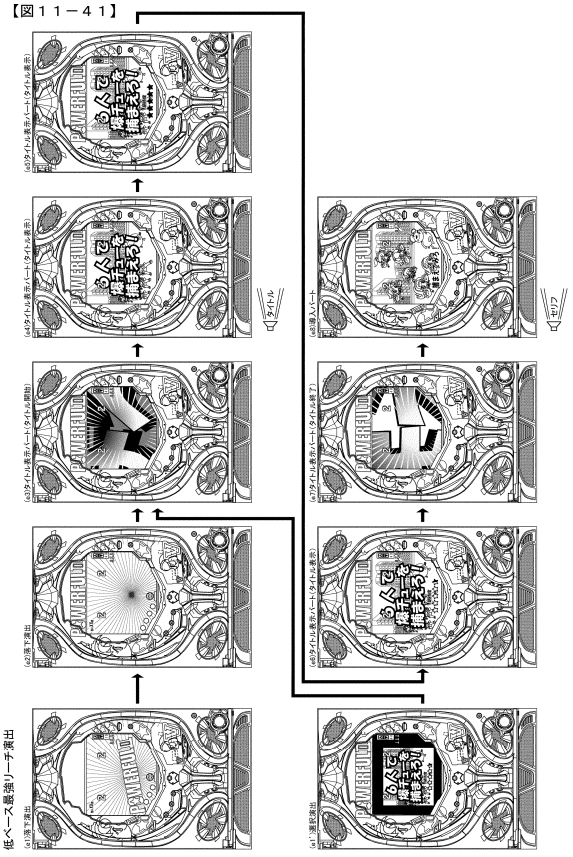
【図１１－４０】

【図１１－４０】



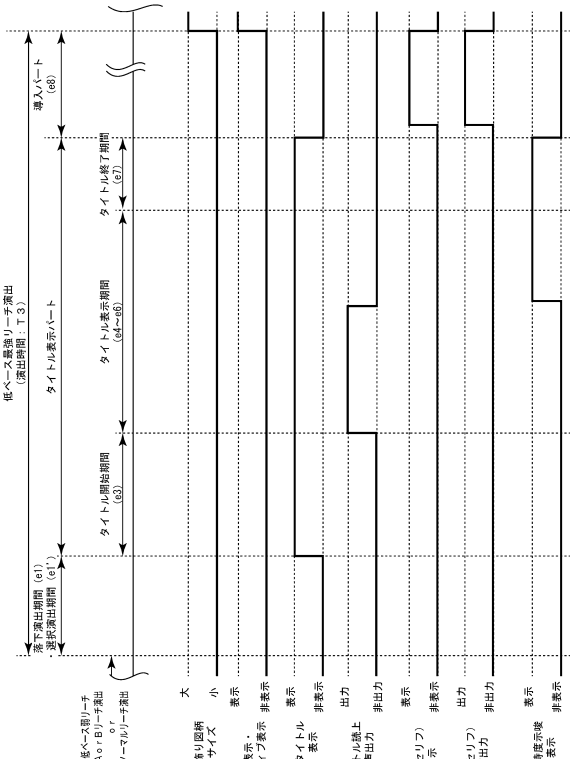
【図１１－４１】

【図１１－４１】

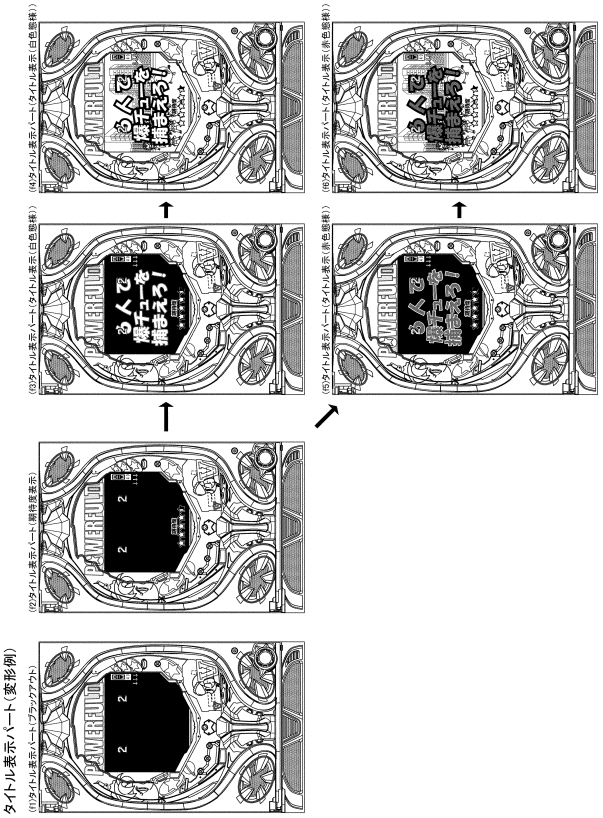


【図１１－４２】

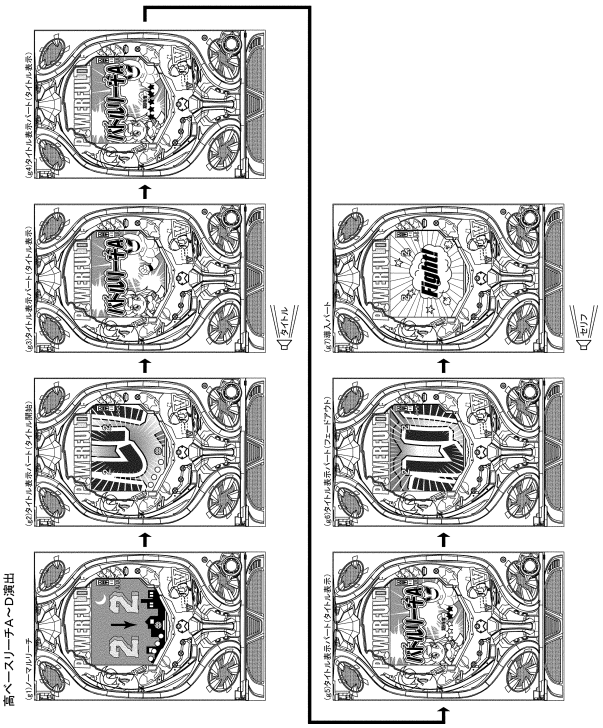
【図１１－４２】



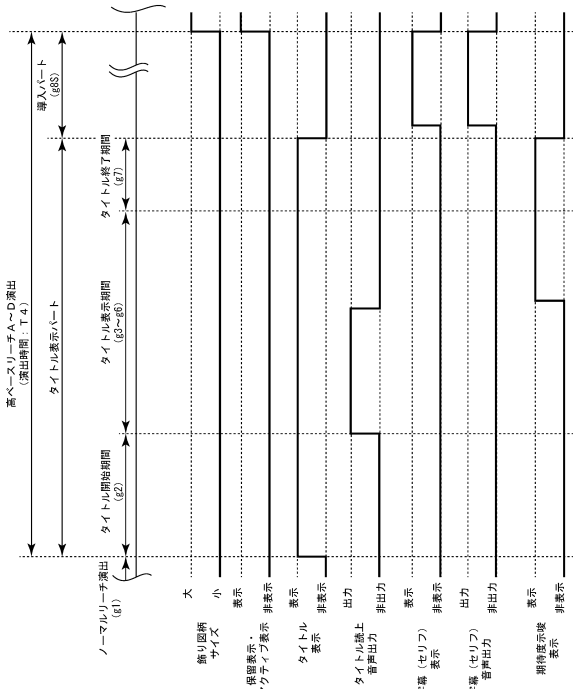
【図１１－４３】
【図１１－４３】



【図１１－４４】
【図１１－４４】

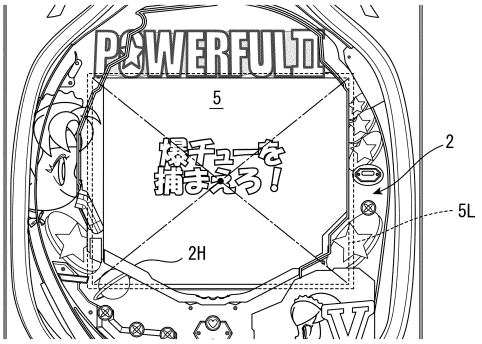


【図１１－４５】
【図１１－４５】

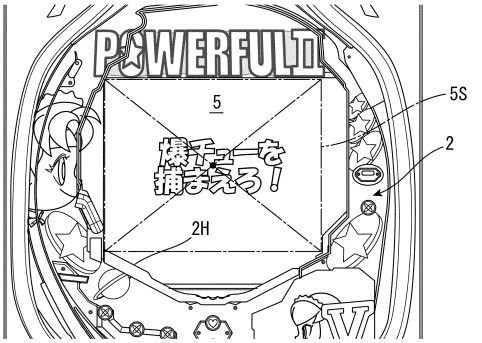


【図１１－４６】
【図１１－４６】

（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

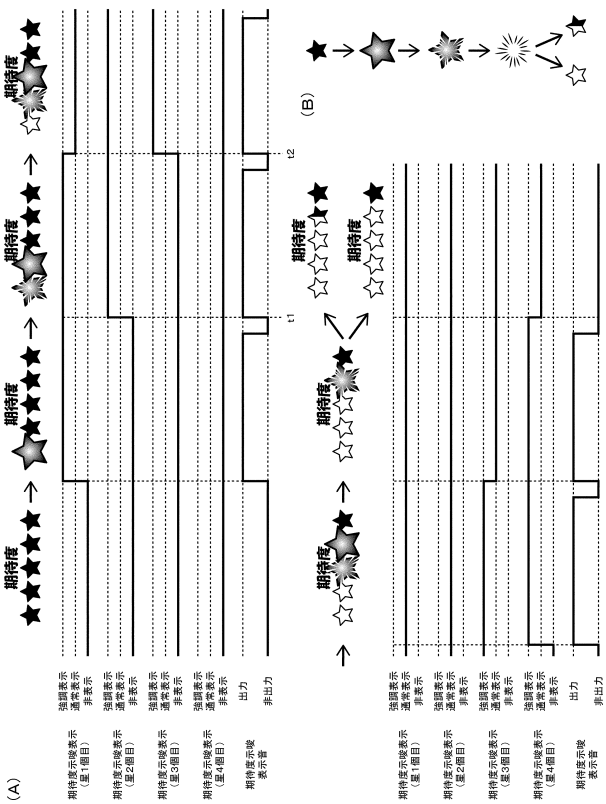
ＫＤ＞ＦＳＫ＞ＦＫ＞ＦＪ＞ＫＳ

（Ｃ）タイトル文字の表示領域サイズの比較

ＥＳＫ＞ＥＫＡ、ＥＫＢ、ＥＫＣ＞ＥＪＡ、ＥＪＢ

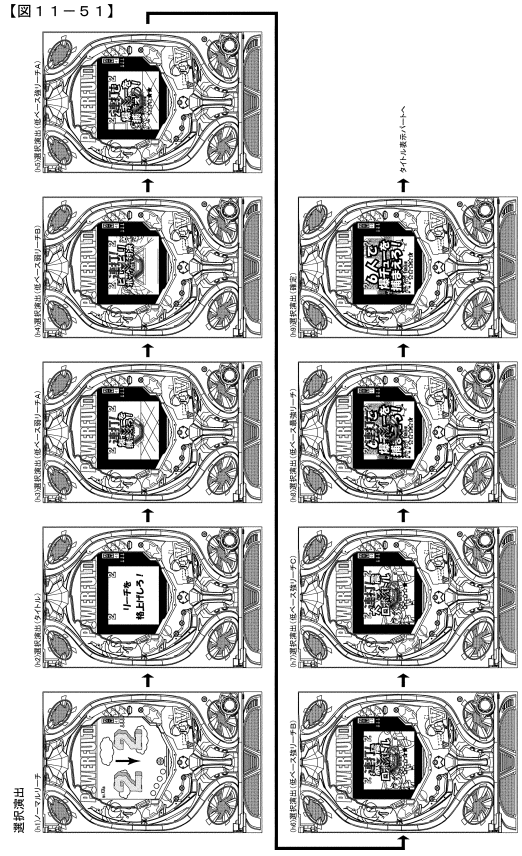
【図１１－５０】

【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％

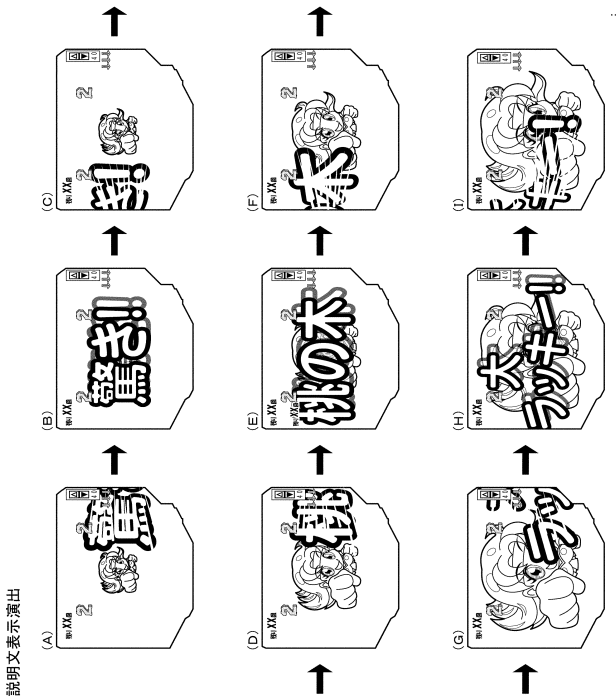
（Ｅ）操作促進演出Ｃの実行の有無の決定割合

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％

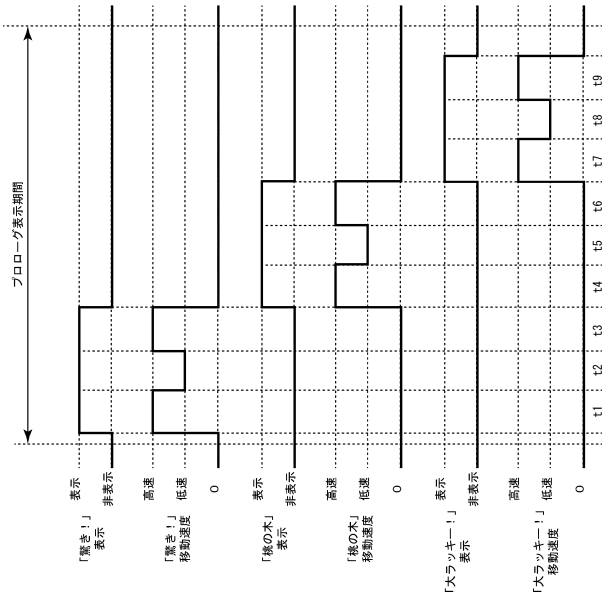
（Ｆ）操作促進演出Ｄにおける操作促進画像決定割合

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％

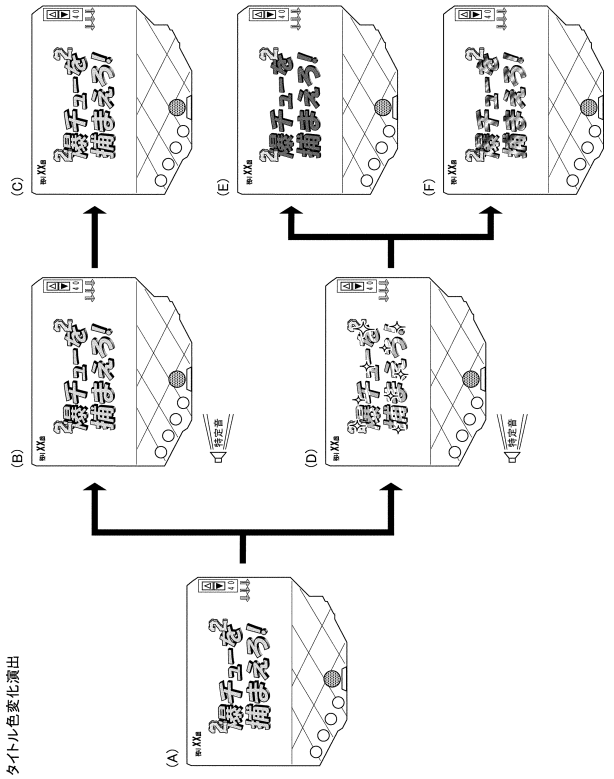
【図１１－５５】
【図１１－５５】



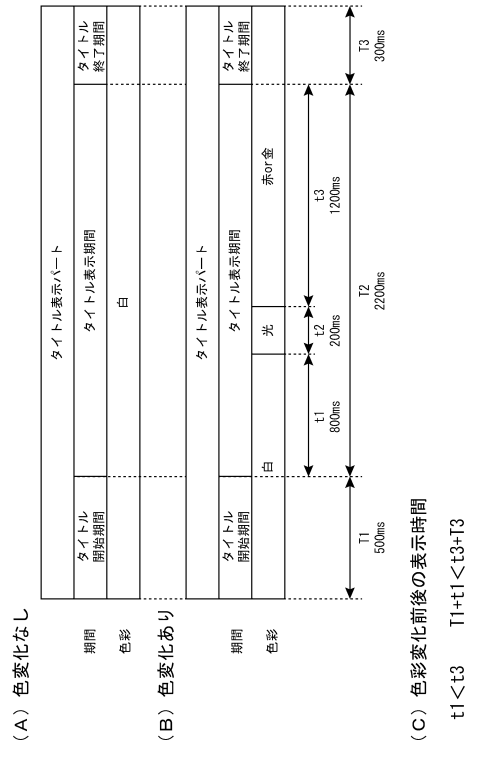
【図１１－５６】
【図１１－５６】



【図１１－５７】
【図１１－５７】

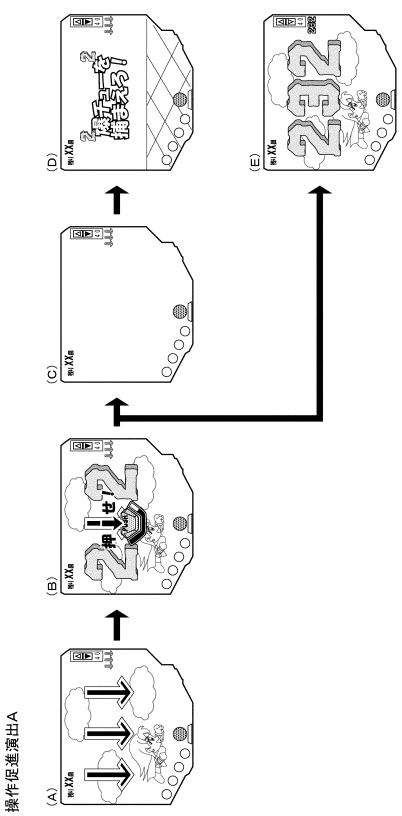


【図１１－５８】
【図１１－５８】



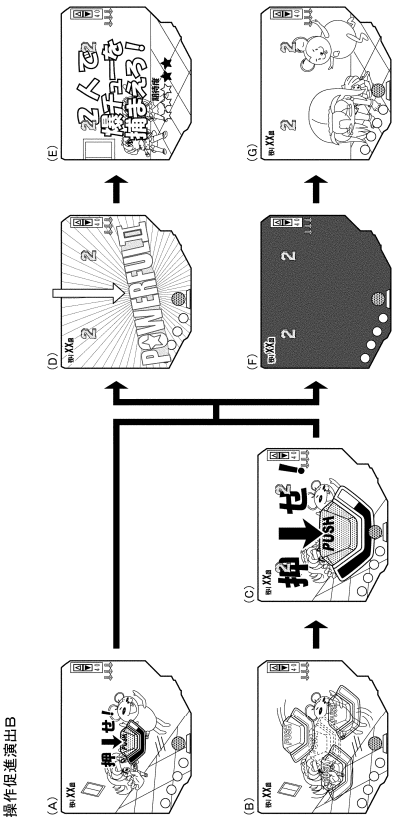
【図１１－５９】

【図１１－５９】



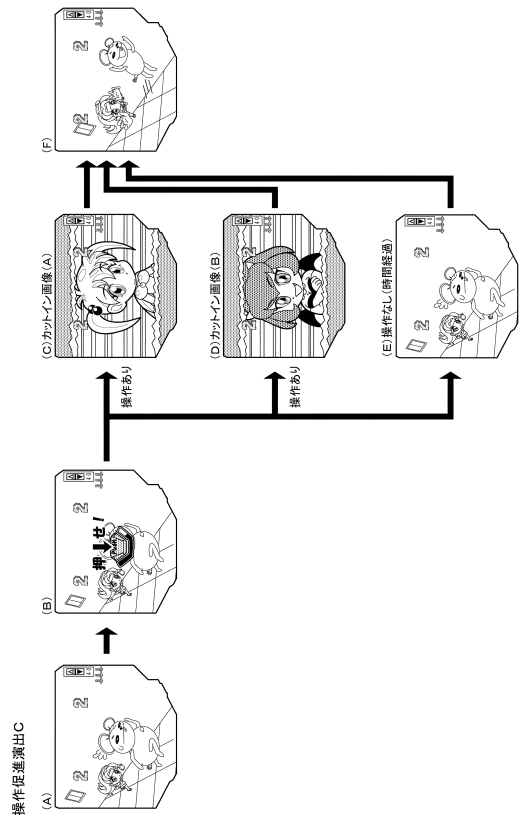
【図１１－６０】

【図１１－６０】



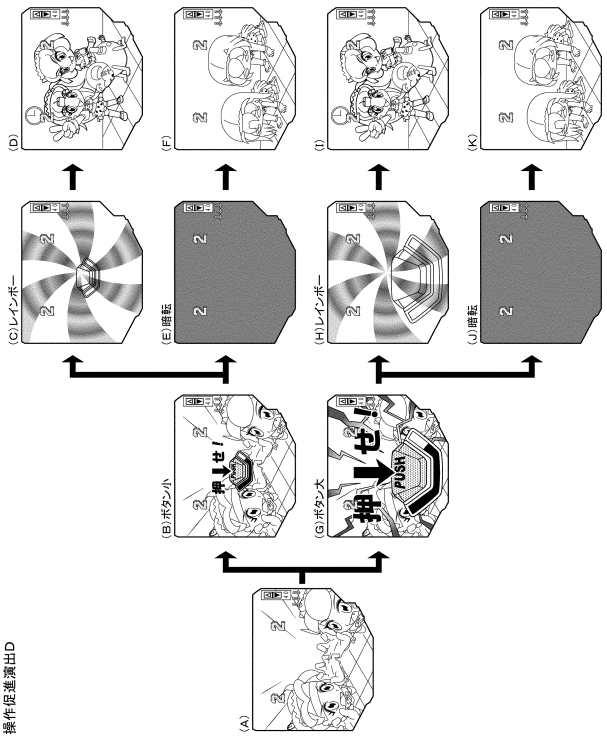
【図１１－６１】

【図１１－６１】

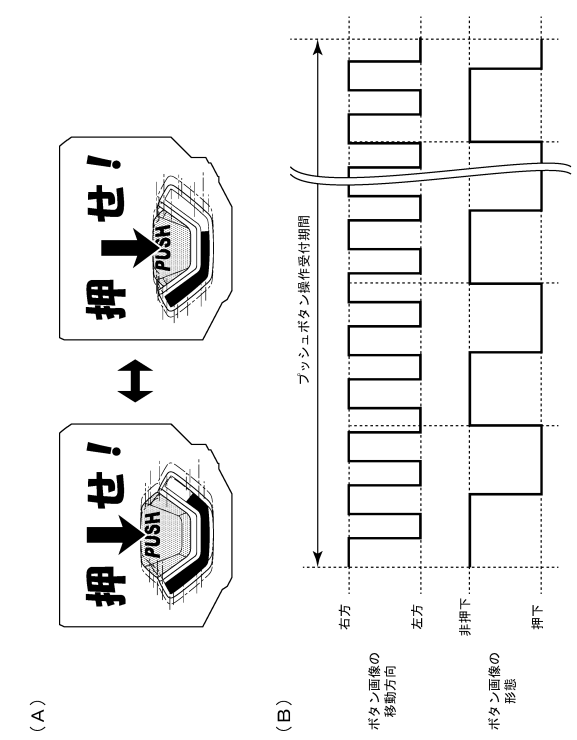


【図１１－６２】

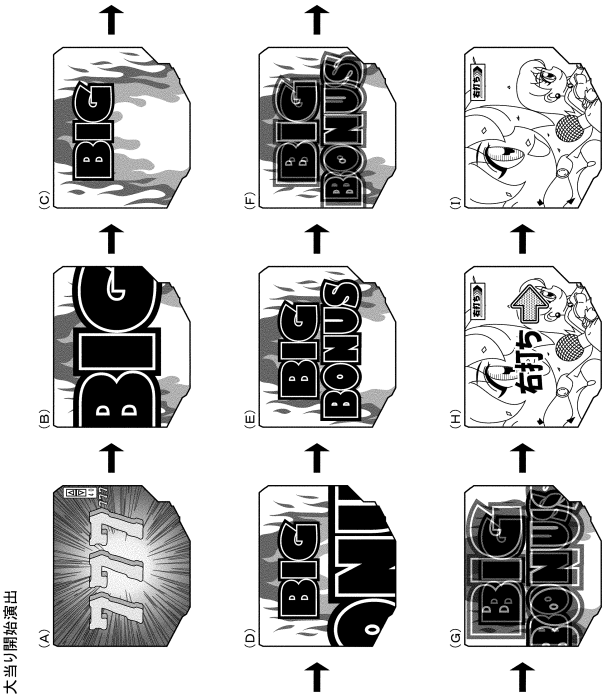
【図１１－６２】



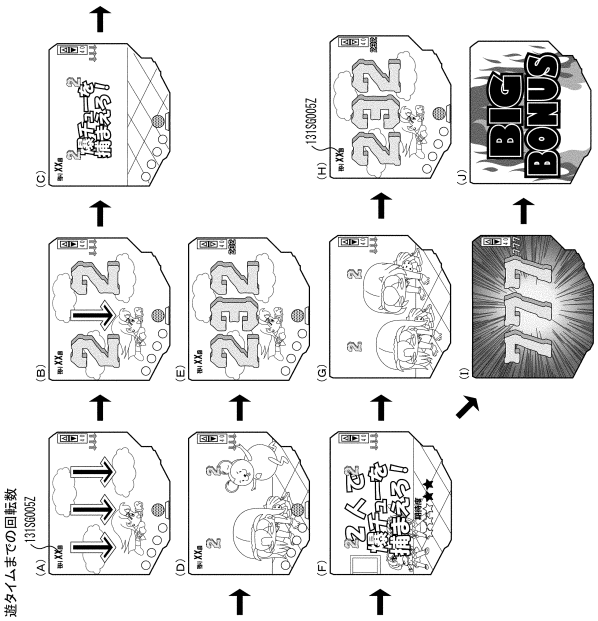
【図１１－６３】
【図１１－６３】



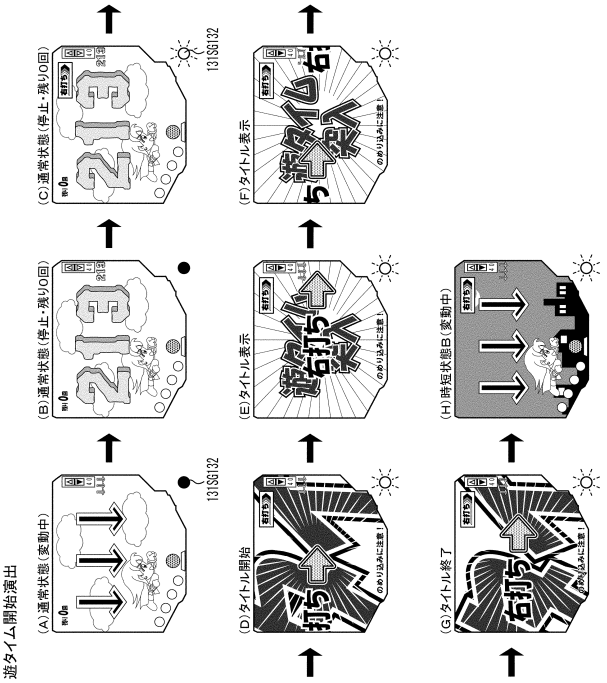
【図１１－６４】
【図１１－６４】



【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	ＬＰ	ＦＰ	ＥＰ
操作促進文字（大）	動作	動作	３	ＬＰ	ＦＰ	ＥＰ

（Ｂ）表示時間の比較

ＬＢ＞ＬＲ＞ＬＰ・ＬＰ＞ＬＳ

（Ｃ）フォントサイズの比較

ＦＰ＞ＦＢ＞ＦＲ＞ＦＳ＞ＦＰ

（Ｄ）表示領域サイズの比較

ＥＰ＞ＥＢ＞ＥＲ＞ＥＳ＞ＥＰ

【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

ＦＰ＞ＦＢ＞ＦＹ＞ＦＲ＞Ｆ１Ｐ＞ＦＺ

（Ｃ）表示領域サイズの比較

ＥＰ＞ＥＢ＞ＥＹ＞ＥＲ＞Ｅ１Ｐ＞ＥＺ

（Ｄ）表示時間の比較

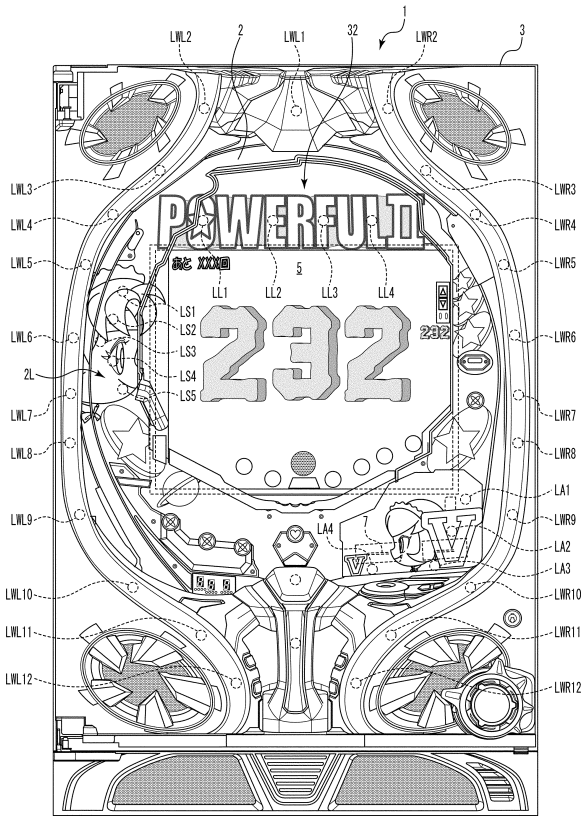
ＬＹ＞ＬＲ

（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

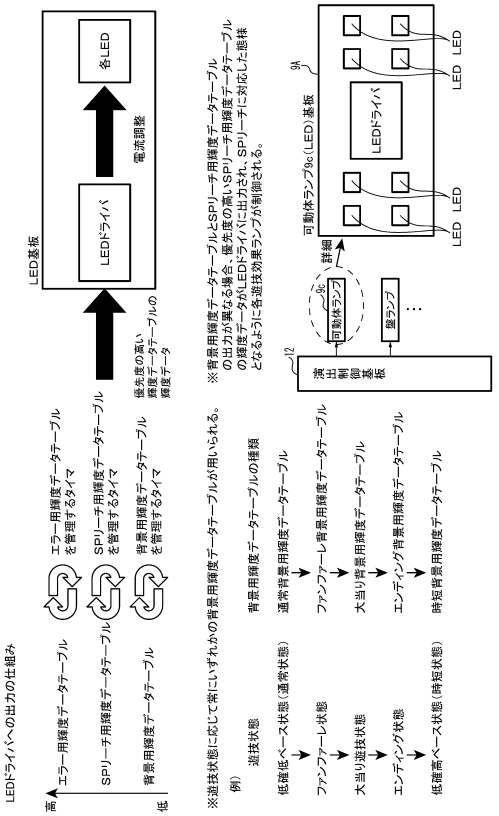
【図１１－６９】

【図１１－６９】



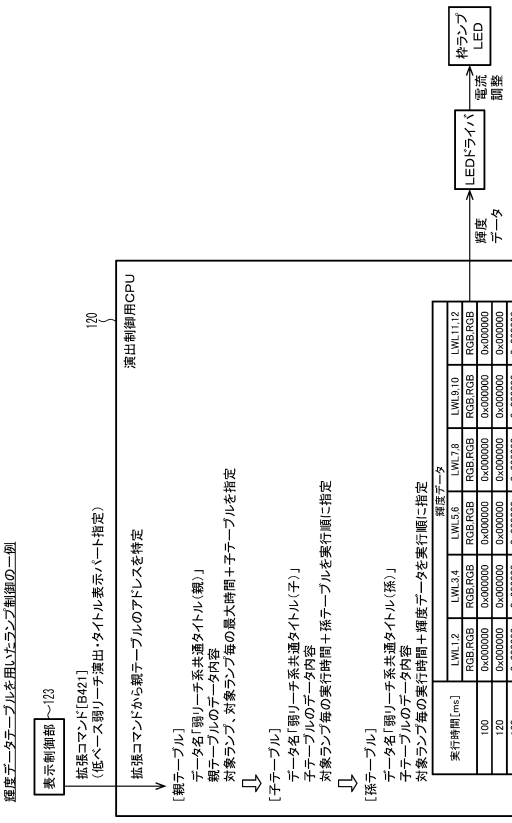
【図１１－７０】

【図１１－７０】



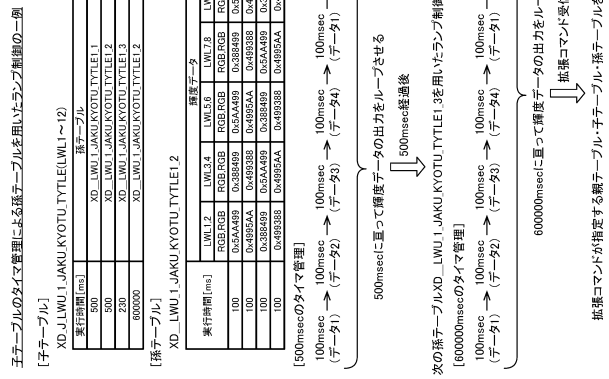
【図１１－７１】

【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_LWU_1_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７５】

【図１１－７５】　弱リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0], ・・・・（1）
            {   500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0], ・・・・（2）
            {   230/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0], ・・・・（3）
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0], ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0], ・・・・（1）
            {   500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0], ・・・・（2）
            {   230/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0], ・・・・（3）
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0], ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0], ・・・・（1）
            {   500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0], ・・・・（2）
            {   230/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0], ・・・・（3）
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0], ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0], ・・・・（1）
            {   500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0], ・・・・（2）
            {   230/10,                 &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0], ・・・・（3）
            {600000/10,                 &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0], ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７６】

【図１１－７６】　弱リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_OF + 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_OF + 0xAAAA },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWW
            {   100/10, F_OF + 0x00000 },
            {   120/10, F_ON + 0x00000 },
            {   120/10, F_ON + 0x66666 },
            {   120/10, F_OF + 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 + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499 },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {   100/10, F_ON + 0x8888 },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              12345
//                              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 + 0x0AA0 },
            {   20/10, F_OF + 0x1001 },
            {   30/10, F_OF + 0x0110 },
            {   20/10, F_OF + 0xA00A },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              12345
//                              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_BS11[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BS11[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BS11[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BS11[] = {
            {  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, 0x000200, 0x000C00, 0x003000, 0x00C000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000C00, 0x003000, 0x00C000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000C00, 0x003000, 0x00C000 },//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, 0x000200, 0x000C00, 0x003000, 0x00C000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000C00, 0x003000, 0x00C000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000C00, 0x003000, 0x00C000 },//04
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                 1234
//                                 RRRR
            {   200/10, F_OFF + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                 12345
//                                 WWWW
            {   40/10, F_OFF + 0x00000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x00000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x00000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                 1  2      3  4
//                                 RGBRGB    RGBRGB
            {   40/10, F_OFF + 0xC00000, 0x000000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
```

【図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 + 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000 },//00
            {   40/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000 },//01
            {   30/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000 },//02
            {   40/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x800C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000, 0x200800, 0x200300 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x200800, 0x200000, 0x200C00, 0x200000, 0x800800, 0x800300, 0x200000 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x200300, 0x800800, 0x800800, 0x200300, 0x200000, 0x200000 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x200000, 0x200300, 0x200300, 0x200000, 0x200000, 0x200000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x200000, 0x200000, 0x200000, 0x200000, 0x200000, 0x200000 },//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 + 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000, 0x200C00, 0x200000 },//00
            {   40/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200800, 0x800800, 0x200000, 0x200C00 },//01
            {   30/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x800300, 0x300300, 0x300800, 0x800800 },//02
            {   40/10, F_ON + 0x200800, 0x800300, 0x300000, 0x200000, 0x300300, 0x300300 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x300300, 0x300000, 0x000000, 0x200000, 0x200000, 0x200000 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x200000, 0x200000, 0x000000, 0x200000, 0x200000, 0x200000 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x200000, 0x200000, 0x000000, 0x200000, 0x200000, 0x200000 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x200000, 0x200000, 0x000000, 0x200000, 0x200000, 0x200000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x200000, 0x200000, 0x200000, 0x200000, 0x200000, 0x200000 },//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 + 0x200C00, 0x666000 },//00
            {   40/10, F_ON + 0x200C00, 0x444800 },//01
            {   30/10, F_ON + 0x200800, 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, 0x600600, 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, 0x000300, 0x000900, 0x600600 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x600900, 0x000300, 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, 0x900000, 0x000300, 0x000900, 0x900900 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x000900, 0x900300, 0x000900, 0x900600, 0x900300, 0x000300 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0x000900, 0x900600, 0x600600, 0x600900, 0x900900 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000900, 0x900600, 0x600300, 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 + 0x000C00, 0xC00C00 },//00
            {    40/10, F_ON + 0x000C00, 0xC00800 },//01
            {    30/10, F_ON + 0x000800, 0x800300 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x000300, 0x800300 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x000300, 0xC00800 },//04
            {    40/10, F_ON + 0x000800, 0xC00C00 },//05
            {    30/10, F_ON + 0x000C00, 0xC00C00 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000C00, 0xC00C00 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000C00, 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_BS12[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LWU_1_KTOTU_CHANCE_K1N[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BS12[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LLOGO_KTOTU_CHANCE_K1N[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BS12[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LSLMP_KTOTU_CHANCE_K1N[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BS12[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LATAK_KTOTU_CHANCE_K1N[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_K1N[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0]},・・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0]},・・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N1_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_K1N1_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 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_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 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[] = {
//                                 1234
//                                 RRRR
            {   200/10, F_ON + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_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_K1N1_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[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
        {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//01
        {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//02
        {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91 },//03
        {    30/10, F_ON + 0xA91FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1A91, 0x330330 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x330A91, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91, 0xA91330, 0x000000 },//05
        {    30/10, F_ON + 0x000330, 0xA91A91, 0xA91A91, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x330330, 0x330330, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  ---RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
        {    40/10, F_ON + 0x000FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91, 0xA91A91, 0xA91FC1, 0xFC1FC1 },//01
        {    30/10, F_ON + 0x000FC1, 0xFC1A91, 0xA91330, 0x330330, 0x330A91, 0xA91A91 },//02
        {    40/10, F_ON + 0x000A91, 0xA91330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//03
        {    30/10, F_ON + 0x000330, 0x330000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//05
        {    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
        {    30/10, F_ON + 0xFFFF },//00
        {    40/10, F_ON + 0xFFFF },//01
        {    30/10, F_ON + 0xFFFF },//02
        {    40/10, F_ON + 0xFFAA },//03
        {    30/10, F_ON + 0xAA33 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x3300 },//05
        {    30/10, F_ON + 0x0000 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x0000 },//00
        {600000/10, F_OF + 0x0000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  12345
//                                  WWWW
        {    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 + 0xAA666 },//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[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x660660, 0x660660, 0x330330, 0x330000, 0x330330 },//00
        {    20/10, F_OF + 0x330000, 0x330330, 0x330330, 0x000000, 0x000330, 0x660660 },//01
        {    20/10, F_OF + 0x660330, 0x000000, 0x000000, 0x330330, 0x330660, 0xA91A91 },//02
        {    20/10, F_OF + 0xA91660, 0x330330, 0x330330, 0x660660, 0x660A91, 0xFC2FC2 },//03
        {    20/10, F_OF + 0xFC2A91, 0x660660, 0x660660, 0xA91A91, 0xA91A91, 0xA91FC2 },//04
        {    20/10, F_OF + 0xA91FC2, 0xA91A91, 0xA91A91, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0x660660 },//05
        {    20/10, F_OF + 0x660A91, 0xFC2FC2, 0xFC2FC2, 0xA91A91, 0xA91660, 0x330330 },//06
        {    20/10, F_OF + 0x330660, 0xA91A91, 0xA91A91, 0x660660, 0x660330, 0x000000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_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
//                                  WWWW
        {    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 + 0x888AA },//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___LWU_2_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0],
        {  1500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
        {  1730/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
        {   500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
          ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
        {   200/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
        {  1270/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
        {  1500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
        {  1730/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
        {   500/10,                 &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
          ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
        {   200/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
        {  1270/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
        {  1500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
        {  1730/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
        {   500/10,                 &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
          ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
        {   200/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
        {  1270/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
        {  1500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
        {  1730/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
        {   500/10,                 &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
          ⋮
```

【図１１－９１】

【図１１－９１】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_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___LNU_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,  0x000000,  0x000000 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000000,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x000505,  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___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5550 },
            {   110/10,  F_ON + 0x0055 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {600000/10,  F_OF + 0x5555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33300 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33033 },
            {   110/10,  F_ON + 0x00333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {600000/10,  F_OF + 0x33333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x333505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505000,  0x330000 },
            {   110/10,  F_ON + 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 },
            {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___LNU_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___LNU_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[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    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
//                                WWWW
            {    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_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LBRGU_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LBRGU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LHENG_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LHENG_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSHOU_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSHOU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B4OF[] = {
            {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[] = {
//                                S:① 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
//                                WWWW
            {    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,  0x201201,  0x201201 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201,  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
//                              WWWW
            {    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,  0x060060,  0x070070,  0x070070,  0x060050,  0x040040 },//01
            {    90/10,  F_OF + 0x020030,  0x040050,  0x060060,  0x060060,  0x060040,  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,  0x030040,  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
//                              ----R2B   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,  0x060060,  0x060060,  0x070060,  0x050050 },//08
            {    90/10,  F_OF + 0x000060,  0x070060,  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 + 0x33334 },
            {    90/10,  F_OF + 0x33344 },
            {    90/10,  F_OF + 0x44445 },
            {    90/10,  F_OF + 0x44454 },
            {    90/10,  F_OF + 0x55544 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                               1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10,  F_OF + 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,  0x554060 },
            {    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 + 0x0080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080 },//07
            {    60/10,  F_ON + 0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050 },//08
            {    50/10,  F_ON + 0x0010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010 },//09
            {    60/10,  F_ON + 0x0000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//09
            {    50/10,  F_ON + 0x0000000,  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 + 0x0000000,  0x000000 },
            {    60/10,  F_ON + 0x0080080,  0x000080 },
            {    50/10,  F_ON + 0x0050050,  0x777050 },
            {    60/10,  F_ON + 0x0010010,  0x444010 },
            {    50/10,  F_ON + 0x0000000,  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___LNU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    70/10, F_OF + 0x030040, 0x050070, 0x090090, 0x090090, 0x070050, 0x040040 },//01
            {    70/10, F_OF + 0x010030, 0x040050, 0x070070, 0x070070, 0x050040, 0x030030 },//10
            {    70/10, F_OF + 0x030010, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 },//09
            {    70/10, F_OF + 0x040030, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x030010, 0x030030 },//08
            {    70/10, F_OF + 0x050040, 0x030010, 0x030030, 0x030030, 0x010030, 0x040040 },//07
            {    70/10, F_OF + 0x070050, 0x040030, 0x010010, 0x010010, 0x030040, 0x050050 },//06
            {    70/10, F_OF + 0x090070, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x070070 },//05
            {    70/10, F_OF + 0x070090, 0x070050, 0x040040, 0x040040, 0x050070, 0x090090 },//04
            {    70/10, F_OF + 0x050070, 0x090070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 },//03
            {    70/10, F_OF + 0x040050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LNU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                 ―  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                 ―RGB    RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    70/10, F_OF + 0x000010, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 },//01
            {    70/10, F_OF + 0x000030, 0x040050, 0x070070, 0x070070, 0x050040, 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
//                                 WWWW
            {    70/10, F_OF + 0x44443 },
            {    70/10, F_OF + 0x44433 },
            {    70/10, F_OF + 0x43332 },
            {    70/10, F_OF + 0x43323 },
            {    70/10, F_OF + 0x42233 },
            {    70/10, F_OF + 0x43344 },
            {    70/10, F_OF + 0x43344 },
            {    70/10, F_OF + 0x44446 },
            {    70/10, F_OF + 0x44464 },
            {    70/10, F_OF + 0x46644 },
            {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, 0x334050 },
            {    70/10, F_OF + 0x030050, 0x444070 },
            {    70/10, F_OF + 0x040070, 0x446090 },
            {    70/10, F_OF + 0x050090, 0x464070 },
            {    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, 0x223020 },
            {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_LNU_1_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE[0)},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[0)},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[0)},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B517[] = {
            {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_LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],//
            {  3120/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0], &XD___LNU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],//
            {600000/10,                 &XD___LNU_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___LNU_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
//                                 WWWW
            {    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[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//1920
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//2160
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//2400
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004 },//2640
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x002CCCC, 0x0CCCCCC, 0x0066605, 0x002005 },//1
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0xAABAAB, 0xAABAAB, 0x0066605, 0x002005 },//2
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002CCC, 0x669669, 0x669669, 0x0CC0005, 0x002005 },//3
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002AAB, 0x335335, 0x335335, 0xAABB05, 0x002005 },//3
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x022669, 0x113113, 0x113113, 0x6699CCC, 0x003008 },//4
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0xAAB335, 0x005006, 0x003006, 0x335AAB, 0x003008 },//4
        {    20/10, F_ON + 0x0050CCC, 0x669113, 0x005006, 0x003006, 0x113669, 0x00CCCC },//5
        {    20/10, F_ON + 0x0054AB, 0x335006, 0x005006, 0x003006, 0x005335, 0x44BAAB },//5
        {    20/10, F_ON + 0x0033669, 0x113007, 0x004007, 0x004007, 0x004113, 0x669669 },//6
        {    20/10, F_ON + 0x44B335, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x335335 },//6
        {    20/10, F_ON + 0x669113, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x113113 },//7
        {    20/10, F_ON + 0x5335007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//7
        {    20/10, F_ON + 0x1130006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//8
        {    20/10, F_ON + 0x0033006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//8
        {    20/10, F_ON + 0x0033006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//9
        {    20/10, F_ON + 0x0033006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//9
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//11
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//11
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//12
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//12
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//13
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 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
//                                    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//2400 ms
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006605, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006605, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006605, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006605, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005606, 0x003008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005606, 0x003008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005606, 0x003008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005606, 0x003008 },//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 + 0x004CCC, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x0CCCCC },//10
        {    20/10, F_ON + 0x044AAB, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x44BAAB },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0039669, 0x022006, 0x003006, 0x005006, 0x003CCC, 0x669669 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0033335, 0x4AB006, 0x003006, 0x005006, 0x003AAB, 0x335335 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0033113, 0x669CCC, 0x003006, 0x005006, 0x0CC669, 0x113113 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0033006, 0x335AAB, 0x003006, 0x005006, 0x44B335, 0x005008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x113669, 0x02CCCC, 0x0CCCCC, 0x669113, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006335, 0x44BAAB, 0x44BAAB, 0x335505, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006113, 0x669669, 0x669669, 0x113005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x335335, 0x335335, 0x002005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x113112, 0x113113, 0x001004, 0x007004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 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
//                                WWWW
        {  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 + 0x66621 },
        {    20/10, F_OF + 0x333A1 },
        {    20/10, F_OF + 0x1116C },
        {    20/10, F_OF + 0x1113A },
        {    20/10, F_OF + 0x11116 },
        {    20/10, F_OF + 0x11113 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    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 + 0x6211 },
        {    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 + 0x0010004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x111001 },
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x111007 },
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x111001 },
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x111007 },
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x111001 },
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x111004 },
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x111005 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x111005 },
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x111005 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x111005 },
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x111006 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x111006 },
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x111006 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0050006, 0x111006 },
        {    20/10, F_ON + 0xCC0007, 0x111007 },//
        {    20/10, F_ON + 0xAAB007, 0x111007 },
        {    20/10, F_ON + 0x669007, 0x111007 },//
        {    20/10, F_ON + 0x335007, 0x111007 },
        {    20/10, F_ON + 0x113CCC, 0xC02006 },//
        {    20/10, F_ON + 0x4003AB, 0x4AA006 },
        {    20/10, F_ON + 0x003669, 0x666CCC },//
        {    20/10, F_ON + 0x0033335, 0x333AAB },
        {    20/10, F_ON + 0x0032113, 0x111669 },
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x111335 },
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x111113 },
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x111005 },
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 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[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004, 0x0070004, 0x001004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                12345
//                                WWWW
        {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 + 0x0040001, 0x111001 },
        {   240/10, F_ON + 0x0070004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x111007 },
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 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_LNU_1_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[0],//
            {   970/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  1500/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2000/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[0],//
            {   500/10,                 &XD___LNU_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___LNU_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 + 0x009000, 0x00F00C, 0x009000, 0x00F00C, 0x009000, 0x00F00C },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0x009009, 0x00C009, 0x009009, 0x00C009, 0x009009 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x009000, 0x00F00C, 0x009000, 0x00F00C, 0x009000 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00000F, 0x00C00F, 0x00C00F },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                                  12345
//                                  WWWW
            {   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 + 0x009000, 0xFFF00C },
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0x00C009 },
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x999000 },
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0xCCC00F },
            {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
//                                  WWWW
            {   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___LNU_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
//                                  WWWW
            {   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
//                              WWWW
            {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 + 0x0A3082, 0x051082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x051082, 0x0A3082, 0x051082, 0x051082, 0x051082, 0x051082 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x021051, 0x082051, 0x021051, 0x021051, 0x021051, 0x021051 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x051051, 0x111021 },
            {   200/10, F_ON + 0x082082, 0x111051 },
            {   200/10, F_ON + 0x0A3A3, 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_B504[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B504[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B504[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B504[] = {
            {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
//                              WWWW
            {   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, 0x00A0OA, 0x00A0OA },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0x000AAA, 0xAAAAAA, 0xA0OA00, 0xA0OA00, 0x00A0OA, 0x00A0OA },//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, 0x00A0OA, 0x00A0OA },
            {   150/10, F_ON + 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x00A0OA, 0x00A0OA },
            {   150/10, F_ON + 0x444777, 0xAAA777, 0x444777, 0xAAA777, 0x00A0OA, 0x00A0OA },
            {   150/10, F_ON + 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x00A0OA, 0x00A0OA },
            {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, 0xA0OA00, 0xA0OA00, 0xA0O0OA, 0xA0O0OA },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000AAA, 0x777444, 0xA0OA00, 0xA0OA00, 0xA0O0OA, 0xA0O0OA },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000777, 0xAAA777, 0xA0OA00, 0xA0OA00, 0xA0O0OA, 0xA0O0OA },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000444, 0x777AAA, 0xA0OA00, 0xA0OA00, 0xA0O0OA, 0xA0O0OA },//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 + 0x47111 },
            {   150/10, F_ON + 0x74111 },
            {   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 + 0x333333, 0x444333, 0x333222, 0x111222, 0x333333, 0x444444 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x555666, 0x555444, 0x333222, 0x333444, 0x555666, 0x555555 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x999888, 0x666444, 0x333444, 0x666888, 0x999888, 0x666666 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x9BB999, 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 + 0x9998 },//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 + 0x9998 },//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 + 0x9998 },//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 + 0x79897 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x9B975 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x89753 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x97535 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x75357 },//09
            {   60/10, F_ON + 0x53579 },//10
            {   60/10, F_ON + 0x35798 },//11
            {   70/10, F_ON + 0x57989 },//01
            {   70/10, F_ON + 0x79897 },//02
            {   80/10, F_ON + 0x9B975 },//03
            {   90/10, F_ON + 0x89753 },//04
            {  100/10, F_ON + 0x97535 },//05
            {  120/10, F_ON + 0x75357 },//06
            {  130/10, F_ON + 0x53579 },//07
            {  150/10, F_ON + 0x35798 },//08
            {  180/10, F_ON + 0x57989 },//09
            {  200/10, F_ON + 0x79897 },//10
            {  250/10, F_ON + 0x9B975 },//11
            {  250/10, F_ON + 0x89753 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x444333, 0x222222 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x555555, 0x444444 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x666999, 0x888888 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//05
            {   40/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x777333, 0x555555 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x999555, 0x333333 },//09
            {   60/10, F_ON + 0xBBB777, 0x555555 },//10
            {   60/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 },//11
            {   70/10, F_ON + 0x777BBB, 0x999999 },//01
            {   70/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//02
            {   80/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//03
            {   90/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//04
            {  100/10, F_ON + 0x777333, 0x555555 },//05
            {  120/10, F_ON + 0x999555, 0x333333 },//06
            {  130/10, F_ON + 0xBBB777, 0x555555 },//07
            {  150/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 },//08
            {  180/10, F_ON + 0x777BBB, 0x999999 },//09
            {  200/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//10
            {  250/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//04
            {  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[] = {
//                                S:① 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,  0xA50A50 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0xA50A40,  0xA40A40 },//08
            {    70/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000A50,  0xA40A30,  0xA30A30 },//07
            {    80/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA20A20 },//06
            {    80/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA10A10 },//05
            {    70/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA00A00 },//04
            {    80/10, F_ON + 0x000000,  0x000A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA10A10 },//03
            {    80/10, F_ON + 0x000000,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA20A20 },//02
            {    70/10, F_ON + 0xA50A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA20A30,  0xA30A30 },//01
            {    80/10, F_ON + 0xA40A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA30A40,  0xA40A40 },//10
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_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 + 0xA50A50,  0x000000 },
            {    70/10, F_ON + 0xA40A40,  0x555A50 },
            {    80/10, F_ON + 0xA30A30,  0x444A40 },
            {    80/10, F_ON + 0x420A20,  0x333A30 },
            {    70/10, F_ON + 0x410A10,  0x222A20 },
            {    80/10, F_ON + 0x400A00,  0x111A10 },
            {    80/10, F_ON + 0x410A10,  0x000A00 },
            {    70/10, F_ON + 0x420A20,  0x111A10 },
            {    80/10, F_ON + 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[] = {
//                                S:① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0xA30A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA20A30,  0xA40A50,  0xA50A50 },//09
            {    80/10, F_ON + 0xA20A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA30A40,  0xA50A40,  0xA40A40 },//08
            {    80/10, F_ON + 0xA10A10,  0xA00A10,  0xA20A30,  0xA40A50,  0xA40A30,  0xA30A30 },//07
            {    80/10, F_ON + 0xA00A00,  0xA10A20,  0xA30A40,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA20A20 },//06
            {    80/10, F_ON + 0xA10A10,  0xA20A30,  0xA40A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA10A10 },//05
            {    80/10, F_ON + 0xA20A20,  0xA30A40,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA00A00 },//04
            {    80/10, F_ON + 0xA30A30,  0xA40A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA10A10 },//03
            {    80/10, F_ON + 0xA40A40,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA20A20 },//02
            {    80/10, F_ON + 0xA50A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA20A30,  0xA30A30 },//01
            {    80/10, F_ON + 0xA40A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA30A40,  0xA40A40 },//10
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_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,  0x444A40 },
            {    80/10, F_ON + 0xA40A40,  0x555A50 },
            {    80/10, F_ON + 0xA30A30,  0x444A40 },
            {    80/10, F_ON + 0x420A20,  0x333A30 },
            {    80/10, F_ON + 0xA10A10,  0x222A20 },
            {    80/10, F_ON + 0xA00A00,  0x111A10 },
            {    80/10, F_ON + 0xA10A10,  0x111A00 },
            {    80/10, F_ON + 0x420A20,  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[] = {
//                                S:① 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,  0xA20A40,  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 + 0x413S },//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,  0x112A30 },//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[] = {
//                                S:① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0x620620,  0x620720,  0x820820,  0x820620,  0x720620,  0x520520 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x520620,  0x720820,  0x910910,  0x910910,  0x820720,  0x620620 },//10
            {    90/10, F_ON + 0x620720,  0x620910,  0x410A10,  0x410A10,  0x910820,  0x720720 },//01
            {    90/10, F_ON + 0x720820,  0x910A10,  0x910910,  0x910910,  0x810A10,  0x820820 },//02
            {    90/10, F_ON + 0x820910,  0x410910,  0x820820,  0x820620,  0x910A10,  0x910910 },//02
            {   100/10, F_ON + 0x910A10,  0x910820,  0x720720,  0x720720,  0x820910,  0x10A10 },//04
            {    90/10, F_ON + 0x410910,  0x820720,  0x620620,  0x620620,  0x720820,  0x910910 },//05
            {    90/10, F_ON + 0x910820,  0x720620,  0x520520,  0x520520,  0x620720,  0x820820 },//06
            {    90/10, F_ON + 0x820720,  0x620620,  0x620620,  0x520620,  0x720720,  0x720720 },//07
            {    90/10, F_ON + 0x720620,  0x520620,  0x720720,  0x720720,  0x620620,  0x620620 },//08
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                -  ②      ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                ----RGB   RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0x000720,  0x820910,  0x410A10,  0x410A10,  0x910820,  0x720720 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x000620,  0x720820,  0x910910,  0x910910,  0x820720,  0x620620 },//10
            {    90/10, F_ON + 0x000520,  0x620720,  0x820820,  0x820620,  0x720620,  0x520520 },//01
            {    90/10, F_ON + 0x000620,  0x520620,  0x720720,  0x720720,  0x620620,  0x620620 },//02
            {    90/10, F_ON + 0x000720,  0x620520,  0x620620,  0x620620,  0x520620,  0x720720 },//03
            {   100/10, F_ON + 0x000820,  0x720620,  0x520520,  0x520520,  0x620720,  0x820820 },//04
            {    90/10, F_ON + 0x000910,  0x820720,  0x620620,  0x620620,  0x720820,  0x910910 },//05
            {    90/10, F_ON + 0x000A10,  0x910820,  0x720720,  0x720720,  0x820910,  0x810A10 },//06
            {    90/10, F_ON + 0x000910,  0x410910,  0x820820,  0x820620,  0x910A10,  0x910910 },//07
            {    90/10, F_ON + 0x000820,  0x910A10,  0x910910,  0x910910,  0x810A10,  0x820820 },//08
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    90/10, F_ON + 0x5667 },
            {   100/10, F_ON + 0x6256 },
            {    90/10, F_ON + 0x7665 },
            {    90/10, F_ON + 0x6776 },
            {    90/10, F_ON + 0x9887 },
            {   100/10, F_ON + 0x9998 },
            {    90/10, F_ON + 0x99A9 },
            {    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 + 0x99A99 },
            {   100/10, F_ON + 0x8899A },
            {    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 + 0x620820,  0x889910 },
            {   100/10, F_ON + 0x520720,  0x770820 },
            {    90/10, F_ON + 0x620620,  0x667720 },
            {    90/10, F_ON + 0x720520,  0x556620 },
            {    90/10, F_ON + 0x820620,  0x662520 },
            {   100/10, F_ON + 0x910720,  0x776620 },
            {    90/10, F_ON + 0xA10820,  0x887720 },
            {    90/10, F_ON + 0x910910,  0x998820 },
            {    90/10, F_ON + 0x820A10,  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_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                S:① 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, 0x0A0A606, 0x606606 },//
            {    80/10, F_ON + 0x606909, 0x707606, 0x0A0A606, 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, 0x4A0A808 },//
            {    80/10, F_ON + 0x4A0A707, 0x909808, 0x606808, 0x4A0A606, 0x707707, 0x909707 },//
            {    80/10, F_ON + 0x909808, 0xA0A707, 0x707707, 0x909707, 0x808606, 0x808606 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4135 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x808909, 0x235505 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x909808, 0x124606 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4A0707, 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_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 },//
            {    80/10, F_ON + 0x444222, 0x333666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 },//
            {    80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 },//
            {    80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 },//
            {    80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 },//
            {    80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x444444, 0x555222, 0x333222 },//
            {    80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 },//
            {    80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 },//
            {    80/10, F_ON + 0x222444, 0x222333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 },//
            {    80/10, F_ON + 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4135 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x333222, 0x235666 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x222333, 0x124555 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x222444, 0x113444 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x222555, 0x112333 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x333666, 0x211222 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x444555, 0x321222 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 },//09
            [END_CODE]
};
```

【図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_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x070060, 0x060090, 0x070090, 0x070070, 0x0600A0, 0x0800A0 },//
            {    80/10, F_ON + 0x080050, 0x0700A0, 0x0600A0, 0x080060, 0x050090, 0x090090 },//
            {    80/10, F_ON + 0x090060, 0x080090, 0x050090, 0x090050, 0x060080, 0x0A0080 },//
            {    80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 },//
            {    80/10, F_ON + 0x090080, 0x0A0070, 0x070070, 0x090070, 0x080060, 0x080060 },//
            {    80/10, F_ON + 0x080090, 0x090060, 0x080060, 0x080080, 0x090050, 0x070050 },//
            {    80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x080050, 0x090050, 0x070090, 0x0A0060, 0x060060 },//
            {    80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x0600A0, 0x090070, 0x050070 },//
            {    80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 },//
            {    80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x060080, 0x070090, 0x070090 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x413S },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x070060, 0x2350A0 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x060070, 0x124090 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x050080, 0x113080 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x060090, 0x112070 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x211060 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x080090, 0x321050 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x090080, 0x431060 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x542070 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x090060, 0x453080 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x080050, 0x344090 },//09
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３６】

【図１１－１３６】　高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B605[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B605[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B605[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B605[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図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 + 0x720729, 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 },
            {   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_LMU_1_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMU_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_LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LMU_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_N[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_N[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_N[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___LMU_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,  0x00054A,  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___LMU_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 + 0xB00B00,  0xB00B00,  0xB00B00,  0xB00B00,  0xB00B00,  0xB00B00 },
            {   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 + 0xB00B00,  0xB00B00 },
            {   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_KOUBEISU_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_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    90/10, F_ON + 0x8646 },
            {    90/10, F_ON + 0xA864 },
            {    90/10, F_ON + 0x68A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x86A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x468A },
            {    90/10, F_ON + 0x6468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    90/10, F_ON + 0x6468A },
            {    90/10, F_ON + 0x468A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x68A86 },
            {    90/10, F_ON + 0xA8646 },
            {    90/10, F_ON + 0x86468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                                1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0xA00600, 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_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B607[]= {
            [600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B607[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B607[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
```

【図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_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            [   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]],
            [   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_N[0]],
            [   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            [   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]],
            [   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_N[0]],
            [   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            [   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]],
            [   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_N[0]],
            [   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            [   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]],
            [   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU_N[0]],
            [   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_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_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B608[]= {
            [600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B608[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B608[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
```

【図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]},
                ⋮

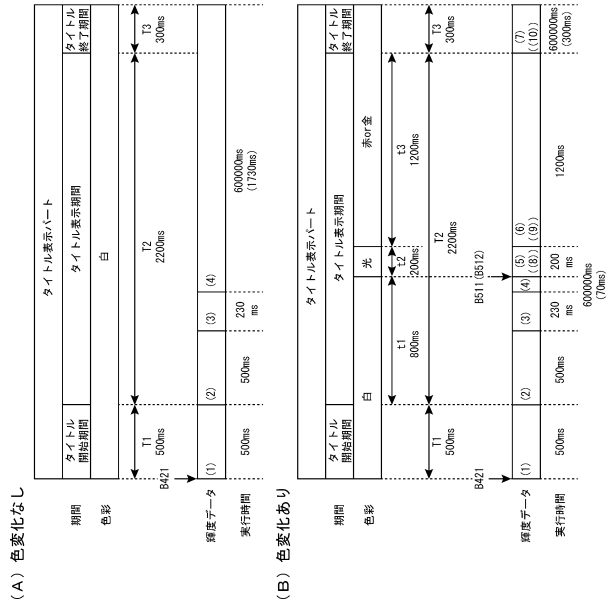
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0]},
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0]},
                ⋮

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]},
                ⋮
```

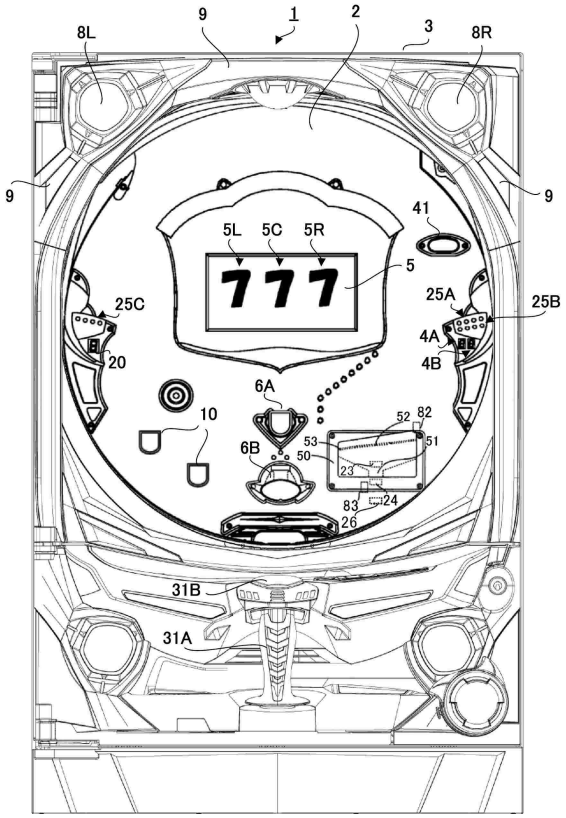
【図１１－１５２】

【図１１－１５２】



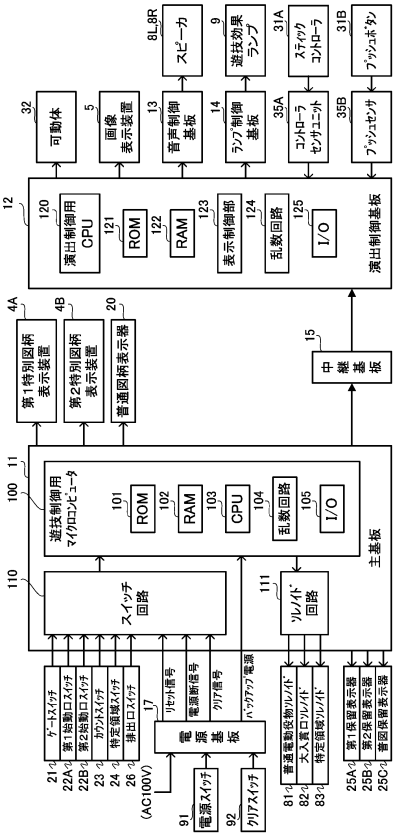
【図１２】

【図12】



【図１３】

【図13】



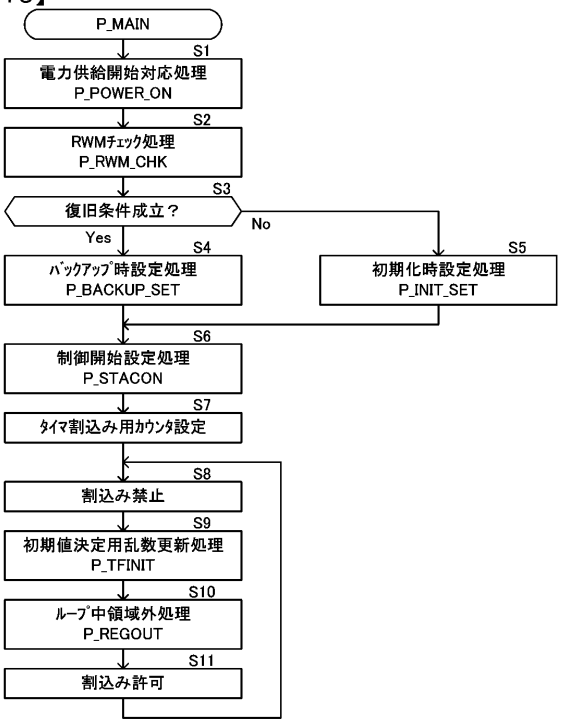
【図１４】

【図14】

乱数	用途
MR1-1	特別図柄判定用
MR1-2	当り図柄用
MR1-3	当り図柄用初期値
MR2-1	普通図柄当り図柄用
MR2-2	普通図柄当り図柄用初期値
MR3-1	普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ用
MR3-2	ﾊｽﾞﾚ演出選択用
MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別選択用
MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ用

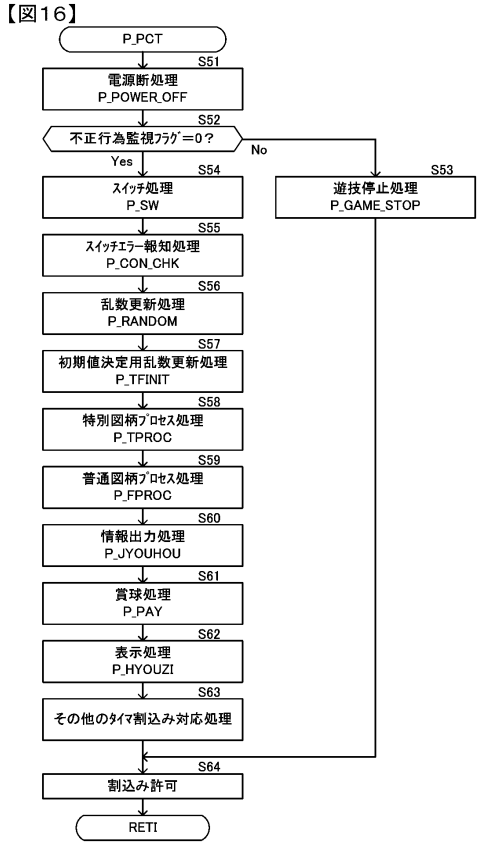
【図１５】

【図15】



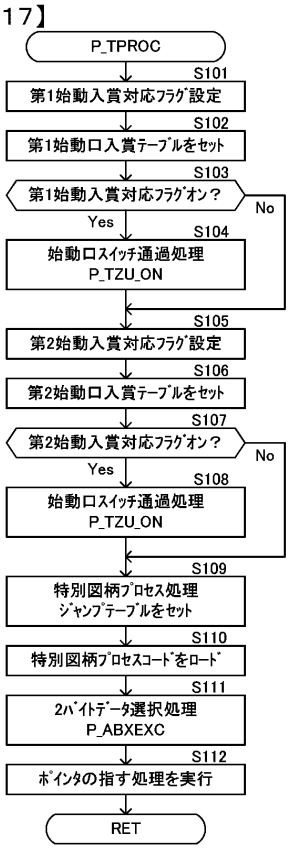
【図１６】

【図16】



【図１７】

【図17】



【図１８】

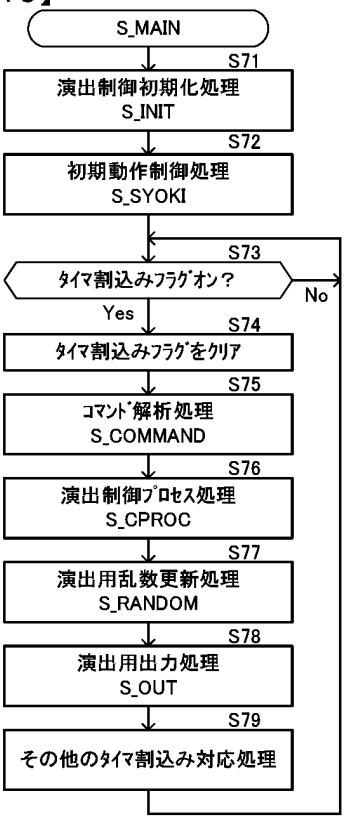
【図18】

TT01

特別図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	特別図柄通常処理 P_TNORMAL のｱﾄﾞﾚｽ
01	特別図柄変動処理 P_TSTART のｱﾄﾞﾚｽ
02	特別図柄停止処理 P_TSTOP のｱﾄﾞﾚｽ
03	小当り開放前処理 P_TLFAN のｱﾄﾞﾚｽ
04	小当り開放中処理 P_TLOPEN のｱﾄﾞﾚｽ
05	小当り開放後処理 P_TLCLSF のｱﾄﾞﾚｽ
06	小当り排出球待機処理 P_TLOUT のｱﾄﾞﾚｽ
07	小当り終了処理 P_TLEND のｱﾄﾞﾚｽ
08	大入賞口開放前処理 P_TINT のｱﾄﾞﾚｽ
09	大入賞口開放中処理 P_TOPEN のｱﾄﾞﾚｽ
0A	大入賞口開放後処理 P_TCLSF のｱﾄﾞﾚｽ
0B	大当り終了処理 P_TEND のｱﾄﾞﾚｽ

【図１９】

【図19】



【図２０】

【図20】

（A）



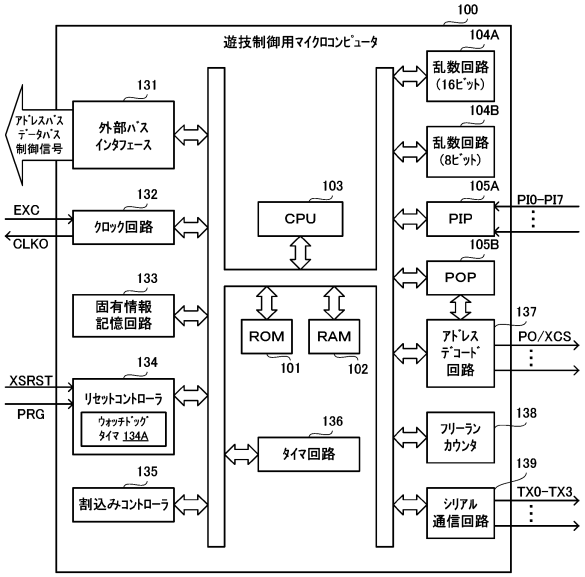
（B）

TT02

演出制御ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	演出制御ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ待ち処理のｱﾄﾞﾚｽ
01	演出図柄変動開始処理のｱﾄﾞﾚｽ
02	演出図柄変動中処理のｱﾄﾞﾚｽ
03	演出図柄変動停止処理のｱﾄﾞﾚｽ
04	小当り表示処理のｱﾄﾞﾚｽ
05	小当り開放中処理のｱﾄﾞﾚｽ
06	小当り終了演出処理のｱﾄﾞﾚｽ
07	大当り表示処理のｱﾄﾞﾚｽ
08	ﾗｳﾝﾄﾞ中処理のｱﾄﾞﾚｽ
09	ﾗｳﾝﾄﾞ後処理のｱﾄﾞﾚｽ
0A	大当り終了演出処理のｱﾄﾞﾚｽ

【図２１－１】

【図21－1】



【図２１－２】

【図21－2】

ROM	遊技ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ領域	0000[H]
	未使用領域	0B0A[H]
	遊技ﾃﾞｰﾀ領域	1200[H]
	未使用領域	1D71[H]
	非遊技ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ領域	2000[H]
	非遊技ﾃﾞｰﾀ領域	248E[H]
	未使用領域	2520[H]
	ROMｺﾒﾝﾄ領域	2E00[H]
	未使用領域	2E40[H]
	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ管理ｴﾘｱ	3FC0[H]
空き	なし	4000[H]
RAM	遊技ﾜｰｸ領域	F000[H]
	未使用領域	F0DF[H]
	遊技ｽﾀｯｸ領域	F1EC[H]
	未使用領域	F200[H]
	非遊技ﾜｰｸ領域	F300[H]
	未使用領域	F32C[H]
	非遊技ｽﾀｯｸ領域	F3F2[H]
空き	なし	F400[H]
内蔵ﾚｼﾞｽﾀ	機能設定ﾚｼﾞｽﾀｴﾘｱ	FE00[H]
空き	なし	FEC0[H]
未使用	未使用領域	FED0[H]
空き	なし	FEFE[H]
内蔵ﾚｼﾞｽﾀ	機能制御ﾚｼﾞｽﾀｴﾘｱ	FF00[H] FFFF[H]

【図２１－３】

【図21－3】

AKA01

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	設定値[H]
FE00	割込みﾏｽｸﾚｼﾞｽﾀ	7E
FE01	PTC0ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	F0
FE02	PTC0制御ﾚｼﾞｽﾀ	00/83
FE03	PTC0ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	FA
FE04	PTC1ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE05	PTC1制御ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE06	PTC1ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE07	PTC2ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE08	PTC2制御ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE09	PTC2ｶｳﾝﾀ設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE0A～FE0B	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	0018
FE0C	SCU0通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	D0
FE0D	SCU0FIFOﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE0E～FE0F	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	000A
FE10	SCU1通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	90
FE11	SCU1FIFOﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE12～FE13	SCT2ﾎﾞｰﾚｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE14	SCT2通信設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
････	･･･････････････	････
FE1A	WDTｽﾀｰﾄﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE1B～FE1C	WDTｸﾘｱﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
････	･･･････････････	････
FE2C	入力ﾎﾟｰﾄ番号「0」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
FE2D	入力ﾎﾟｰﾄ番号「1」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
FE2E	入力ﾎﾟｰﾄ番号「2」制御ﾚｼﾞｽﾀ	40
････	･･･････････････	････
FE36	ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ選択ﾚｼﾞｽﾀ	77
FE37	RL乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE38	RS乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ	00
FE39～FE3A	RL0更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ	0000
FE3B	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」	00
FE3C	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」	00
FE3F～FE40	RL0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FFFF
FE41～FE42	RL1最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE43～FE44	RL2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FFEE
FE45～FE46	RL3最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE47	RS0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FE48	RS1最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	F0
FE49	RS2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	FA
FE4A	RS3最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ	E8

【図２１－４】

【図21－4】

AKA02

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	設定値[H]
FF00	RWMｱｸｾｽﾌﾟﾛﾃｸﾄﾚｼﾞｽﾀ	00/01
FF01	内部情報ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
････	･･･････････････	････
FF25	SCU0受信FIFOﾗｲﾝﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	1F
FF26	SCU0ｽﾃｰﾀｽﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF27	SCU0ﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF28	SCU0ｺﾏﾝﾄﾞﾚｼﾞｽﾀ	C0
FF29	SCU1受信FIFOﾗｲﾝﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	00
FF2A	SCU1ｽﾃｰﾀｽﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF2B	SCU1ﾃﾞｰﾀﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF2C	SCU1ｺﾏﾝﾄﾞﾚｼﾞｽﾀ	80
････	･･･････････････	････
FF35	入力ﾎﾟｰﾄ番号「3」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
････	･･･････････････	････
FF60～FF61	RL0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF62～FF63	RL1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF64～FF65	RL2ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF66～FF67	RL3ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF68	RS0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	(未使用)
FF69	RS1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF6A	RS2ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FF6B	RS3ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ	XX
････	･･･････････････	････
FF88～FF89	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」	XXXX
････	･･･････････････	････
FF98～FF99	RL0ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」	XXXX
････	･･･････････････	････
FFF0	入力ﾎﾟｰﾄ番号「0」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FFF1	入力ﾎﾟｰﾄ番号「1」ﾚｼﾞｽﾀ	XX
FFF2	入力ﾎﾟｰﾄ番号「2」ﾚｼﾞｽﾀ	XX

【図２１－５】

【図21－5】

(A) AKA11

乱数	MR1-1	MR1-2	MR1-3
範囲	0～65535	0～199	0～199
大きさ	65536	200	200
素数	×	×	×
ﾊﾞｲﾄ数	2	1	1
最大値設定方法	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定
更新方法	ﾊｰﾄﾞ更新	ｿﾌﾄ更新SA1	ｿﾌﾄ更新SA2
更新条件	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ﾀｲﾏ割込み	ﾀｲﾏ割込み ﾒｲﾝ処理内ﾙｰﾌﾟ中
取得条件	始動入賞 (ﾊｰﾄﾞ+ｿﾌﾄ)	始動入賞 (ｿﾌﾄ)	MR1-2一巡
周期	4.369ms	800ms	不定

(B) AKA12

乱数	MR2-1	MR2-2
範囲	0～198	0～198
大きさ	199	199
素数	○	○
ﾊﾞｲﾄ数	1	1
最大値設定方法	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定	ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｺｰﾄﾞ即値設定
更新方法	ｿﾌﾄ更新SA1	ｿﾌﾄ更新SA2
更新条件	ﾀｲﾏ割込み	ﾀｲﾏ割込み ﾒｲﾝ処理内ﾙｰﾌﾟ中
取得条件	普通図柄作動口通過(ｿﾌﾄ)	MR2-1一巡
周期	796ms	不定

(C) AKA13

乱数	MR3-1	MR3-2	MR3-3	MR3-4
範囲	0～232	0～65518	0～240	0～250
大きさ	233	65519	241	251
素数	○	○	○	○
ﾊﾞｲﾄ数	1	2	1	1
最大値設定方法	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定	ﾚｼﾞｽﾀ初期設定
更新方法	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新	ﾊｰﾄﾞ更新
更新条件	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力	ｼｽﾃﾑｸﾛｯｸ入力
取得条件	普通図柄 変動開始	始動入賞	始動入賞	始動入賞
周期	0.249ms	139.774ms	0.257ms	0.268ms

【図２１－６】

【図21－6】

(A) 16ﾋﾞｯﾄ乱数周期設定例 AKA21

16ﾋﾞｯﾄ乱数RLnが一巡する周期

・最大値が$2^{m}-1$の場合(m=9～16)

$$16ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = \frac{1}{カウントクロック周波数} \times (最大値+1)$$

・最大値が$2^{m}-1$以外の場合(m=9～16)

$$16ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = \frac{32}{カウントクロック周波数} \times (最大値+1)$$

(B) 8ﾋﾞｯﾄ乱数周期設定例 AKA22

8ﾋﾞｯﾄ乱数RSnが一巡する周期

・最大値が$2^{m}-1$の場合(m=5～8)

$$8ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = \frac{1}{カウントクロック周波数} \times (最大値+1)$$

・最大値が$2^{m}-1$以外の場合(m=5～8)

$$8ﾋﾞｯﾄ乱数列が一巡する周期 = \frac{16}{カウントクロック周波数} \times (最大値+1)$$

(C) 乱数値比較例 AKA23

乱数値	最大値	周期[ms]	更新速度[回/ms]
MR1-1	65535	4.369	15,000
MR3-2	65518	139.774	469
MR3-3	240	0.257	938
MR3-4	250	0.268	938

【図２１－７】

【図21－7】



【図２１－８】

【図21－8】

機能設定ﾚｼﾞｽﾀ格納値ﾃｰﾌﾞﾙ AKT01

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容
1200	18	処理数
1201	00	割込みﾏｽｸﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1202	7E	IRQ割込み使用出力値
1203	01	PTC0ﾌﾟﾘｽｹｰﾗﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1204	F0	ｶｳﾝﾀｸﾛｯｸ選択出力値
1205	02	PTC0制御ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1206	83	PTC0割込み用出力値
1207	0A	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄ設定ﾚｼﾞｽﾀ第1下位ｱﾄﾞﾚｽ
1208	18	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄ出力値下位ﾊﾞｲﾄ
1209	0B	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄ設定ﾚｼﾞｽﾀ第2下位ｱﾄﾞﾚｽ
120A	00	SCU0ﾎﾞｰﾚｰﾄ出力値上位ﾊﾞｲﾄ
120B	0C	SCU0通信設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
120C	D0	SCU0通信設定出力値
120D	0D	SCU0送信ﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
120E	00	SCU0送信ﾄﾘｶﾞ設定出力値
120F	0E	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄ設定ﾚｼﾞｽﾀ第1下位ｱﾄﾞﾚｽ
1210	0A	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄ出力値下位ﾊﾞｲﾄ
1211	0F	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄ設定ﾚｼﾞｽﾀ第2下位ｱﾄﾞﾚｽ
1212	00	SCU1ﾎﾞｰﾚｰﾄ出力値上位ﾊﾞｲﾄ
1213	10	SCU1通信設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1214	90	SCU1通信設定出力値
1215	11	SCU1送信ﾄﾘｶﾞﾚﾍﾞﾙ設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1216	00	SCU1送信ﾄﾘｶﾞ設定出力値
1217	36	乱数ﾊｰﾄﾞﾗｯﾁ設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1218	77	ﾊｲｱｸﾃｨﾌﾞ設定出力値
1219	37	RL乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
121A	00	RL乱数列周期設定出力値
121B	38	RS乱数列周期選択ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
121C	00	RS乱数列周期設定出力値
121D	39	RL0更新ｸﾛｯｸ設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
121E	00	RL0乱数更新ｸﾛｯｸ数選択出力値
121F	3B	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「0」下位ｱﾄﾞﾚｽ
1220	00	第1RS乱数更新ｸﾛｯｸ数選択出力値
1221	3C	RS更新ｸﾛｯｸ数設定ﾚｼﾞｽﾀ番号「1」下位ｱﾄﾞﾚｽ
1222	00	第2RS乱数更新ｸﾛｯｸ数選択出力値
1223	3F	RL0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ第1下位ｱﾄﾞﾚｽ
1224	00	RL0最大値下位ﾊﾞｲﾄ
1225	40	RL0最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ第2下位ｱﾄﾞﾚｽ
1226	FF	RL0最大値上位ﾊﾞｲﾄ （→ RL0更新開始）
1227	43	RL2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ第1下位ｱﾄﾞﾚｽ
1228	EE	RL2最大値下位ﾊﾞｲﾄ
1229	44	RL2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ第2下位ｱﾄﾞﾚｽ
122A	FF	RL2最大値上位ﾊﾞｲﾄ （→ RL2更新開始）
122B	48	RS1最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
122C	F0	RS1最大値 （→ RS1更新開始）
122D	49	RS2最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
122E	FA	RS2最大値 （→ RS2更新開始）
122F	4A	RS3最大値設定ﾚｼﾞｽﾀ下位ｱﾄﾞﾚｽ
1230	E8	RS3最大値 （→ RS3更新開始）

【図２１－９】

【図21－9】

（A）

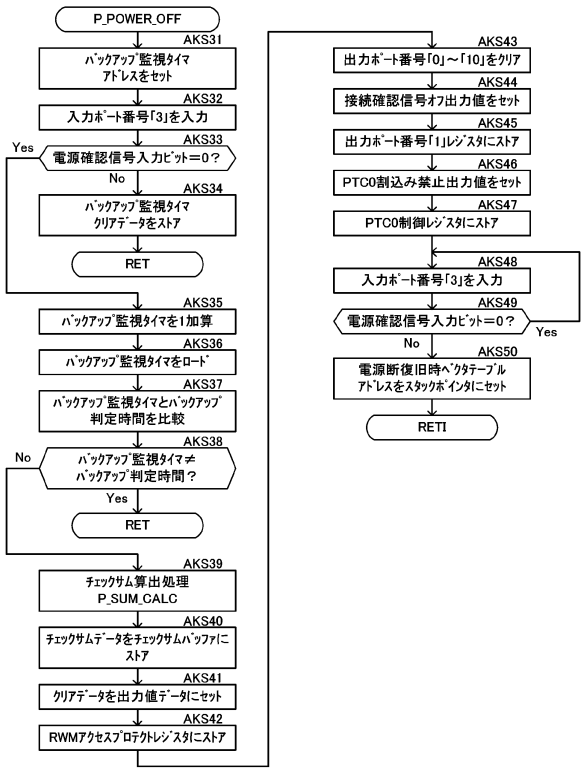
ﾋﾞｯﾄ番号	7	6	5	4	3	2	1	0
RAP	0	0	0	0	0	0	0	RAP0

（B） RWMｱｸｾｽﾌﾟﾛﾃｸﾄﾚｼﾞｽﾀ（RAP）

ﾋﾞｯﾄ番号	ﾋﾞｯﾄ名	意味
0	RAP	RWMｱｸｾｽ制御ﾋﾞｯﾄ 0：ｱｸｾｽ禁止（初期値） 1：ｱｸｾｽ許可

【図２１－１０】

【図21－10】



【図２１－１１】

【図21－11】

（A） ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB01

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F000	ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ監視ﾀｲﾏ	1
････	･･･････････････	････
F0DE	ﾁｪｯｸｻﾑﾊﾞｯﾌｧ	1

（B） 電源断復旧時ﾍﾞｸﾀﾃｰﾌﾞﾙ AKT11

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容
0016	00	ﾒｲﾝ処理P_MAINの下位ｱﾄﾞﾚｽ
0017	00	ﾒｲﾝ処理P_MAINの上位ｱﾄﾞﾚｽ

【図２１－１２】

【図21－12】



【図２１－１３】

【図21－13】

（A） 当り図柄用乱数ﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB11

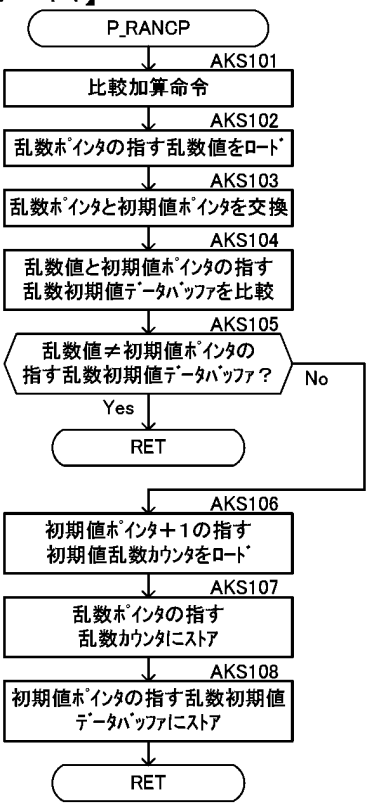
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F050	当り図柄用乱数初期値ﾃﾞｰﾀﾊﾞｯﾌｧ	1
F051	当り図柄用初期値乱数ｶｳﾝﾀ	1
F052	普通図柄当り図柄用乱数ｶｳﾝﾀ	1
F053	普通図柄当り図柄用乱数初期値ﾃﾞｰﾀﾊﾞｯﾌｧ	1
F054	普通図柄当り図柄用初期値乱数ｶｳﾝﾀ	1

（B） 特別図柄用乱数ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB12

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F07F	特別図柄判定用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	2
F081	当り図柄用乱数ｶｳﾝﾀ	1
F082	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別選択用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	1
F083	変動ﾊﾟﾀｰﾝ用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	1
F084	ﾊｽﾞﾚ演出選択用乱数ﾊﾞｯﾌｧ	2

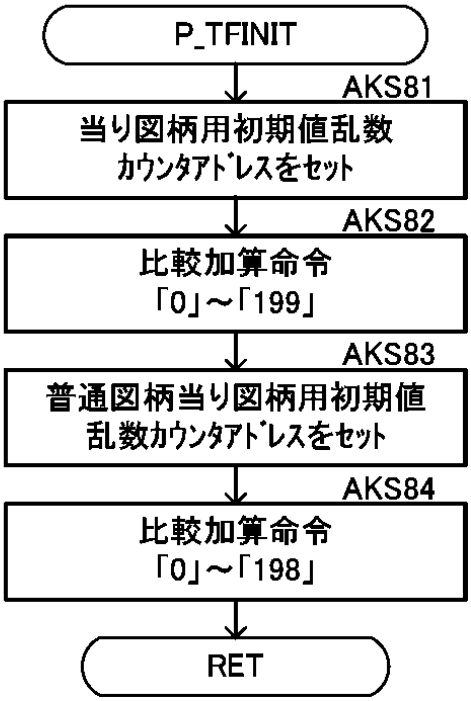
【図２１－１４】

【図21－14】



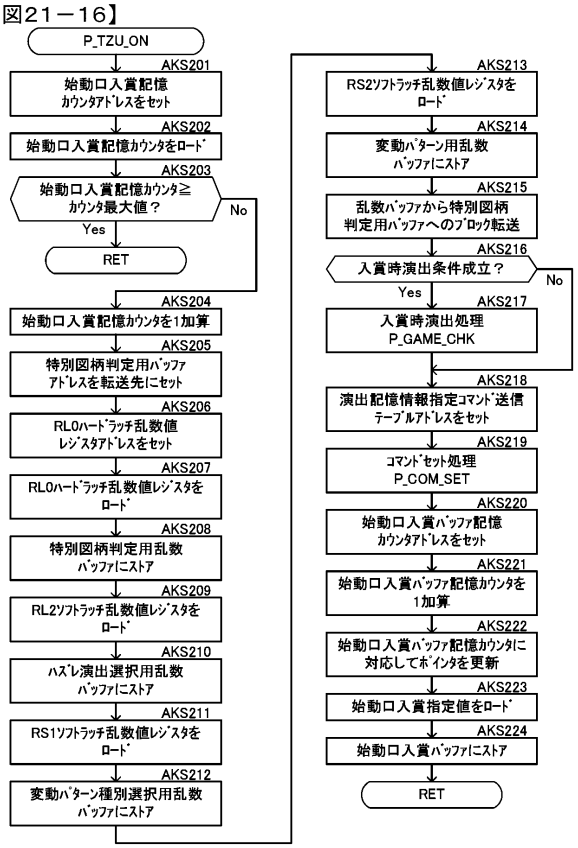
【図２１－１５】

【図21－15】



【図２１－１６】

【図21－16】



【図２１－１７】

【図21－17】

（A1） 第1始動口入賞テーブル AKT21

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
14DA	34	第1始動口入賞記憶カウンタの下位アドレス	1
14DB	88	RL0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」の下位アドレス	1
14DC	67	第1特別図柄判定用バッファ番号「1」の下位アドレス	1
14DD	148F	第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレス	2
14DF	01	始動口入賞指定値「1」	1

（A2） 第2始動口入賞テーブル AKT22

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
14E0	99	第2始動口入賞記憶カウンタの下位アドレス	1
14E1	98	RL0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」の下位アドレス	1
14E2	A0	第2特別図柄判定用バッファ番号「1」の下位アドレス	1
14E3	1491	第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレス	2
14E5	02	始動口入賞指定値「2」	1

（B1） 特別図柄制御データエリア AKB21

アドレス[H]	名称	バイト数
F030	特別図柄プロセスタイマ	2
F032	当りフラグ	1
F033	特別図柄プロセスコード	1
F034	第1始動口入賞記憶カウンタ	1
F035	大当り図柄判定バッファ	1
F036	小当り図柄判定バッファ	1
F037	大入賞口入賞個数カウンタ	1
F038	大入賞口開放回数カウンタ	1
F039	大入賞口開放パターンタイマ	2
F03B	大入賞口開放パターンテーブルポインタ	2
F03D	デモ表示フラグ	1
……	……	……
F099	第2始動口入賞記憶カウンタ	1

（B2） 始動口入賞バッファエリア AKB22

アドレス[H]	名称	バイト数
F0BA	始動口入賞バッファ記憶カウンタ	1
F0BB	始動口入賞バッファ番号「0」	1
F0BC	始動口入賞バッファ番号「1」	1
F0BD	始動口入賞バッファ番号「2」	1
F0BE	始動口入賞バッファ番号「3」	1
F0BF	始動口入賞バッファ番号「4」	1
F0C0	始動口入賞バッファ番号「5」	1
F0C1	始動口入賞バッファ番号「6」	1
F0C2	始動口入賞バッファ番号「7」	1
F0C3	始動口入賞バッファ番号「8」	1

（C1） 第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブル AKT23

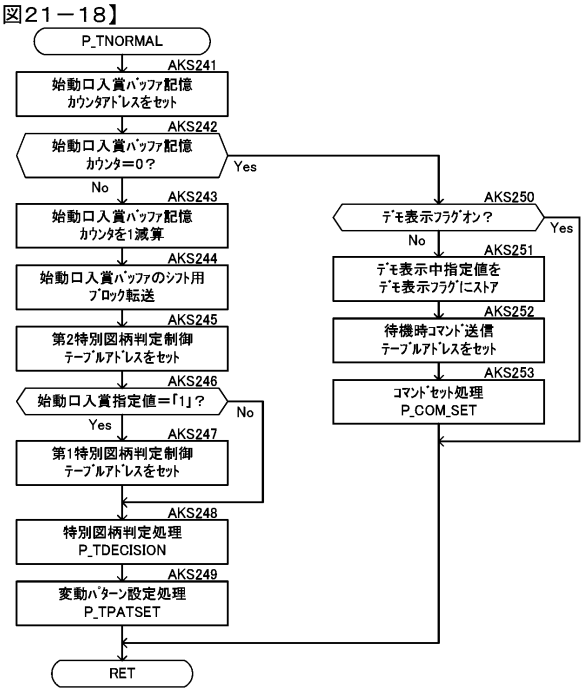
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
148F	C0	第1演出記憶情報指定コマンド上位バイト	1
1490	87	第1始動口入賞記憶カウンタ参照指定値	1

（C2） 第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブル AKT24

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1491	C1	第2演出記憶情報指定コマンド上位バイト	1
1492	8E	第2始動口入賞記憶カウンタ参照指定値	1

【図２１－１８】

【図21－18】



【図２１－１９】

【図21－19】

（A1） 第1特別図柄判定制御テーブル AKT31

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
13B4	13C2	第1特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス	2
13B6	61	第1特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレス	1
13B7	63	第1当り図柄用バッファ番号「0」の下位アドレス	1
13B8	B8	第1特別図柄バッファの下位アドレス	1
13B9	12BB	第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス	2

（A2） 第2特別図柄判定制御テーブル AKT32

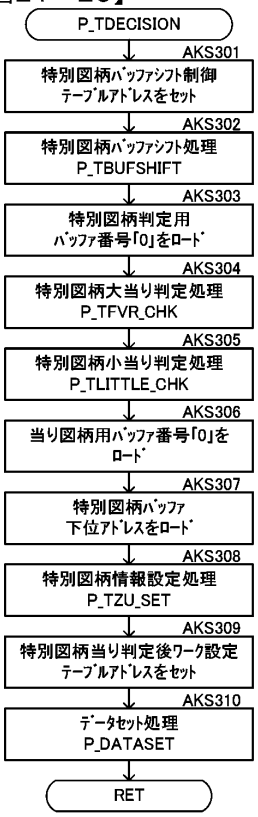
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
13BB	13C8	第2特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス	2
13BD	9A	第2特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレス	1
13BE	9C	第2当り図柄用バッファ番号「0」の下位アドレス	1
13BF	B9	第2特別図柄バッファの下位アドレス	1
13C0	12C0	第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス	2

（B） 待機時コマンド送信テーブル AKT33

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1420	03	処理数	1
1421	94	第2特定回数指定コマンド上位バイト	1
1422	92	特定回数コマンドバッファ参照指定値	1
1423	8C	背景色指定コマンド上位バイト	1
1424	81	特別図柄状態指定コード参照指定値	1
1425	9F	客待ちデモコマンド上位バイト	1
1426	03	客待ちデモコマンド下位バイト	1

【図２１－２０】

【図21－20】



【図２１－２１】

【図21－21】

（A） 特別図柄判定例 AKC01

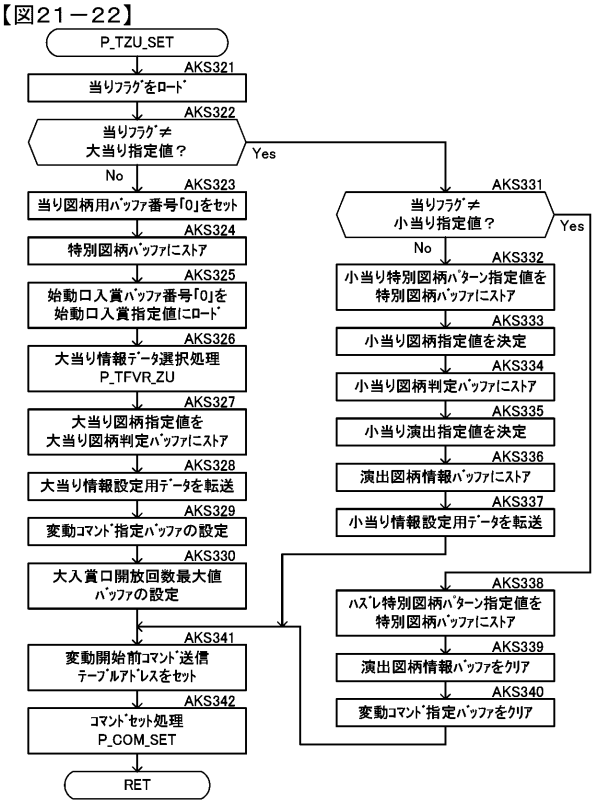
始動口入賞指定値	MR1-1	判定結果
1	0～21000	ハズレ
	21001～21285	小当り
	21286～60000	ハズレ
	60001～60285	大当り
	60286～65535	ハズレ
2	0～21000	ハズレ
	21001～29282	小当り
	29283～60000	ハズレ
	60001～60285	大当り
	60286～65535	ハズレ

（B） 特別図柄ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB31

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F0B8	第1特別図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1
F0B9	第2特別図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1

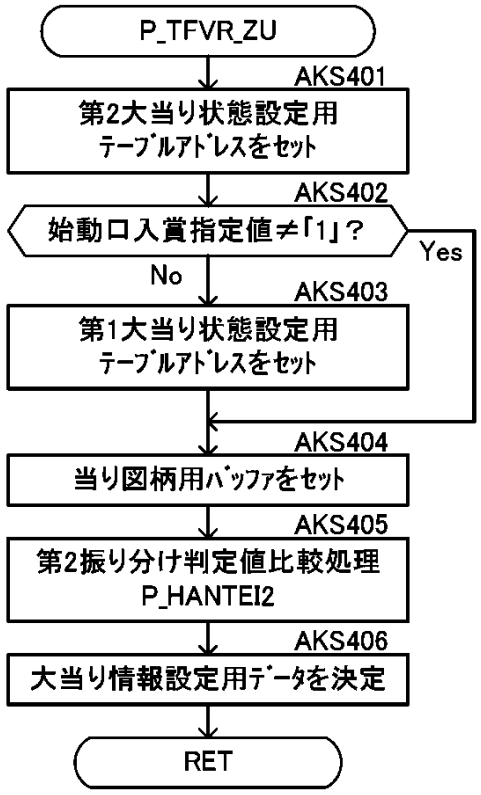
【図２１－２２】

【図21－22】



【図２１－２３】

【図21－23】



【図２１－２４】

【図21－24】

（A1） 第1大当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT41

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1AFD	00	大当り図柄指定値「1」	1
1AFE	0A	処理数	1
1AFF	0C	大当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1
1B00	34	大当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B01	38	大当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B02	64	大当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B03	6C	大当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B04	80	大当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B05	8C	大当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1
1B06	A0	大当り図柄指定値「8」振り分け判定値	1
1B07	B0	大当り図柄指定値「9」振り分け判定値	1
1B08	C8	大当り図柄指定値「10」振り分け判定値	1

（A2） 第2大当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT42

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B09	0A	大当り図柄指定値「11」	1
1B0A	04	処理数	1
1B0B	44	大当り図柄指定値「11」振り分け判定値	1
1B0C	78	大当り図柄指定値「12」振り分け判定値	1
1B0D	BA	大当り図柄指定値「13」振り分け判定値	1
1B0E	C8	大当り図柄指定値「14」振り分け判定値	1

（B） 演出図柄情報ｴﾘｱ AKB41

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F056	演出図柄情報ﾊﾞｯﾌｧ	1
F057	ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F058	大当り終了表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F059	変動ｺﾏﾝﾄﾞ指定ﾊﾞｯﾌｧ	1
F05A	大入賞口開放回数最大値ﾊﾞｯﾌｧ	1
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
F05F	小当りﾌｧﾝﾌｧｰﾚ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1
F060	小当りｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ表示ﾊﾞｯﾌｧ	1

（C） 大入賞口開放回数最大値決定例

AKD01

大当り図柄指定値[H]	大入賞口開放回数最大値[H]
00	04
01	04
02	04
03	04
04	04
05	04
06	04
07	04
08	0A
09	0A
0A	02
0B	04
0C	07
0D	0A

【図２１－２５】

【図21－25】

（A1） 第1小当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT43

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B0B	00	小当り図柄指定値「1」	1
1B0C	01	処理数	1
1B0D	C8	小当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1

（A2） 第2小当り状態設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT44

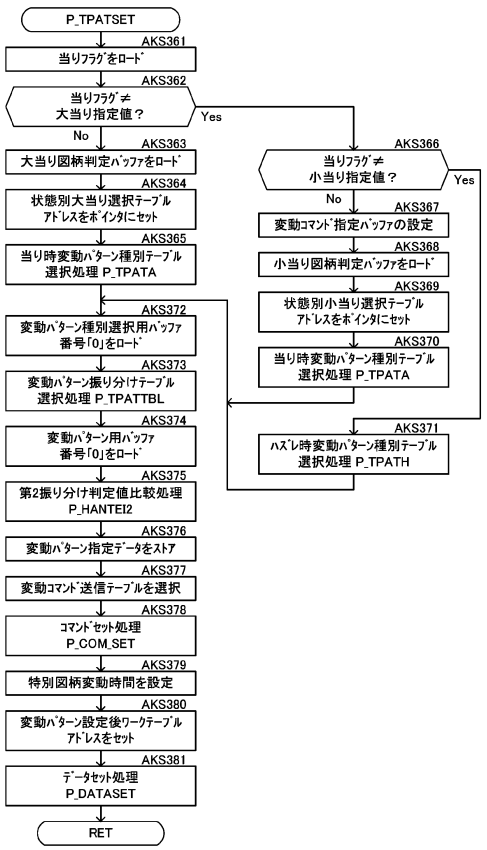
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B0E	01	小当り図柄指定値「2」	1
1B0F	06	処理数	1
1B10	14	小当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B11	16	小当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B12	64	小当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B13	68	小当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B14	6E	小当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B15	C8	小当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1

（B） 大入賞口開放態様決定例 AKD02

始動口入賞指定値	大入賞口 開放時間[ms]×開放回数
1	36×15(= 540)
2	1600× 1(=1600)

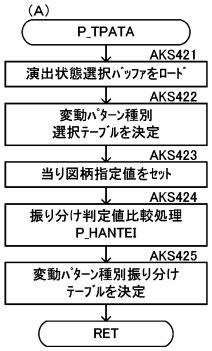
【図２１－２６】

【図21－26】



【図２１－２７】

【図21－27】



（B1）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
［大当り］ AKD11

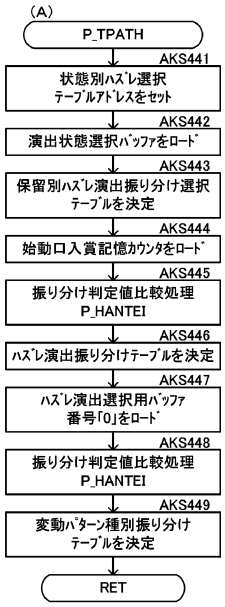
大当り図柄指定値[H]	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
00	AKU01
01	AKU01
02	AKU02
03	AKU02
04	AKU01
05	AKU01
06	AKU02
07	AKU02
08	AKU03
09	AKU03
0A	AKU01
0B	AKU02
0C	AKU02
0D	AKU03

（B2）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
［小当り］ AKD12

小当り図柄指定値[H]	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
00	AKU11
01	AKU12
02	AKU12
03	AKU12
04	AKU12
05	AKU12
06	AKU12

【図２１－２８】

【図21－28】



(B1)
ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
［第1特図ﾊｽﾞﾚ］ AKD21

第1保留記憶数	ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0	AKV01
1	AKV02
2	AKV03
3	AKV04

(B2)
ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
［第2特図ﾊｽﾞﾚ］ AKD22

第2保留記憶数	ﾊｽﾞﾚ演出振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0～3	AKV11

(C)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ決定例
［AKV01の場合］ AKD23

MR3-2	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ
0～55824	AKU21
55825～62429	AKU22
62430～64202	AKU23
64203～65188	AKU24
65189～65534	AKU25

【図２１－２９】

【図21－29】

(A)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU01

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～ 2	CPA01
3～137	CPA02
138～218	CPA03
219	CPA04
220～240	CPA05

(B1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU11

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPB01

(B2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU12

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPB02

(C1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU21

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～120	CPC01
121～240	CPC02

(C2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU22

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC03

(C3)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU23

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC04

(C4)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU24

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～166	CPC05
167～222	CPC06
223～240	CPC07

(C5)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKU25

MR3-3	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～240	CPC08

【図２１－３０】

【図21－30】

(A1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0	PA01
1	PA02
2	PA03
3	PA51
4～250	PA52

(A2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～ 23	PA04
24～ 47	PA05
48～ 71	PA06
72～ 79	PA07
80～ 87	PA08
88～ 95	PA09
96～127	PA10
128～159	PA11
160～168	PA21
169～238	PA22
239～247	PA23
248～250	PA54

(A3)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA03

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～ 23	PA31
24～ 47	PA32
48～ 71	PA33
72～ 79	PA34
80～ 87	PA35
88～ 95	PA36
96～127	PA37
128～159	PA38
160～168	PA24
169～238	PA25
239～247	PA26
248～250	PA55

(A4)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA04

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PA41

(A5)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPA05

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PA42

(B1)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPB01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PB01

(B2)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPB02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～45	PB11
46～75	PB12
76～175	PB13
176～250	PB14

【図２１－３１】

【図21－31】

(A)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC01

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PC01

(B)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC02

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～58	PC12
59～71	PC13
72～191	PC15
192～216	PC16
217～231	PC24
232～236	PC27
237～248	PC33
249～250	PC49

(C)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC03

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～47	PC11
48～70	PC12
71～73	PC13
74～75	PC14
76～195	PC15
196～210	PC16
211～225	PC17
226～240	PC18
241～250	PC101

(D)
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC04

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～19	PC19
20	PC20
21	PC21
22	PC22
23～42	PC23
43～45	PC24
46～142	PC25
143～239	PC26
240～242	PC27
243～250	PC102

【図２１－３２】

【図21－32】

（A）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC05

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～60	PC28
61～120	PC29
121～135	PC30
136～150	PC31
151～160	PC32
161～170	PC33
171～178	PC34
179～186	PC35
187～194	PC36
195～202	PC37
203～210	PC38
211～218	PC39
219～226	PC40
227～234	PC41
235～242	PC42
243～250	PC43

（B）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC06

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～12	PC44
13～26	PC45
27～29	PC46
30～32	PC47
33～37	PC48
38～42	PC49
43～62	PC50
63～82	PC51
83～109	PC52
110～136	PC53
137～143	PC54
144～150	PC55
151～160	PC56
161～170	PC57
171～210	PC58
211～250	PC59

（C）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC07

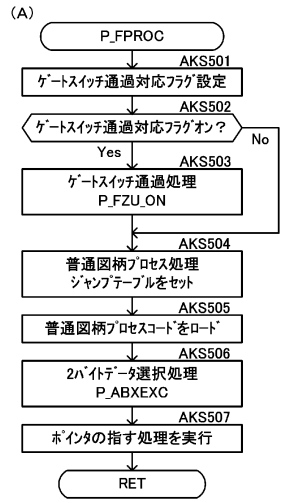
MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～12	PC60
13～26	PC61
27～29	PC62
30～32	PC63
33～37	PC64
38～42	PC65
43～62	PC66
63～82	PC67
83～109	PC68
110～136	PC69
137～143	PC70
144～150	PC71
151～160	PC72
161～170	PC73
171～210	PC74
211～250	PC75

（D）
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別 CPC08

MR3-4	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0～250	PC02

【図２１－３３】

【図21－33】



（B） AKT51

普通図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	ﾎﾟｲﾝﾀ設定
00	普通図柄通常処理 P_FNORM のｱﾄﾞﾚｽ
01	普通図柄変動処理 P_FSCRL のｱﾄﾞﾚｽ
02	普通図柄停止処理 P_FSTOP のｱﾄﾞﾚｽ
03	普通電動役物作動前処理 P_FINT のｱﾄﾞﾚｽ
04	普通電動役物作動処理 P_FOPEN のｱﾄﾞﾚｽ

【図２１－３４】

【図21－34】

（A） 普通図柄制御ﾃﾞｰﾀｴﾘｱ AKB51

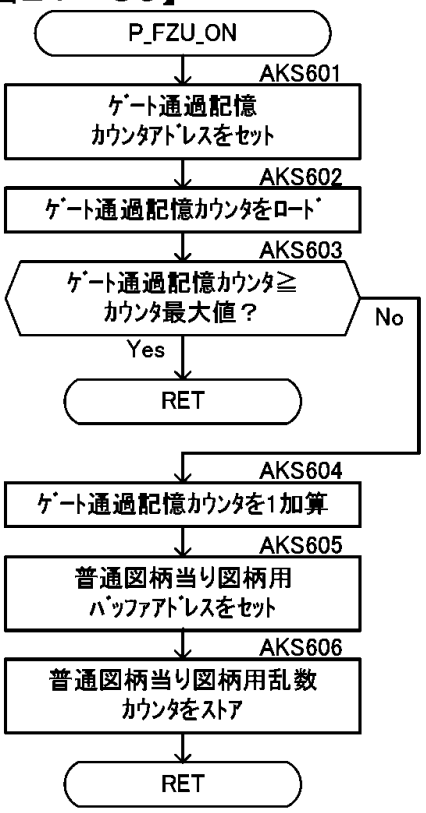
ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F03E	普通図柄ﾌﾟﾛｾｽｺｰﾄﾞ	1
F03F	ｹﾞｰﾄ通過記憶ｶｳﾝﾀ	1
F040	普通図柄ﾊﾞｯﾌｧ	1
F041	普通電動役物開放ﾊﾟﾀｰﾝﾀｲﾏ	2
F043	普通電動役物開放ﾎﾟｲﾝﾀ	2
F045	普通電動役物入賞個数ｶｳﾝﾀ	1
・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・
F04A	普通図柄ﾌﾟﾛｾｽﾀｲﾏ	2

（B） 普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧｴﾘｱ AKB52

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	名称	ﾊﾞｲﾄ数
F046	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「1」	1
F047	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「2」	1
F048	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「3」	1
F049	普通図柄当り図柄用ﾊﾞｯﾌｧ番号「4」	1

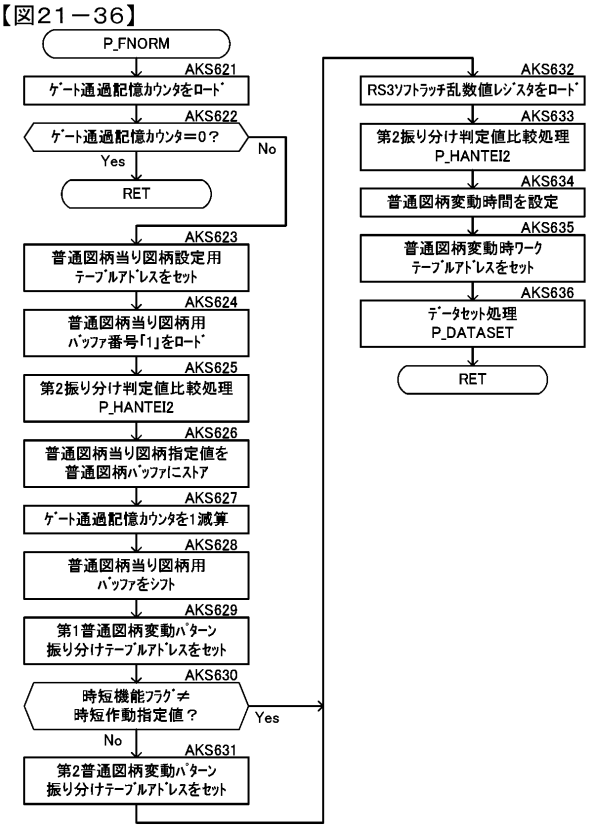
【図２１－３５】

【図21－35】



【図２１－３６】

【図21－36】



【図２１－３７】

【図21－37】

（A） 普通図柄当り図柄設定用ﾃｰﾌﾞﾙ AKT61

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B54	00	第1普通図柄当り図柄指定値	1
1B55	03	処理数	1
1B56	42	振り分け判定値（第1普通図柄当り図柄指定値）	1
1B57	84	振り分け判定値（第2普通図柄当り図柄指定値）	1
1B58	C7	振り分け判定値（第3普通図柄当り図柄指定値）	1

（B1） 第1普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKT62

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B59	00	普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP1指定値	1
1B5A	04	処理数	1
1B5B	3A	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP1）	1
1B5C	74	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP2）	1
1B5D	AE	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP3）	1
1B5E	E9	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP4）	1

（B2） 第2普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ振り分けﾃｰﾌﾞﾙ AKT63

ｱﾄﾞﾚｽ[H]	記憶ﾃﾞｰﾀ	内容	ﾊﾞｲﾄ数
1B5F	04	普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP5指定値	1
1B60	04	処理数	1
1B61	3A	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP5）	1
1B62	74	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP6）	1
1B63	AE	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP7）	1
1B64	E9	振り分け判定値（普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝFZP8）	1

（C） 普通図柄変動時間決定例 AKD61

普通図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ	普通図柄変動時間[ms]
FZP1～FZP4	1000
FZP5～FZP8	100

（D） 普通電動役物開放時間決定例 AKD62

時短作動指定値	普通図柄当り図柄指定値	普通電動役物開放時間[ms]
×	00	16
	01	16
	02	16
○	00	5000
	01	5000
	02	5000

フロントページの続き

(56)参考文献　特許第７５４７２７９（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１８－０２３５００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１７９２７８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１４６７７９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０００３６０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１９５５６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１６８５６１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２