

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-40712
(P2023-40712A)

(43)公開日 令和5年3月23日(2023.3.23)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全505頁)

(21)出願番号 特願2021-147845(P2021-147845)	(71)出願人 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(22)出願日 令和3年9月10日(2021.9.10)	(72)発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
	F ターム (参考) 2C088 AA11 BC22 EA10 EB78 2C333 AA11 CA29 CA32 CA49 GA05

(54)【発明の名称】 遊技機

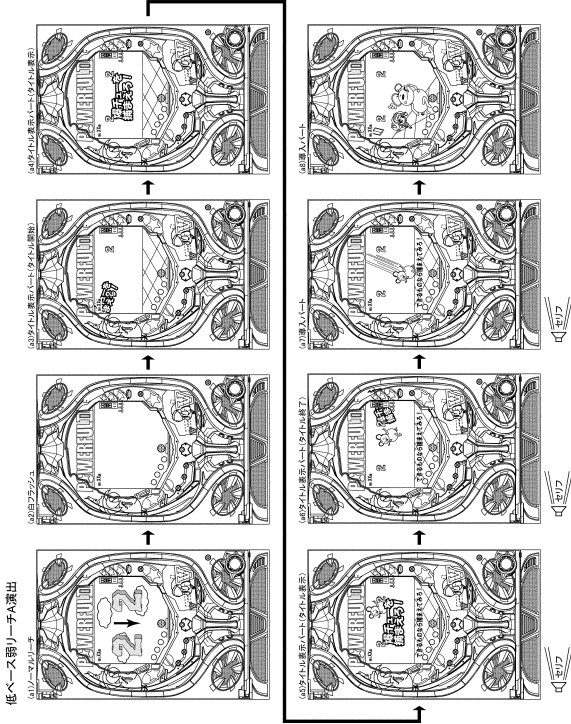
(57)【要約】

【図 1 1 - 3 2】

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

【解決手段】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。特別状態において、図柄確定期間よりも短い変動時間の可変表示が選ばれやすくする。

【選択図】図 1 1 - 3 2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

発光制御手段と、

通常状態と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、

可変表示を実行する可変表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特別状態として、第 1 特別状態と、該第 1 特別状態よりも遊技者にとって有利な第 2 特別状態と、があり、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記第 2 特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示を実行可能であり、

前記第 2 特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く、

前記第 2 特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間より短い割合は、前記第 1 特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間より短い割合よりも高く、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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

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

、

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

、

前記演出制御手段は、

前記第 1 特別状態に制御されているときに、前記第 1 特別状態に制御されていることを示唆する第 1 特別表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記第 1 特別表示の態様を変化させる第 1 特定変化演出を実行可能であり、

前記第 2 特別状態に制御されているときに、前記第 2 特別状態に制御されていることを示唆する第 2 特別表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記第 2 特別表示の態様を変化させる第 2 特定変化演出を実行可能であり、

前記第 2 特定変化演出における前記第 2 特別表示の態様が変化する周期は、前記第 1 特定変化演出における前記第 1 特別表示の態様が変化する周期よりも短く、

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

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

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

10

20

30

40

50

で構成され、

前記表示手段は、

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

前記有利状態名称表示を前記特定リーチに対応するタイトル表示よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、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、変動時間が短い変動パターンが選ばれる時短モードが搭載されている遊技機が開示されている。（特許文献2）

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【特許文献2】特開2019-217007号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1の遊技機は、

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、

複数の発光手段と、

発光制御手段と、

通常状態と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、

10

20

30

40

50

可変表示を実行する可変表示手段と、を備え、

前記特別状態として、第1特別状態と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態と、があり、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く、

前記第2特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間より短い割合は、前記第1特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間より短い割合よりも高く、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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

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

、

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

、

前記演出制御手段は、

前記第1特別状態に制御されているときに、前記第1特別状態に制御されていることを示唆する第1特別表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記第1特別表示の態様を変化させる第1特定変化演出を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、前記第2特別状態に制御されていることを示唆する第2特別表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記第2特別表示の態様を変化させる第2特定変化演出を実行可能であり、

前記第2特定変化演出における前記第2特別表示の態様が変化する周期は、前記第1特定変化演出における前記第1特別表示の態様が変化する周期よりも短く、

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

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

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

前記表示手段は、

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

前記有利状態名称表示を前記特定リーチに対応するタイトル表示よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

20

30

40

50

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、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。さらに、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第2特別状態において、第2特別表示の態様が変化する周期が短いことにより、第2特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。

10

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

- 【図 1 1 - 1 9】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 0】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 1】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 2】 状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 1 1 - 2 3】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 4】 先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 5】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 6】 停止図柄の決定割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 7】 変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 8】 変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。 10
- 【図 1 1 - 2 9】 通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 0】 時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 1】 時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 2】 低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 3】 低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 4】 低ベース弱リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 5】 低ベース弱リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 6】 低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 7】 低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。 20
- 【図 1 1 - 3 8】 低ベース強リーチ A 演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】 低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 0】 低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 1】 低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 2】 低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 3】 タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 4】 高ベーススーパーリーチ A～D 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 5】 高ベーススーパーリーチ A～D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。 30
- 【図 1 1 - 4 6】 画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 7】 スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 8】 スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 9】 スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 0】 期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 1】 選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 2】 選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。 40
- 【図 1 1 - 5 3】 可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 4】 可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 5】 説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 6】 説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 5 7】 タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 8】 タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。
- 【図 1 1 - 5 9】 操作促進演出 A の実行状況を示す図である。 50

- 【図 1 1 - 6 0】操作促進演出 B の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 1】操作促進演出 C の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 2】操作促進演出 D の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 3】操作促進画像の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 4】大当たり開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 5】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 6】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 7】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当たり開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を示す説明図ある。
- 【図 1 1 - 6 8】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。 10
- 【図 1 1 - 6 9】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 0】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
- 【図 1 1 - 7 1】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
- 【図 1 1 - 7 2】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
- 【図 1 1 - 7 3】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 7 4】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 5】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。 20
- 【図 1 1 - 7 6】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 7】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 8】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 9】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 0】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 1】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 2】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。 30
- 【図 1 1 - 8 3】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 4】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 5】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 6】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 7】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。 40
- 【図 1 1 - 8 8】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 9】弱リーチ系弱リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 0】弱リーチ系弱リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 1】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 2】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 3】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 4】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 5】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 50

- [illegible]

図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 1 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

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

【図 1 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

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

【図 1 9 - 2】当り種別表を示す図である。

【図 1 9 - 3】各乱数を示す説明図である。

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

【図 1 9 - 5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 9 - 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 9 - 7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 - 8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 19-9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 19-10】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 19-11】小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-1】当り種別テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-2】(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る。
- 【図 20-3】通常状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-4】時短状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-5】高速時短小当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-6】突入変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。 10
- 【図 20-7】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-8】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-9】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-10】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-11】擬似変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 20-12】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-13】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-14】直大当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図 20-15】a時短状態（ドリーム R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-16】a時短状態（ドリーム R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-17】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-18】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-19】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。 30
- 【図 20-20】b時短状態（無敵 R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-21】遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-22】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 20-23】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-24】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-25】遊技フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-26】ドリーム R U S Hにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-27】(A)は、第1ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B)は、第2ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 20-28】超高速 H Y P E R R U S Hにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-29】可動体とロゴパネルと画像表示装置の正面図である。
- 【図 20-30】第1変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-31】第1変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-32】第2変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-33】第2変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-34】第1先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 50

- 【図 20-35】第 1 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-36】第 2 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-37】第 2 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-38】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-39】(A) は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、(B 1) 及び (B 2) は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-40】(B 3) 及び (B 4) は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-41】変化演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-42】(1) は、第 1 先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(2) は、第 2 先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 20-43】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-44】小当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-45】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-46】変動開始時演出判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-47】変動中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-48】図柄 3 R 通常大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 20-49】図柄 3 R 通常大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図 20-50】図柄 10 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 20-51】図柄 10 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-52】図柄 10 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-53】図柄 10 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 20-54】図柄 10 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 30
- 【図 20-55】図柄 10 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-56】図柄 10 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-57】大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 20-58】大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-59】大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 20-60】通常小当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 20-61】通常小当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-62】通常小当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-63】発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-64】入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
- 【図 20-65】入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャート 50

である。

【図 20-66】入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。

【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、

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

20

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

30

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

前記表示手段（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

40

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

50

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）

10

20

30

40

50

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、

10

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

20

【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。

30

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、

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段と、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

50

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、 10

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、 20

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、 30

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、 40

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、 50

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

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

ーン（P B 1－5～7）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（P A 2－7～9）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（P B 1－J Bを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用C P U 1 2 0）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第2リーチについては、有利状態に制御される旨が報知される第1キャラクタが手前側となり、第2キャラクタが奥側となる配置から

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

ー 2 ～ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

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

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段 (画像表示装置 5) は、

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

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

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ～ C 演出) におけるタイトル表示パートにおい
て、セリフ字幕を表示せず、タイトル表示 (タイトル文字) を表示する
ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 3 】

形態 6 - 2 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 4 】

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

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

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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにお

10

20

30

40

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0029】

〔形態10〕

形態10-1の遊技機は、

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

20

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

30

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

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

40

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

50

であり、

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

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

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

前記第 2 リーチ（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可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 1 リーチ（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（ $T1-1 \sim 2$ 、 $T2-1 \sim 3$ 、 $T3$ ）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（ $T1-1 \sim 2$ 、 $T2-1 \sim 3$ 、 $T3$ ）よりも短い

ことを特徴としている。

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

【００３１】

〔形態１１〕

形態１１－１の遊技機は、

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

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、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、

20

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

30

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

40

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

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

50

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。

10

【0032】

〔形態 12〕

形態 12-1 の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

30

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチ 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

50

、
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、

10

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、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

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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〕

30

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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

40

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（PB 1-5～7）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（PA 2-7～9）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（PB 1-8～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第

50

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、

10

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、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、

20

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

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

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

前記表示手段は、

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

30

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、

40

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。

50

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、

10

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。

20

【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。

30

【0036】

形態13-4の遊技機は、形態13-2または13-3に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

40

【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、

50

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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、

20

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

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

前記演出制御手段（演出制御用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、

40

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、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

50

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 CPU 120) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (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 CPU 120) と、

表示手段 (画像表示装置 5) と、を備え、

前記遊技制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 100) は、

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

前記特定識別情報 (第 1 特図、第 2 特図) の可変表示を実行し、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 CPU 120）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

10

20

30

40

50

(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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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、プロログパート(プロログ表示期間)と文字表示パート(タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間)とから構成されており、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0048】

形態17-3の遊技機は、形態17-1または17-2に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第2リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことから、第3リー

10

20

30

40

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-2、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）

10

20

30

40

50

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可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのある第 2 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されない第 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）であつ

10

20

30

40

50

て、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、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ることができる。

【００５２】

形態１９－２の遊技機は、形態１９－１に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、演出用操作手段（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）のタイトル表示部分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（押しボタン31B）の操作回数が多くなる

ことを特徴としている。

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

【0054】

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

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

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部分から開始するので、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、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）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）であつ

て、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

前記促進文字表示（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

10

20

30

40

50

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。

10

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。

20

【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、

30

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

40

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（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

50

有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００６１】

形態２２－２の遊技機は、形態２２－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００６２】

〔形態２３〕

形態２３－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、
複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口
ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

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、

10

20

30

40

50

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

10

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、

20

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。

30

【００６４】

〔形態２４〕

形態２４－１の遊技機は、

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

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、

40

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

50

2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記特定リーチ（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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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

10

20

30

40

50

てはタイトル表示に注目させることができる。

【 0 0 6 6 】

〔形態 2 5〕

形態 2 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 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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 CPU 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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

20

、
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

30

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

40

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

50

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、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

10

20

30

40

50

が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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、

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に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。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 5 】

形態 2 7 - 2 の遊技機は、形態 2 7 - 1 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始する

ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 6 】

形態 2 7 - 3 の遊技機は、形態 2 7 - 1 または 2 7 - 2 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 7 】

〔形態 2 8〕

形態 2 8 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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

10

20

30

40

50

表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（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、口
ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動
パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利
状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に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

10

20

30

40

50

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。

10

【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

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示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〕

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、

40

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、

50

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて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

10

20

30

40

50

とを祝福することができる。

【 0 0 8 4 】

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

10

【 0 0 8 5 】

形態 3 0 - 4 の遊技機は、形態 3 0 - 1 ～ 3 0 - 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

20

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。

【 0 0 8 6 】

〔形態 3 1〕

形態 3 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、

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

40

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

50

、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に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

10

20

30

40

50

。

【 0 0 8 9 】

〔形態 3 2〕

形態 3 2 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0090】

〔形態33〕

形態33-1の遊技機は、

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

20

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、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、

30

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

40

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

前記第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、

50

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

10

【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、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

30

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

40

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（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、

50

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（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

10

20

30

40

50

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、

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、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、

20

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（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、

30

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、

40

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース最強リーチ演出）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、

50

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、

10

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。

20

【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。

30

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

40

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

50

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

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

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

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、

10

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

20

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、

30

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて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。

40

【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、

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と

、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置5）は、
前記特定リーチ（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。

10

20

30

40

50

【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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

30

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

40

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、

50

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定リーチ（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可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段(画像表示装置5)は、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を第1態様(白色の態様)から第2態様(赤色または金色の態様)に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第1態様(白色の態様)から前記第2態様(赤色または金色の態様)に変化させる場合、該第2態様(赤色または金色の態様)で該特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)が表示されている時間の方が該第1態様(白色の態様)で該特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)が表示されている時間よりも長くなるように表示し、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（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。

10

【0109】

形態41-2の遊技機は、形態41-1に記載の遊技機であって、

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

20

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

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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、

40

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出力されるので、特定効果音が出力されることでいずれの種類の第2態様に変化するか注目させることができる。

【0111】

50

〔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可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

10

20

30

40

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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、

10

20

30

40

50

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0114】

〔形態 44〕

形態 44-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 5 変動パターン（P B 1 - 2 ~ 4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 6 変動パターン（P A 2 - 4 ~ 6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 7 変動パターン（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターン

である第 8 変動パターン（PA 2-7~9 / PA 2-10~12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

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

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

前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド（PB 1-5~7 / PB 1-8~10 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド（PA 2-7~9 / PA 2-10~12 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記第 3 リーチは、該第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が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

10

20

30

40

50

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、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)と、

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-2~4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-4~6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-5~7/PB1-8~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-7~9/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、

10

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

20

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、

30

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチ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、

40

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、

50

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 5 リーチ用の第 3 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）における導入

10

20

30

40

50

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。

10

【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、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

30

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

40

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に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

50

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

10

20

30

40

50

されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【0122】

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

10

【0123】

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

【0124】

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

20

【0125】

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

【0126】

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。

30

【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。

40

【0130】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一對の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態にな

50

るともいう。))。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば良く、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0131】

遊技盤 2 の所定位置(図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数(例えば 1 0 個)の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0132】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 3 参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0133】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

20

【0134】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数(例えば 1 4 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 1 0 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 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口(第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口)への入賞を始動入賞ともいう。

30

【0136】

遊技盤 2 の所定位置(図 1 に示す例では、遊技領域の左下方)には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

40

【0138】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【0139】

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

【0140】

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

50

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

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

10

【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）3 0 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。

20

【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 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

30

【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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていても良い。

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

40

【0148】

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

【0149】

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

50

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

【0150】

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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（

10

20

30

40

50

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。

10

【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变化させる演出が実行されるようにしても良い。

20

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

30

【0180】

〔基板構成〕

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

40

【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

50

（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。

10

【０１８５】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、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。

20

【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。

30

【０１８８】

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

40

【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

50

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。

10

【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 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0194】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

20

【0195】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 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 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

30

【0197】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 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。

40

【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】

50

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしても良い。

【0201】

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

【0202】

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

10

【0203】

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

【0204】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0205】

20

〔主基板 1 1 の主要な動作〕

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

【0206】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【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 S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ 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 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であれば良い。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すれば良い。

40

【0208】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。

【0209】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S

50

6) を実行した後に、設定変更処理 (ステップ S 7) を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 2 1 0 】

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

10

【 0 2 1 1 】

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

【 0 2 1 2 】

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

20

【 0 2 1 3 】

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

30

【 0 2 1 4 】

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

40

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

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

50

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の初期化处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の初期化处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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 2 3 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 2 2 4 】

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

【 0 2 2 5 】

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

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0231】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0232】

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

30

【0233】

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

40

【0234】

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

【0235】

50

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

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

【 0 2 3 8 】

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

【 0 2 3 9 】

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

2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7（B）に示す通りである。

【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1

10

20

30

40

50

3 4 7～1 5 5 6の範囲、設定値6では1 3 4 7～1 6 7 4の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 2 4 7】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1 3 4 7を基準として増加していく。

【0 2 4 8】

このため、大当り確率は、1 0 2 0を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0 2 4 9】

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1 0 2 0～1 2 3 7までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0 2 5 0】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1 0 2 0～1 2 3 7までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1 2 3 8～1 2 5 3の範囲、設定値3では1 2 3 8～1 2 7 2の範囲、設定値4では1 2 3 8～1 2 9 2の範囲、設定値5では1 2 3 8～1 3 1 7の範囲、設定値6では1 2 3 8～1 3 4 6の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 2 5 1】

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0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 2 3 7）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1 2 3 8を基準として増加していく。

【0 2 5 2】

このため、大当り確率は、1 0 2 0を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0 2 5 3】

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6 5 3 1 7～6 5 4 2 5までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1 0 2 0～1 3 4 6までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、6 5 3 1 7～6 5 4 2 5の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0 2 5 4】

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 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0261】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示しても良い。

20

【0262】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【0263】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されても良い。

【0264】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

40

【0265】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0266】

50

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 2 7 1 】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 2 7 2 】

〔基本説明の変形例〕

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

【 0 2 7 3 】

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

【 0 2 7 4 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰返すことによって可変表示を行うようにしても良い。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくても良い（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくても良い）。

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

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

【 0 2 7 7 】

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

【 0 2 7 8 】

尚、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 %」の割合であることを含んでも良い。例えば、一方が「 0 %」の割合で、他方が「 1 0 0 %」の割合または「 1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 2 7 9 】

〔特徴部 1 3 1 S G に関する説明〕

次に、特徴部 1 3 1 S G に関するパチンコ遊技機 1 について説明する。尚、特徴部 1 3

10

20

30

40

50

1 S Gにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」や「1 3 1 S G S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部 1 3 1 S Gでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、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 1 1 - 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。

10

【0280】

本実施例のパチンコ遊技機 1は、図 7の説明とは異なり、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能なものではなく、可変表示結果として「時短付きはずれ」が設けられておらず、大当たり確率が約 1 / 3 1 9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、大当たり発生後に、低確状態で連続して所定回数（本実施例では、900回）の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態 B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行なったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本実施例では「遊タイム」とも呼ばれる遊技状態である。

20

【0282】

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

30

【0283】

本実施例では、図 1 1 - 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 1 3 0 S G 0 0 5 D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 1 3 0 S G 0 0 5 U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 1 3 0 S G 0 0 5 Fが設けられている。

40

【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 1 3 1 S G 0 0 5 J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 1 3 1 S G 0 0 5 M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 1 3 1 S G 0 0 5 Z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

50

能な左遊技領域 2 L 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 2 R 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 2 L 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 2 R 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。

10

【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】

20

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 2 L (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 2 R (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】

30

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 及び大当たり開始ゲート 131SG042 に内蔵されている大当たり開始スイッチ 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 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【0292】

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

40

50

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たりとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

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

【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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0303】

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

【0304】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0305】

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

定テーブル（第１特別図柄用）、図１１－３（Ｃ２）に示す大当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】

「大当たりC」による大当たり遊技状態は、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たりである。また、「大当たり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、実質的な確変大当たりとなる。

【0314】

尚、本実施例においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けても良い。

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

本実施例では、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たりBおよび大当たりCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たりBおよび大当たりCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

[時短回数]

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

10

20

30

40

50

A（本実施例では、時短回数110回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH）に制御される。また、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）確変制御が110回行われる確変状態（本実施例では、時短回数110回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当たりにより制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（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、低確状態で大当たりにより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。

10

【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、大当た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】

$$K = \{ (1 - ML)^n \} \times 100$$

（K＝救済時短到達率、ML＝大当たり確率、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たり確率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、大当た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、大当た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。

20

【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たりとなる大当た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

30

40

50

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 20000ms であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-1 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【0328】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 43000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-2、特図変動時間が 53000ms であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる PA2-3 の 2 種類の変動パターンが設けられている。

【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

10

20

30

40

50

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、大当たり変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチA、低ベース強スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチC、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチA、高ベーススーパーリーチB、高ベーススーパーリーチC、高ベーススーパーリーチDの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【0335】

より具体的には、図11-6に示すように、変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が500ms+15000msであって、時短制御中（時短状態B）においてにいずれのリーチ演出も実行されないPB1-18の1種類の変動パターンが設けられている。

【0336】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が20000ms+15000msであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-1の1種類の変動パターンが設けられている。

【0337】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が63000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-2、特図変動時間が73000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-3、特図変動時間が40000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行

10

20

30

40

50

されることが無く低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B - 4 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 8 】

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 $78000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 5、特図変動時間が $83000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 6、特図変動時間が $45000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されることが無く低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 7 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

10

【 0 3 3 9 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が $88000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 8、特図変動時間が $93000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 9、特図変動時間が $50000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されることが無く低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 10 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

20

【 0 3 4 0 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が $98000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 11、特図変動時間が $103000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 12、特図変動時間が $60000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されることが無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 13 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

30

【 0 3 4 1 】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 14 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 15 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 16 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ であって、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 17 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

40

【 0 3 4 2 】

[変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル]

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別

50

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たりである場合は、図11-7（D）に示す大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0～1298の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が1299～1934の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が1935～2676の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が2677～3706の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が3707～4095の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【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 MR 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 MR 3 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 MR 3 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 MR 3 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 MR 3 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 MR 3 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。

10

【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 MR 3 の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 MR 3 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 131 S G S 55 にて読み出した乱数値 MR 3 とを比較し、変動パターン種別を決定する。

20

【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 MR 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 1-1 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 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-1 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 MR 4 の値が 0 ~ 199 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-2 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 200 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-3 に決定する。

30

【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 MR 4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-4 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-4 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-5 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-7 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-8 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-9 に決定する。

40

【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 MR 4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-10 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-11 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-12 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 MR 4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-13 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-14 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-15 に決定する。

50

【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たり且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図 11-10 (A) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A と乱数値 MR 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-1 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 MR 4 の値が 0 ~ 81 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-2 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 82 ~ 166 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-3 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 167 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-4 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 81 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-5 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 82 ~ 166 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-6 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 167 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-7 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 MR 4 の値が 0 ~ 81 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-8 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 82 ~ 166 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-9 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 167 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-10 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 MR 4 の値が 0 ~ 81 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-11 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 82 ~ 166 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-12 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 167 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-13 に決定する。

【0363】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 11-10 (B) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 MR 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-1 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 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-14 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 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-15 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 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-16 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 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-17 に決定する。

【0365】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 11-10 (C) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル C を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル C と乱数値 MR 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PB 1-18 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たり期待度は図 11-11 (A) ~ (C) に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当たり期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当たりとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行

10

20

30

40

50

して大当たりとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【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たりとなることはないことから、大当たり期待度はそれぞれ0%となるが、低ベース弱スーパーリーチA、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出から他のスーパーリーチ（低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強リーチ）のリーチ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチAから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約44%、低ベース弱スーパーリーチBから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約68%となる。スーパーリーチ演出の発展期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に他のスーパーリーチ演出に発展する割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合と該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展せずにはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

10

【0368】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約20%、低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約25%、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の大当たり期待度は約35%、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約55%となる。さらに低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は、低ベース弱スーパーリーチAから発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチBから発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチA、Bを経由することなく直接実行された場合と、で大当たり期待度が異なり、低ベース弱スーパーリーチAから発展した低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約19%、低ベース弱スーパーリーチBから発展した低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約20%、Bを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約21%となり、低ベース弱スーパーリーチAから発展した低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約24%、低ベース弱スーパーリーチBから発展した低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約25%、Bを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約27%となり、低ベース弱スーパーリーチAから発展した低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の大当たり期待度は約33%、低ベース弱スーパーリーチBから発展した低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の大当たり期待度は約35%、Bを経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の大当たり期待度は約37%となり、低ベース弱スーパーリーチAから発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約53%、低ベース弱スーパーリーチBから発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約55%、Bを経由することなく直接実行された低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約57%となる。

20

30

40

【0369】

図11-11(B)に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合に実行される高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約14%、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約16%、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約27%、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の大当たり期待度が約70%となる。

【0370】

図11-11(C)に示すように、遊技状態が確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約40%、高ベーススーパーリーチB

50

のリーチ演出の大当たり期待度は約 45%、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約 60%、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の大当たり期待度が約 90%となる。

【0371】

後述するようにスーパーリーチ演出では、該当するスーパーリーチ演出の大当たり期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図 11-11 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スーパーリーチ A、B のリーチ演出では期待度示唆表示が表示されず、低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3 個、低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3.5 個、低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出における期待度示唆表示では星 4 個、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出における期待度示唆表示では星 4.5 個が表示される。図 11-11 (B) (C) に示すように、遊技状態が時短状態 A 及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3 個が表示され、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3.5 個が表示され、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出における期待度示唆表示では星 4 個が表示され、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出における期待度示唆表示では星 4.5 個が表示される。

10

【0372】

遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出と遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出では、期待度示唆表示にて同数の星が表示されるものがあるが、図 11-12 (A) (B) に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数であっても示唆される大当たり期待度は同じではなく、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数の場合には、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が高い大当たり期待度が示唆される。

20

【0373】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が 0.5 個増える毎に示唆される大当たり期待度が高まることとなるが、図 11-12 (A) (B) に示すように、いずれの遊技状態のスーパーリーチのリーチ演出の期待度示唆表示においても星の数が増えるほど、示唆される大当たり期待度の増加量が大きくなる。また、図 11-12 (A) (B) に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が 3 個から 3.5 個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が 3.5 個から 4 個、4 個から 4.5 個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

30

【0374】

[演出制御コマンド]

図 11-13 (A) は、本実施例における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 11-13 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いても良い。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であっても良いし、3 以上の複数であっても良い。

40

【0375】

50

図 1 1 - 1 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であれば良い。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

10

【0 3 7 6】

コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【0 3 7 7】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。

20

【0 3 7 8】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の可変表示の停止（確定）を指定する図柄確定指定コマンドである。

30

【0 3 7 9】

コマンド 9 0 0 0 H は、画像表示装置 5 において電源投入時の初期画面を表示するための初期化指定（電源投入指定）コマンドである。コマンド 9 2 0 0 H は、画像表示装置 5 においてパチンコ遊技機 1 が電断（停電）状態から復旧したことを示す停電復旧画面を表示するための停電復旧指定コマンドである。

【0 3 8 0】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

40

【0 3 8 1】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態の終了時における演出画像

50

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E X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

10

【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。

20

【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。

30

【0385】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ

40

【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】

50

コマンド E 1 X X H は、救済時短を除いた時短状態（時短状態 A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンド E 2 X X H は、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【0389】

コマンド F 1 0 0 H は、右打ち L E D 1 3 1 S G 0 3 1 の点灯を通知する右打ち L E D 点灯通知コマンドである。コマンド F 1 0 1 H は、右打ち L E D 1 3 1 S G 0 3 1 の消灯を通知する右打ち L E D 消灯通知コマンドである。

【0390】

コマンド 9 1 X X H は、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を 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 E X T データが設定される。

10

【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 9 1 0 0 H ~ コマンド 9 1 0 F H は、救済時短回数の値の 1 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 1 コマンドである。コマンド 9 1 1 0 H ~ コマンド 9 1 1 F H は、救済時短回数の値の 2 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 2 コマンドである。コマンド 9 1 3 0 H ~ コマンド 9 1 3 F H は、救済時短回数の値の 3 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 3 コマンドである。コマンド 9 1 4 0 H ~ コマンド 9 1 4 F H は、救済時短回数の値の 4 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 4 コマンドである。

20

【0392】

コマンド 9 4 X X H は、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（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 E X T 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 9 4 0 0 H は、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数 A 指定コマンドである。コマンド 9 4 0 1 H は、救済時短に到達するまで残り 1 ~ 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 9 4 7 E H 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 9 4 7 F H 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。

30

【0394】

コマンド 9 6 X X H は、救済時短回数 2 指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（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 E X T データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（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 9 6 0 1 H 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 9 6 0 7 H が送信される。コマンド 9 F 0 0（H）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

40

【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 R A M 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であれば良い。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対す

50

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、RAM 102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RAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11-14に示すような遊技制御用データ保持エリア131SG150が設けられている。図11-14に示す遊技制御用データ保持エリア131SG150は、第1特図保留記憶部131SG151Aと、第2特図保留記憶部131SG151B、普図保留記憶部131SG151Cと、遊技制御フラグ設定部131SG152と、遊技制御タイマ設定部131SG153と、遊技制御カウンタ設定部131SG154と、遊技制御バッファ設定部131SG155とを備えている。

【0397】

第1特図保留記憶部131SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部131SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当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

10

20

30

40

50

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たりとなった場合には乱数値MR2に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図6参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を判定した後、更に、該判定した変動パターン種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【0404】

つまり、本実施例においてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【0405】

普図保留記憶部131SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部131SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU

10

20

30

40

50

103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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実行される特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【0421】

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

【0422】

〔始動入賞判定処理〕

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

【0423】

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

【0424】

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

10

20

30

40

50

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タ値を、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）。 10

【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。 20

【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。 30

【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。 40

【0429】

131SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（131SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（131SGS114でY）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（131SGS115）、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（131SGS114でN）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（131SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方 50

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。

10

【0431】

図11-17に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、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。

20

【0432】

乱数値MR1が大当りの判定範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ131SGS126a)。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する(ステップ131SGS126b)。遊技状態が通常状態である場合は、図11-7(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルAを選択してステップ131SGS131に進む(ステップ131SGS126c)。

30

【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)。

40

【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)。

50

【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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本実施例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本実施例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【0443】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本実施例では「900」となっている）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）。

10

【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。

20

【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】

30

〔時短フラグ、確変フラグ〕

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

【0448】

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

40

【0449】

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

【0450】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当たり遊技の1ラウンド目にV入賞した場合に、当該大当たり遊技が終了するときに、遊技状

50

態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当たりとなったタイミング、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、RAM

102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） $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致している。

【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

10

20

30

40

50

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たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には(ステップ131SGS70; No)、救済時短回数カウンタの値を1減算する(ステップ131SGS71)。また、本実施例では、ステップ131SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0467】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する(ステップ131SGS72)。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば(ステップ131SGS72; No)、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制

御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ131SGS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

【0468】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ131SGS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ131SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ131SGS75）。そして、ステップ131SGS84に移行する。

【0469】

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

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

次いで、CPU103は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS84）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

【0483】

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

【0484】

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

【0485】

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

【0486】

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

10

20

30

40

50

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、本実施例の先読み予告設定処理では、始動入賞が発生したタイミング（図11-15（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに保留記憶として始動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、先読み予告設定処理の実行後は、保留表示・アクティブ表示更新処理（131SGS162）、救済時短等達残回数表示更新処理（ステップ131SGS163）、救済時短到達報知演出実行処理（ステップ131SGS164）を実行する。保留表示・アクティブ表示更新処理では、保留表示フラグの値に応じた表示態様にて保留表示やアクティブ表示の表示を開始する処理、可変表示の終了タイミングにてアクティブ表示をアクティブ表示エリア131SG005Fから消去する処理、可変表示中の演出の進行に応じて保留表示やアクティブ表示を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達残回数表示更新処理では、画像表示装置5に表示されている救済時短到達残回数表示131S

10

20

30

40

50

G 0 0 5 Z (図 1 1 - 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z 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 9 0 0 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。

【 0 4 9 4 】

〔可変表示開始設定処理〕

図 1 1 - 2 5 は、図 1 1 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 C P U 1 2 0 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 1 3 1 S G S 6 0 1)。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 1 3 1 S G 1 9 4 A 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 1 3 1 S G 1 9 4 B にコピーする (1 3 1 S G S 6 0 2)。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A 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 1 3 1 S G S 6 0 3)。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。

【 0 4 9 5 】

また、ステップ 1 3 1 S G S 6 0 1 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 1 3 1 S G S 6 0 4)。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 1 3 1 S G 1 9 4 A 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 1 3 1 S G 1 9 4 B にコピーする (1 3 1 S G S 6 0 5)。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A 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 1 3 1 S G S 6 0 6)。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。

【 0 4 9 6 】

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。

【 0 4 9 7 】

ステップ 1 3 1 S G S 6 0 3 またはステップ 1 3 1 S G S 6 0 6 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (ステップ 1 3 1 S G S 6 0 7)。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 1 3 1 S G S 6 0 8)。

【 0 4 9 8 】

例えば、図 1 1 - 2 6 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 1 0 0 % の割合で「1 2 4」や「5 7 8」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 9 5 % の割合で「2 4 2」や「6 7 6」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「1 3 1」や「5 4 5」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。

【 0 4 9 9 】

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 8 0 % の割合で「2 4 2」や「6 7 6」等の偶数で

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【0504】

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

【0505】

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

40

【0506】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（131SGS612）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して

50

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 8 L，8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 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 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 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 1 2 3 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 CPU 1 2 0 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】

10

20

30

40

50

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。

10

【0516】

変動パターンPA2-7に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出（図中「低ベース強B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-8に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-9に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

20

【0517】

変動パターンPA2-10に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-11に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-12に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

30

【0518】

変動パターンPA2-13に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出（図中「低ベース最強」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-14に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-15に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

40

【0519】

変動パターンPA2-2～15は、いずれも通常状態において指定される変動パターンである。

【0520】

50

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。

10

【0521】

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

【0522】

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

【0523】

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

20

【0524】

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

30

【0525】

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

40

【0526】

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

50

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

変動パターンPB1-14~17は、いずれも時短状態A、確変状態において選択される変動パターンである。

【0530】

変動パターンPB1-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-18は、時短状態Bにおいて選択される変動パターンである。

【0531】

〔可変表示中の演出の流れについて〕

図11-29は、通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA1-1またはPA1-2の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【0532】

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

【0533】

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

【0534】

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

【0535】

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

10

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

50

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【0541】

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

20

【0542】

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

30

【0543】

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

40

【0544】

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

50

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【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たりが報知され、大当たりには制御されることがなく、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出を経由して実行された低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強リーチ、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出を経由することなく実行された低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出のみ、演出結果として大当たりが報知され、大当たりには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。

30

【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であれば大当たりとなるように制御する。

40

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

50

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【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たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【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たりまたははずれの演出結果が報知され、その後大当たりまたははずれに制御されるようになっており、ノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチA～Dからさらに別のリーチ演出が実行されることない。

【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。

40

【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た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たりの場合は必ず非リーチとなるように制御されるようになっている。

50

【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。

10

【0559】

スーパーリーチ演出は、大当たりとなる可能性を示唆する演出を実行するとともに、最終的に大当たりとなるかの演出結果（低ベース弱スーパーリーチA、Bについては、低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチへ発展するか、はずれとなるかの演出結果）が報知される演出である。

20

【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たりとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチA演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンPB1-JA、低ベース弱リーチB演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンPB1-JBを含む構成としても良い。

30

【0562】

このような構成において演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-JAの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチA演出を実行し、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御し、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-JBの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース弱リーチB演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。このため、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。

40

【0563】

尚、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展する変動パ

50

ターンを含まない構成としても良く、このような構成では、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されることとなる。

【0564】

また、以下の実施例においても、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成を適用しても良く、この場合には、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出の大当たり期待度が、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ A 演出の大当たり期待度よりも高くなるように、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後にはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンの決定割合が定められた構成となる。

10

【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 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図 11-32（a1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L，5R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出 A を実行し、図 11-32（a2）に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 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。

20

【0567】

図 11-32（a1）～（a3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチ A 演出の背景（廊下の背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

30

【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。

40

【0569】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 11-32（a3）～（a4）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0570】

50

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ー「爆チュー」が出現するとともに、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の下方に、敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図11-33に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図11-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【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（敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」も継続して表示され、スピーカ8L，8Rから出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図11-32（a7）～（a8）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「爆チュー」を追いかけるシーン）に切り替わる。

【0574】

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

。

【0575】

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

10

【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。

20

【0578】

図11-34（b1）～（b3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチB演出の背景（ホッケー台を挟んでキャラクター「夢夢」とキャラクター「ボインゴ」が左右に対峙する背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

30

【0579】

図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース弱リーチB演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

40

【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。

50

【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、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図11-35に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0583】

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

【0584】

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

【0585】

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

10

20

30

40

50

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 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当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。

10

【0587】

〔低ベース強リーチ A 演出について〕

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

【0588】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。

20

【0589】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 11-36（c1）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

30

【0590】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 11-36（c1'）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

40

【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る！」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置 5 の表示領域にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル

50

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、味方キャラクター「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0594】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチA演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0595】

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

【0596】

図11-36（c1）～（c3）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチA演出の背景（廊下に味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【0597】

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

【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

10

20

30

40

50

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る！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【0603】

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

【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

10

20

30

40

50

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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が表示され、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。

20

【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つてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図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。

30

【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。

40

【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

50

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 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ 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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0621】

図 1 1 - 3 9 (d 1) ~ (d 3) に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【 0 6 2 2 】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）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。

【 0 6 2 3 】

低ベース強リーチ B 演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 3 9 (d 3) ~ (d 4) 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。

【 0 6 2 4 】

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。

【 0 6 2 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル開始期間においてタイトル文字「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 1 1 - 3 9 (d 4) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「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 1 1 - 4 0 に示すように、スピーカ 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 1 1 - 3 9 (d 5) ~ (d 6) 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 1 1 - 4 0 に示すように、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示期間は、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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

【 0 6 2 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチ B 演出のタイトル終了期間では、図 1 1 - 3 9 (d 6) ~ (d 7) 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 1 1 - 4 0 に示すように、低ベース強リーチ B 演出のタイトル終了期間は、低ベース強リー

10

20

30

40

50

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 8 L, 8 R からセリフの音声も出力されない。

【0627】

演出制御用 CPU 120 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
10
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
20
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 8 L, 8 R から字幕で表示されたセリフの音声
が出力される。

【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 8 L, 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L, 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から導入パートのシーン
30
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 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチ B 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチ B 演出の演出結果として大
40
当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【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。

10

20

30

40

50

【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に表示され、次いで、図11-39(d6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチB演出に対応する3・5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチB演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0636】

[低ベース強リーチC演出について]

低ベース強リーチC演出については、前述の低ベース強リーチB演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチC演出についての図面は省略する。

【0637】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可

10

20

30

40

50

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】

10

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】

20

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。

30

【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。

40

【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】

50

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、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

10

【0646】

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

【0647】

低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間では、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50

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

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

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

【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

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

【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

10

20

30

40

50

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 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 11-41 (e1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が広がる背景) に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

10

【0663】

また、演出制御用 CPU 120 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。

20

【0664】

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

30

【0665】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【0666】

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

40

【0667】

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

50

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。

10

【0672】

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

20

【0673】

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

30

【0674】

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

40

【0675】

〔低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示について〕

50

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 (e 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【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 (e 2) ~ (e 4) に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」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 (e 4) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」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 (e 5) ~ (e 6) に示すように、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 11-41 (e 5) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 11-41 (e 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース最強リーチ演出に対応する 4. 5 個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース最強リーチ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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)。

50

【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。

10

【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ーの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチA演出について説明し、高ベースリーチB～D演出の説明は省略する。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【0696】

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

20

【0697】

演出制御用 CPU 120 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 8 L、8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 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）。

30

【0698】

演出制御用 CPU 120 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

40

50

れた態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図 11-45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル終了期間は、高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図 11-47 及び図 11-48 参照）。また、図 11-45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L, 8 R からセリフの音声も出力されない。

【0699】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル終了期間の終了後、高ベースリーチ A 演出の導入パートを開始させる。図 11-44 (g3) ~ (g7) に示すように、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」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「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「マスクマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「Fight!」の字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【0700】

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

【0701】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0702】

〔高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示について〕

高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出の期待度示唆表示について説明し、高ベースリーチ B ~ D 演出の期待度示唆表示の説明は省略する。

【0703】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「バトルリーチ A」とともに、タイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11-44 (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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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「激震口ポバトル」、低ベース強リーチC演出のタイトル文字「大激震口ポバトル」、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 1 1 - 4 7 は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図 1 1 - 4 8 は、各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

【 0 7 1 5 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（タイトル表示パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間）は $T 1 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 1 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 1 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 1 c$ である。

【 0 7 1 6 】

低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間は $T 1 - 2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 1 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 1 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 1 c$ である。

10

【 0 7 1 7 】

尚、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちのタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【 0 7 1 8 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間は $T 2 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

20

【 0 7 1 9 】

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

【 0 7 2 0 】

低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間は $T 2 - 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

30

【 0 7 2 1 】

尚、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちのタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【 0 7 2 2 】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間は $T 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 3$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 3 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 3 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 3 c$ である。

40

【 0 7 2 3 】

高ベースリーチ演出 A ~ D の全体の演出時間はいずれも $T 4$ であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれも $T t 4$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれも $T t 4 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間はいずれも $T t 4 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間はいずれも $T t 4 c$ である。

【 0 7 2 4 】

本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8（A）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低

50

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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間の演出時間(Tt2a)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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間(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】

10

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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間の演出時間(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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間(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。

20

【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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル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演出よりも大当た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。

30

【0732】

本形態において低ベース(通常状態)中のスーパーリーチ演出(低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出)におけるタイトル表示部分の文字表示期間(タイトル表示部分において後述するプロログ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間)の演出時間を比較すると、図11-48(I)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の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演出よりも大当た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。

40

【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

50

期間の演出時間（ $T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b$ ）は、タイトル開始期間の演出時間（ $T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a$ ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（ $T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a$ ）は、タイトル終了期間の演出時間（ $T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c$ ）よりも長く設定されている。

【0734】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）と高ベース（時短状態A及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチA～D演出）の全体の演出時間を比較すると、図11-48（L）に示すように、高ベース（時短状態A及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチA～D演出）の全体の演出時間（ $T 4$ ）は、低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）の全体の演出時間（ $T 1-1$ 、 $T 1-2$ 、 $T 2-1$ 、 $T 2-3$ 、 $T 3$ ）よりも短く設定されている。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0742】

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

【0743】

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

50

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

【0744】

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

【0745】

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

【0746】

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

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【0750】

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

20

【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。

30

【0752】

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

【0753】

〔選択演出について〕

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

40

【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。

50

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

【0757】

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

【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31B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待度または大当たり期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン31Bの操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン31Bの操作が必要となる。

【0760】

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

10

20

30

40

50

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 CPU 120 は、選択演出において低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態を表示させるようになっている。

10

【0762】

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

20

【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 CPU 120 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。

30

【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グラム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。

40

【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】

50

操作促進演出 B は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ～ C 演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチ A、B 演出において演出結果として大当たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出 B においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【0769】

操作促進演出 C は、低ベース強リーチ A ～ C 演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

【0770】

操作促進演出 D は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果を報知する演出である。

【0771】

演出制御用 CPU 120 は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出 A を実行するか否か、操作促進演出 B において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出 C を実行させるか否か及びカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるか、操作促進演出 D において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

【0772】

図 11-54（A）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A ～ C 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 80 % の割合で非実行が決定され、20 % の割合で実行が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 20 % の割合で非実行が決定され、80 % の割合で実行が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で説明文表示演出の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0773】

尚、本実施例では、説明文表示演出がタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行される構成であり、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出の実行の有無に関わらず、低ベース強リーチ A ～ C 演出の実行時間及びタイトル表示パートの実行時間が変わらない構成であるが、低ベース強リーチ A ～ C 演出が実行される変動パターンとして、第 1 変動パターンと、第 1 変動パターンよりも変動時間を長く設定した第 2 変動パターンと、を備え、第 1 変動パターンが指定された場合には、説明文表示演出を実行せず、第 2 変動パターンが指定された場合に、第 1 変動パターンよりも長く設定された変動時間を用いて説明文表示演出を実行する構成としても良い。このような構成では、予告演出決定処理において説明文表示演出を実行するか否かが決定されるのではなく、第 1 変動パターンが指定されたか、第 2 変動パターンが指定されたか、により説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、説明文表示演出が実行された場合に、説明分演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるように第 1 変動パターン、第 2 変動パターンを決定することで、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイ

10

20

30

40

50

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。

10

20

【0775】

尚、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示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、大当たりとなる変動パターンが特定された場合のみ実行(金)が決定され、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当たりが確定するようにしても良い。

【0776】

図11-54(C)に示すように、予告演出決定処理においては、ノーマルリーチ演出からははずれとなる変動パターン、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進演出Aを実行するか否かが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には50%の割合で非実行が決定され、50%の割合で実行が決定される。また、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合には100%の割合で実行が決定される。このように、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合に必ず実行が決定され、はずれとなる変動パターンが特定された場合にも実行が決定されることがあるため、ノーマルリーチ演出において操作促進演出Aが実行されることで低ベース弱リーチA、B演出に発展する可能性が示唆される。

30

40

【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

50

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、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 5% の割合で非実行が決定され、30% の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、65% の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出 C の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A～C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像（A）及びカットイン画像（B）のうちカットイン画像（B）が表示されるため、低ベース強リーチ A～C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行され、カットイン画像（B）が表示された場合にカットイン画像（A）が表示された場合よりも大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0779】

図 11-54（F）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 90% の割合で操作促進画像（小）が決定され、10% の割合で操作促進画像（大）が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 10% の割合で操作促進画像（小）が決定され、90% の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出における導入パートの終盤における操作促進演出 D において操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも大当たりとなる可能性が高い旨が示唆される。

【0780】

〔説明文表示演出について〕

図 11-55 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図であり、図 11-56 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。

【0781】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図 11-55（A）～（I）に示すように、味方キャラクタ「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部分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状態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状態に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間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。

10

【0789】

このため、図11-58(C)に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の状態が表示される時間(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状態が表示される時間(t3)の方が長くなり、タイトル表示部分においてタイトル文字が白色の状態が表示される時間(T1+t1)よりも、タイトル表示部分においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の状態が表示される時間(t3+T3)の方が長くなる。

【0790】

[操作促進演出Aについて]

20

図11-59は、操作促進演出Aの実行状況を示す図である。

【0791】

演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ演出において、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Aを実行可能である。

【0792】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Aの実行が決定されている場合に、図11-59(A)(B)に示すように、飾り図柄(大)がリーチ状態となるノーマルリーチ演出の実行中に、プッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

【0793】

30

ボタン画像(小)には、プッシュボタン31Bの操作が有効な有効期間の残り時間を示す残り時間メータが形成されており、演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンの場合に、図11-59(C)に示すように、表示領域全体を白色に表示させるホワイトアウト演出を実行し、その後、図11-59(D)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出を実行する。

【0794】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-59(E)に示すように、操作促進画像(小)を消去させて、飾り図柄(大)をはずれ状態で停止させる。

40

【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、導入部分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、導入部分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3

50

1 B の操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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となるまでに押しボタン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押しボタン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押しボタン31Bを模したボタン画像（小）と押しボタン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押しボタン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）と押しボタン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）と押しボタン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となるまでに押しボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、大当たりとなる変動パターンの場合に、図11-62（C）（H）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図11-62（D）（I）に示すように、演出結果として大当たりを報知させる。

【0812】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-62（E）（J）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-62（F）（K）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【0813】

〔操作促進画像について〕

図11-63は、操作促進画像の表示態様を示す図である。演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）を構成するボタン画像を、図11-63（A）に示すように、左右方向に交互に連続して移動しながら表示させるとともに、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に連続して変化させながら表示させる。この際、図11-63（B）に示すように、ボタン画像が左右方向に移動する間隔と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する間隔と、が異なり、ボタン画像が左右方向に移動する動作と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する動作と、が同期しないようになっており、複雑な動きとなる。

10

20

30

40

50

【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。

10

【0817】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-64(D)に示すように、大当りタイトルのタイトル文字「BIG BONUS (REG BONUS)」のうちタイトル文字の後半「BONUS」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64(E)に示すように、タイトル文字の後半「BONUS」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置下部(タイトル文字の前半「BIG」の下方の位置)に表示させる。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【0828】

演出制御用CPU120は、図11-65（A）に示すように、通常状態においてノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上より遊タイムまでの残回数を表示させる。遊タイムまでの残回数131SG005Zは、「残りXXX回」（XXXは残回数に応じて0～900の数値）と表示される。この際、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれの場合であっても、同一のフォントサイズの文字で遊タイムまでの残回数131SG005Zが表示される。

50

【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。

10

【0831】

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

【0832】

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

20

30

【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たりが報知された場合に、図11-65(I)(J)に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させたままとする。

40

【0835】

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

50

005Z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）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タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を表示させるときの態様と同じ態様でタイトル文字「遊タイム突入」を表示させる。

【0841】

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

文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「遊タイム突入」を定位置で静止させる。

【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、可変表示結果が当たりの場合には、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 $500\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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）の關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

10

20

30

40

50

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 L B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L R、L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R が、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L S、L 1 P が、説明文字の表示時間 L S よりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L R、L B、L 1 P、L 2 P は、いずれも説明文表示演出を構成する 3 つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

10

【0854】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）のフォントサイズを比較した場合に、図 11-67（C）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F S、F B、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【0855】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「BIG BONUS」は、まず前半「BIG」を定位置上部に表示させた後、後半「BONUS」を定位置下部に表示させるとともに、その後タイトル文字「BIG BONUS」を徐々に拡大表示させるようになっており、定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときに、タイトル文字「BIG BONUS」を構成する文字のサイズが最も小さくなる。このような構成において、定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の文字のサイズよりも大きいサイズである。さらに定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

【0856】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F S、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

40

【0857】

また、説明文字のフォントサイズ F S が、操作促進文字（小）のフォントサイズ F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0858】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

、操作促進文字（大）のフォントサイズF 2 Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF R、F B、F 1 P、F Y、F Zよりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字（残りX X X（Xは0～9 0 0の数値）回）のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～9 0 0回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【0 8 6 8】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズF Bが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF R、F 1 P、F Y、F Zよりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～9 0 0回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【0 8 6 9】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズF Yが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF R、F 1 P、F Zよりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～9 0 0回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

【0 8 7 0】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズF Rが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF 1 P、F Zよりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～9 0 0回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

40

【0 8 7 1】

また、操作促進文字（小）のフォントサイズF 1 Pが、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズF Zよりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0～9 0 0回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0 8 7 2】

50

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。

10

20

【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。

30

【0876】

〔LEDの配置について〕

本実施例における遊技効果ランプ9は、枠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。

40

【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

50

LEDであり、ロゴLED LL1～LL4は、赤色に単色発光させることが可能な赤色LEDであり、装飾LED LS1～LS5は、白色に単色発光させることが可能な白色LEDである。

【0879】

〔LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

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

10

【0880】

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

20

【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。

30

【0883】

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

40

【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

50

態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。尚、S P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、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

【0885】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するS P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、S P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、S P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S P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S P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、S P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、S P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、S P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S P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、S P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、S P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、S P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S P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S P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、S P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L E D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C P U 1 2 0によるL E D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R G B（R e d、G r e e n、B l u e）のデータが「000」である場合、該当するL E Dは「消灯」する。また、輝度データ（R G Bのデータ）が「111」である場合、該当するL E D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R G Bのデータが「111」となるL E Dの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0891】

口ゴL E D L L 1～L L 4の輝度データとして規定されるR（R e d）のデータが「0」である場合、口ゴL E D L L 1～L L 4は「消灯」する。また、口ゴL E D L L 1～L L 4の輝度データ（Rのデータ）が「1」である場合、口ゴL E D L L 1～L L 4は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなRのデータが「1」となる口ゴL E D L L 1～L L 4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0892】

装飾L E D L S 1～L S 5の輝度データとして規定されるW（W h i t e）のデータが「0」である場合、装飾L E D L S 1～L S 5は「消灯」する。また、装飾L E D L S 1～L S 5の輝度データ（Wのデータ）が「1」である場合、装飾L E D L S 1～L S 5は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなWのデータが「1」となる口ゴL E D L L 1～L L 4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】

10

20

30

40

50

〔遊技効果ランプに関する説明〕

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

【0896】

〔輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

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

【0897】

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

【0898】

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

【0899】

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

【0900】

例えば、図11-74に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12（XD_A_LWU_1_B421）、ロゴLED LL1～LL4（XD_A_LLOGO_B421）、装飾LED LS1～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LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～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LED LL1～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LED LS1～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_L

ATAK_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されている。

【0901】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として600000ms（10分間）が指定されている場合には、この600000ms（10分間）を計時するために10msごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000ms（10分間）を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms（10分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms（10分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

10

20

【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。

30

【0904】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、ロゴLEDLL1～LL4（XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

40

【0905】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、装飾LEDLS1～LS5（XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによる

50

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～L

WR12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：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0913】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：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 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルの枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 1) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W L 1 の R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W L 2、L W R 2 の R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W L 3、L W R 3 の R G B の値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W L 4、L W R 4 の R G B の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W L 5、L W R 5 の R G B の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W L 6、L W R 6 の R G B の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W L 7、L W R 7 の R G B の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W L 8、L W R 8 の R G B の値を示すものである。

10

【 0 9 1 5 】

また、図 1 1 - 8 1 に示す孫テーブルのように、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 1 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 1) と、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 2 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 1) と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 1 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 1) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W L 1 の R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W L 2 の R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W L 3 の R G B の値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W L 4 の R G B の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W L 5 の R G B の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W L 6 の R G B の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W L 7 の R G B の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W L 8 の R G B の値を示すものであり、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 2 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 1) の輝度データにおいては、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W R 2 の R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W R 3 の R G B の値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W R 4 の R G B の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W R 5 の R G B の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W R 6 の R G B の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 LED L W R 7 の R G B の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 LED L W R 8 の R G B の値を示すものである。

20

30

【 0 9 1 6 】

また、図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルのロゴ LED L L 1 ~ L L 4 (X D _ J _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) の輝度データにおいては、下位 4 桁目の値がロゴ LED L L 1 の R (R e d) の値を示し、下位 3 桁目の値がロゴ LED L L 2 の R の値を示し、下位 2 桁目の値がロゴ LED L L 3 の R の値を示し、下位 4 桁目の値がロゴ LED L L 4 の R の値を示すものである。

40

【 0 9 1 7 】

また、図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルの装飾 LED L S 1 ~ L S 5 (X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) の輝度データにおいては、下位 4 桁目の値が装飾 LED L S 1 の W (W h i t e) の値を示し、下位 3 桁目の値が装飾 LED L S 2 の W の値を示し、下位 2 桁目の値が装飾 LED L S 3 の W の値を示し、下位 4 桁目の値が装飾 LED L S 4 の W の値を示すものである。

【 0 9 1 8 】

50

図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルのアタッカランプ L A 1 ~ L A 4 (X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値がアタッカランプ L A 1 の R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値がアタッカランプ L A 2 の R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値がアタッカランプ L A 3 の R G B の値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値がアタッカランプ L A 4 の R G B の値を示すものである。

【 0 9 1 9 】

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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、「R」、「G」、「B」といった 3 つの素子からなる L E D 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 1 6 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。

【 0 9 2 0 】

枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、R G B 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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、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「F 0 0」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が赤色に点灯する。また、輝度データとして「F 0 F」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「F F 0」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が黄色に点灯する。

【 0 9 2 1 】

また、口ゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は、R (R e d) 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 L E D L S 1 ~ L S 5 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。

【 0 9 2 2 】

図 1 1 - 7 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、対象となるランプを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 L E D 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 L E D 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 1 1 - 7 5 に示す子テーブルであれば、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 について、最初に 1 0 0 m s を計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000を L E D ドライバに出力し、次に 1 2 0 m s を計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000を L E D ドライバに出力し、次に 1 2 0 m s を計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAを L E D 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、枠LEDLWL1~LWL12に対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として60000msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2においては、枠LEDLWL1~LWL12について、輝度データ（RGBのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の100msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

【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

10

20

30

40

50

だ計時が500msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3に基づく輝度データの出力を開始する。

【0927】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの4番目に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時が600000msに到達するまで、：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【0928】

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

【0929】

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

【0930】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が繰り返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繰り返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 1 1 - 7 3 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。

【 0 9 3 2 】

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 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 4 】

低ベース弱リーチ A 演出と低ベース弱リーチ B 演出では導入パートの実行時間が異なり、図 1 1 - 7 3 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A 演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ B 演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ B 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 5 】

低ベース強リーチ A 演出と低ベース強リーチ B 演出と低ベース強リーチ C 演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 6 】

低ベース強リーチ A 演出と低ベース強リーチ B 演出と低ベース強リーチ C 演出では導入パートの実行時間が異なり、図 1 1 - 7 3 に示すように、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A 演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ B 演出を実行場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ B 演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ B 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ C 演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ C 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 7 】

図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定

10

20

30

40

50

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部分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、タイトル表示部分では、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部分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。

10

【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部分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、導入部分では、輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出の導入部分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、導入部分では、輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出の導入部分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、導入部分では、輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出の導入部分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、導入部分では、輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出の導入部分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。

20

【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、タイトル表示部分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、導入部分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演出の導入部分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部分における演出効果を高めることができる。

30

【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、タイトル表示部分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部分のうち、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部分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部分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

40

50

ブ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチ 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。

10

【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。

20

【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 CPU 120 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 123 が、低ベース弱リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 120 は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチ A 演出であるか、低ベース強リーチ B 演出であるか、低ベース強リーチ C 演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系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。

30

40

【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

50

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：強リーチ系プロログ、強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか1つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

10

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

20

【0949】

また、タイトル表示パートの実行時間が他のスーパーリーチ演出と共通しない低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので輝度データテーブルの数を減らすことができる。

30

【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。

40

【0951】

また、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出のタイトル表示パ

50

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、タイトル表示部分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部分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、タイトル表示部分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部分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部分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部分における演出効果を高めることができる。

10

【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、タイトル表示部分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、タイトル表示部分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部分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、タイトル表示部分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部分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、タイトル表示部分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部分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、タイトル表示部分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部分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部分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部分における演出効果を高めることができる。

20

30

【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、タイトル表示部分及び導入部分において、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部分から導入部分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、タイトル表示部分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部分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、導入部分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部分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。

40

【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、タイトル表示部分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、導入部分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、タイトル表示部分及び導入部分において、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A のタイトル表示部分から導入部分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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

_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。

10

【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。

20

【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毎に輝度が変化する。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毎に輝度が変化する。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。

30

【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毎に輝度が変化する。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500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示パート開始から500ms経過までの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、消灯状態から青色に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は、消灯状態から赤色に変化し、装飾LEDLS1～LS5は、消灯状態から白色に変化する（図11-75において子テーブルが指定する孫

40

50

テーブル（１）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、５００ｍｓ経過まで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（４）によるランプ制御）。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、５００ｍｓ経過まで赤色に点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（４）によるランプ制御）。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、５００ｍｓ経過まで白色に点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ

10

20

30

40

50

【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500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

【0980】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB511を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLEDLL1～LL4は消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点滅する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（5）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（6）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB511を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は赤色から徐々に消灯し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色から徐々に消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色から徐々に消灯する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（7）によるランプ制御）。

10

20

30

40

50

【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。

10

【0983】

表示制御部123は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms経過したタイミング）で拡張コマンド512を送信する。

【0984】

演出制御用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。

20

【0985】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで黄色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

30

【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。

40

【0988】

図11-152（B）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

【0989】

50

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の間隔で輝度に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化する（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）。

10

20

【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。

30

40

【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

50

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。

10

【0993】

これにより、演出制御用CPU120は、ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うことが可能となる。

20

【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】

30

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。

40

【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、発光態様に変化する。

【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

50

示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 4 0 Fを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-97は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-99～図11-103は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【0999】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB 4 0 Fを受信した場合に、拡張コマンドB 4 0 Fに基づいて弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブル（図11-96）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-97）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-98～103）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

10

【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。

20

【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：B 5 1 7を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図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。

30

【1003】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB 5 1 7を受信した場合に、拡張コマンドB 5 1 7に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図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。

40

【1004】

特に、図11-106に示す子テーブルには、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートを構成するプロログ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-107～109に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1005】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低

50

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。

10

【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LED L W L 1～L W L 12及び枠LED L W R 2～L W R 12、ロゴLED L L 1～L L 4、装飾LED L S 1～L S 5、アタッカランプL A 1～L A 4のランプ制御を行う。

【1008】

特に、図11-111に示す子テーブルには、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-112～117に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

20

【1009】

これにより枠LED L W L 1～L W L 12及び枠LED L W R 2～L W R 12、アタッカランプL A 1～L A 4、ロゴLED L L 1～L L 4、装飾LED L S 1～L S 5は、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1010】

〔低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-118は、表示制御部123が低ベース強リーチ B 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B504を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-119は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-120～図11-124は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

30

【1011】

演出制御用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LED L W L 1～L W L 12及び枠LED L W R 2～L W R 12、ロゴLED L L 1～L L 4、装飾LED L S 1～L S 5、アタッカランプL A 1～L A 4のランプ制御を行う。

40

【1012】

特に、図11-119に示す子テーブルには、低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-120～124に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度

50

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】

10

20

30

40

50

これにより枠LEDWL1～WL12及び枠LEDWR2～WR12、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。

10

【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LEDWL1～WL12及び枠LEDWR2～WR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

20

【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LEDWL1～WL12及び枠LEDWR2～WR12、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。

30

【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。

40

【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LEDWL1～WL12及び枠LEDWR2～WR12、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

50

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LEDL1～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LEDL1～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LEDL1～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LEDL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

は、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ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、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1051】

〔作用効果3〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出

に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A ～ C 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1052】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当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。

20

【1053】

〔作用効果 4〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【1054】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 12、枠 LED L W R 2 ～ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

50

【1055】

〔作用効果5〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチB演出を実行可能である。低ベース弱リーチB演出、低ベース強リーチB演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチB演出では、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ポインゴ」とが用いられ、味方キャラクター「夢夢」により大当たりとなる旨が報知され、低ベース強リーチB演出では、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」とが用いられ、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」により大当たりとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクター「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、味方キャラクター「夢夢」が手前側および敵キャラクター「ポインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ポインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度の高い低ベース弱リーチB演出については、大当たりとなる旨が報知される味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクター「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当たり期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

20

【1056】

また、味方キャラクターはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクターであり、敵キャラクターはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクターであり、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、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクター「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」とが対峙しており、相対的に期待度の高い低ベース強リーチB演出については、遊技者の向きと味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当たり期待度が高いことを認識させやすくなる。

【1057】

また、低ベース強リーチB演出における導入パートにおいて、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクター「ロボ」が、タイトル表示パートでタイトル文字が表示されていた表示領域を含む位置に表示されるため、タイトル文字に注目していた遊技者が、タイトル文字が消えることで自然と味方キャラクター「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクター「ロボ」に視線が行くようになる。

30

【1058】

〔作用効果6〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、低ベース弱リーチA、B演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチA、B演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチA～C演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチA～C演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当たり期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチA、B演出の時には、セリフ字幕とタイトル

40

50

文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1059】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【1060】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【1061】

〔作用効果 7〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示は、複数の文字（「6 人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチ A（バトルリーチ B～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

【1062】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置 5 の手前側に可動体 32 が重なるように動作させ、可動体 32 が動作してから該可動体 32 が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体 32 が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

【1063】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、高ベースリーチ A～D 演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて

遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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】

10

〔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。

20

30

【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

40

50

表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示部分の実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示部分の実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示部分をわかりやすくすることができる。

【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部分の実行時間（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部分の実行時間（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部分の実行時間は相対的に短いため、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる一方、通常状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分の実行時間は相対的に長い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たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分の実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【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、タイトル表示部分の実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示部分の実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【1073】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA~C演出におけるタイトル表示部分の実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示部分の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA~C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示部分の実行時間は、低ベース強リーチA~C演出におけるタイトル表示部分の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示部分の実行時間が長くなるため、しっかりと煽ることができる。

【1074】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA~C演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA~C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチA~C演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

【1075】

〔作用効果 1 1〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を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。

10

【1076】

〔作用効果 1 2〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図 11-43 に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当り期待度が高い赤色の態様で表示させることが可能である。そして、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートでは、対応する期待度示唆表示を表示させ、その後、タイトル文字を期待度示唆表示よりも大きいサイズで表示させる。この際、タイトル文字を白色の態様で表示させるときおよび赤色の態様で表示させるときのいずれの場合においても、期待度示唆表示を共通の態様で表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル文字の態様に注目させることができる。

20

30

【1077】

〔作用効果 1 3〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ C 演出を実行可能である。低ベース強リーチ B、C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいて第 1 態様（星 3.5 個）で期待度示唆表示を表示させ、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいて第 2 態様（星 4 個）で期待度示唆表示が表示させる。この際、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、共通の態様で強調表示を行う。このようにすることで、低ベース強リーチ B 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 態様に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 態様に期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通態様とすることで、開発コストを軽減することができる。

40

50

【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、口ゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4) の制御を行うとともに、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。

10

【1084】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音が出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

20

【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。

30

【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。

40

50

【1088】

特に、保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数が、期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトの最大数と一致することとなるが、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状態で低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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．

50

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。

10

【1093】

また、演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出におけるタイトル表示パートにおいて第3数(4)よりも多い第4数(4.5)の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第3数(4)と第4数(4.5)との数の差(0.5)は、第1数(3)と第3数(4)との数の差(1)よりも小さく、第4数(4.5)に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出が実行されたときにおける大当り期待度と第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。

20

30

【1094】

また、第3数(4)と第4数(4.5)との数の差は0.5であり、第1数(3)と第3数(4)との数の差は1であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数(3)から1増加して第3数(4)となったときよりも、第3数(4)から0.5増加して第4数(4.5)となった方がさらに大当りとなることを期待させることができる。

40

【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

50

た場合に大当たりとなることを期待させることができる。

【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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

10

【1097】

また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

20

30

【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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチA～C演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

40

【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

50

ス弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1100】

〔作用効果 18〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A～C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出では、演出結果として大当たりとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチ A～C 演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチ A、B 演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、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 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチは、対

10

20

30

40

50

応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

10

20

30

40

50

【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 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、大当り開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【1121】

〔作用効果23〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

20

30

【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

40

50

、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、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対

し、大当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。

10

【1129】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

20

【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。

30

【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。

40

【1133】

〔作用効果26〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。

50

スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【1134】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当たり開始演出のタイトル文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1135】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

20

【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。

30

【1137】

〔作用効果27〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

40

【1138】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチA、B演出に発展し、低

50

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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1141】

〔作用効果 28〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1142】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展し、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱

リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当り遊技状態に制御されることを祝福できる。

【1143】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1144】

〔作用効果 29〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも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。

20

【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。

30

【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 2 R に向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当り開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

40

50

【 1 1 4 7 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【 1 1 4 8 】

〔作用効果30〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

30

【 1 1 4 9 】

また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 5 0 】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

40

【 1 1 5 1 】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が

50

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。

10

【1153】

〔作用効果31〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。

20

30

【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見える時間が、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。

40

【1156】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ

50

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、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1158】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1159】

〔作用効果33〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、確変状態において高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチB～D演出は、高ベースリー

チ A 演出よりも大当り期待度が高く、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。

10

【1160】

〔作用効果34〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

20

【1161】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

30

【1162】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、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。

40

【1163】

〔作用効果35〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース

50

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。

10

20

30

40

50

【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 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1169】

〔作用効果 37〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。そして時短状態 B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【1170】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1171】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱

リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入)を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1172】

〔作用効果 38〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B (遊タイム) に制御する。また、通常状態において、時短状態 B (遊タイム) に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残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

10

20

【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。

30

【1174】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチ A～C 演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残回数文字によって低ベース強リーチ A～C 演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないうえに、時短状態 B (遊タイム) までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【1175】

また、低ベース強リーチ A～C 演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示せずに大当り遊技状態に制御され、低ベース強リーチ A～C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A～C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示しないことで、時短状態 B (遊タイム) までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、低ベース強リーチ A～C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A～C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させるので、時短状態 B (遊タイム) までの残り回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

40

【1176】

50

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1177】

〔作用効果39〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出A～Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を表示する遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字（小）を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字（小）が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字（小）に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作（操作）を促すことができる。

20

30

【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、大当たりとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

40

【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ない。このようにすることで、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

50

【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。

10

【1181】

〔作用効果40〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当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たりとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当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。

20

30

【1182】

また、時短状態B（遊タイム）までの残り回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）までの残り回数がいずれの回数であっても、大当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。

40

【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

50

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【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。

20

【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出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない場合にも特定音出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

30

【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、特定音出力されることでいずれの種類の態様に変化するか注目させることができる。

40

【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

50

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 4 4〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ A 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ B 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ A 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ B 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ C 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ C 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、期待度が高い 2 種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い 2 種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

〔1 1 9 3〕

〔作用効果 4 5〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ 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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 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

40

50

、低ベース弱リーチ A 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ B 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ A 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ B 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ C 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ C 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、期待度が高い 2 種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い 2 種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

40

50

【1194】

〔作用効果 46〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当たり期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、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 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表

示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、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。

10

【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。

20

【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。

30

【1198】

また、複数の遊技状態を備える遊技機において変動表示時間を短くしたり次の変動表示が開始されるまでの時間を異ならせることにより特定の遊技状態において変動回数の効率を高めることが可能な遊技機が考えられる。この場合、遊技状態がいずれの遊技状態であるかを示唆する示唆演出や、実行される変動時間を示唆する変動時間示唆演出等を実行することが好ましい。以下に具体的な制御を説明する。

【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。

40

【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】

50

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【1 2 0 2】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

【1 2 0 3】

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

20

【1 2 0 4】

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 L C D（液晶表示装置）や有機 E L（ElectroLuminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【1 2 0 5】

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

30

【1 2 0 6】

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

【1 2 0 7】

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

40

【1 2 0 8】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【1 2 0 9】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられてい

50

る。

【1210】

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。

【1211】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図13参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1212】

遊技盤2の所定位置（図12に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1213】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図13参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【1214】

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。

【1215】

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

【1216】

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

【1217】

遊技盤2の所定位置（図12に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【1218】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊

10

20

30

40

50

技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【1 2 1 9】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【1 2 2 0】

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

【1 2 2 1】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

【1 2 2 2】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【1 2 2 3】

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

【1 2 2 4】

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

【1 2 2 5】

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

【1 2 2 6】

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

【1 2 2 7】

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

【1 2 2 8】

（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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【1 2 2 9】

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

10

20

30

40

50

普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【1 2 3 0】

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

【1 2 3 1】

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

【1 2 3 2】

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

【1 2 3 3】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【1 2 3 4】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【1 2 3 5】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【1 2 3 6】

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

【1 2 3 7】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【1 2 3 8】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【1 2 3 9】

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）

10

20

30

40

50

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。

【1240】

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。

【1241】

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。

10

【1242】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【1243】

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。

20

【1244】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【1245】

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

30

【1246】

（演出の進行など）パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【1247】

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特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

40

【1248】

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

50

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状態などのことである。

【1249】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ状態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、演出状態に応じて表示結果（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。

【1250】

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。

【1251】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ状態となった後に、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。

【1252】

特図ゲームの表示結果が「小当り」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、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」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チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の状態の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【1253】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の状態がリーチ状態とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の状態がリーチ状態となった後に、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（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【1254】

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み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示状態を通常とは異なる状態に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【1255】

10

20

30

40

50

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

【1256】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【1257】

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）。

【1258】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 13 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【1259】

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、小当り遊技状態、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。

【1260】

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。

【1261】

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

【1262】

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

【1263】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種

信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送信するための出力ポートとを含んで構成される。

【1 2 6 4】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【1 2 6 5】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【1 2 6 6】

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

【1 2 6 7】

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

【1 2 6 8】

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

【1 2 6 9】

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

【1 2 7 0】

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

【1 2 7 1】

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

【1 2 7 2】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）

10

20

30

40

50

をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【1 2 7 3】

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

【1 2 7 4】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

10

【1 2 7 5】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【1 2 7 6】

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

20

【1 2 7 7】

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

【1 2 7 8】

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

【1 2 7 9】

（動作）

30

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【1 2 8 0】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【1 2 8 1】

図 1 4 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

【1 2 8 2】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

50

【1283】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【1284】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【1285】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【1286】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【1287】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【1288】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【1289】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（

10

20

30

40

50

ステップS10)。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【1290】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図15のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図15に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウン

10

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）。

【1291】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

【1292】

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

30

づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1293】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、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。

40

【1294】

図16は、特別図柄プロセス処理として、図15に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【1295】

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み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に

50

始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図15に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1296】

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

10

【1297】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」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（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

【1298】

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。

30

【1299】

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」または「小当り」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。

【1300】

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。

40

【1301】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

50

【1302】

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。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【1303】

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。

20

【1304】

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。

【1305】

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。

30

【1306】

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。

40

【1307】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

50

【1308】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【1309】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【1310】

（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17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17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を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【1311】

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

【1312】

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。

【1313】

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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【1314】

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

10

【1315】

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

【1316】

20

図18は、演出制御プロセス処理として、図17のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読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、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【1317】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

30

【1318】

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。

【1319】

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。

40

【1320】

50

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【 1 3 2 1 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 1 3 2 2 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【 1 3 2 3 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

40

【 1 3 2 4 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 1 3 2 5 】

ステップ S 1 7 7 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

50

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。

【1326】

（基本説明の変形例）

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

【1327】

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

【1328】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【1329】

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

【1330】

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

【1331】

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

【1332】

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

【1333】

（特徴部152Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、

10

20

30

40

50

次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【1334】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機1は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【1335】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1～6の6段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

【1336】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4～6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1～3は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【1337】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。

【1338】

特徴部152Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのRAM122に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

【1339】

図19-1は、特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図1に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【1340】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうち

10

20

30

40

50

の第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

【1341】

第1経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

10

【1342】

なお、第1経路と第2経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置5の端面や遊技釘の配列等により分けられていけばよい。

【1343】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

20

【1344】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始動入賞口が形成された入賞球装置6Aが設けられている。入賞球装置6Aは、画像表示装置5の下方に配置されている。入賞球装置6Aには、第1始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第1始動口スイッチ22Aが設けられている。

【1345】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87が設けられている。可変入賞球装置6Bは、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート41の内部にはゲートスイッチ21が、第2始動入賞口の内部には第2始動口スイッチ22Bが、V判定入賞装置87の内部にはV入賞スイッチ87a、V判定入賞スイッチ15aおよびV判定排出スイッチ15bが、それぞれ設けられている。

30

【1346】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

40

【1347】

通過ゲート41は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1348】

50

V判定入賞装置87は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

【1349】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当りとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

10

【1350】

小当り遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

20

【1351】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開口するので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。

【1352】

V判定入賞装置87（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

30

【1353】

V入賞領域870の入賞口（V入賞口）最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド22により駆動され、V入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりV入賞口が開放された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球がV入賞領域870内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりV入賞口が閉鎖された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V入賞領域870の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

40

【1354】

具体的に、V判定入賞装置87のV入賞領域870は、基本的に開放状態とされており、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870内に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ87aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域

50

870上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15aにより検出される。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15aにより検出される。

【1355】

小当り遊技状態において開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ87aおよびV判定入賞スイッチ15aにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、遊技盤2内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチ15bが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【1356】

小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなV入賞領域870への遊技球の入賞がV入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機1では、前述のように小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず(100%)V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【1357】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず(100%)遊技球がV入賞領域870に進入して大当りが発生することとなる。

【1358】

なお、この実施の形態では、V判定入賞装置87に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、V判定入賞装置87における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に10個程度の遊技球をV入賞領域870に進入させるために、作動口を10回開放させる構成を用いてもよい。

【1359】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1360】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【1361】

遊技領域の下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置7は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【1362】

特別可変入賞球装置7は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置7の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ23が設けられている。特別可変入賞球装置7へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【1363】

大当りは、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたとき、および、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄が導出表示される。第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄が導出表示される。

10

【1364】

大当りは、小当り遊技状態となることによってV判定入賞装置87の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V入賞領域870に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がV入賞領域870に進入してV入賞スイッチ87aで検出されることをV入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、V判定入賞装置87の作動口が開放する当りであり、V入賞を条件として大当りが発生可能となる。V判定入賞装置87において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がV入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

20

【1365】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置7が開放状態と閉鎖状態とを所定期数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置7が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

30

【1366】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに基づいて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置7の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

40

【1367】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件（第1実行条件）または第2始動条件（第2実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第1始動入賞口または第2始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を

50

最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【1368】

また、第1始動入賞口および第2始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【1369】

第1特別図柄については、第1始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第1保留記憶または第2保留記憶が存在している状態で大当たりが発生した場合、大当たり発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

10

【1370】

第2始動入賞口への第2始動入賞が発生したときには、第1始動入賞の保留記憶があっても、当該第2始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。

【1371】

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、第2始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2保留表示器25Bが設けられている。第2保留表示器25Bは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示装置4Bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

20

【1372】

第2保留表示器25Bのさらに上方には、第1始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1保留表示器25Aが設けられている。第1保留表示器25Aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

30

【1373】

パチンコ遊技機1においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機1において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【1374】

遊技者は、パチンコ遊技機1に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第1特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、画像表示装置5の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置5の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

40

【1375】

大当たり遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置7を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当たり遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置5の画面上で行

50

われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置5の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

【1376】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。また、第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口が開放されるので、右打ちのままV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じてV判定入賞装置87の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

10

【1377】

小当り遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からV判定入賞装置87の内部に落下し、V入賞領域870に進入して検出されて、V入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V入賞が発生したときには、画像表示装置5の画面上でV入賞が発生したことを報知するV入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置7が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。

20

【1378】

また、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87を狙い遊技を行ったときに、遊技球がV入賞領域870に進入せず、V入賞領域870以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にV入賞が発生しなかったときには、画像表示装置5の画面上でV入賞に失敗したことを報知するV入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引き続き右打ちのまま可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

30

【1379】

図19-2は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置7が開放する回数を示している。

40

【1380】

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図

50

柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当たり判定）。小当たりが発生すると、小当たり遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当たり遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当たり確率、小当たり確率、ベース）は、小当たり前と同じである。小当たりにおいては、小当たり遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当たり遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【1381】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当たりが発生する。このような小当たりを経由した大当りは、小当たり経由大当たりと呼ばれる。小当たり経由大当たりには、大当たりでのラウンド数が異なる小当たり経由16（15）R時短大当たり、小当たり経由9（8）R時短大当たり、および、小当たり経由5（4）R時短大当たりが含まれる。16（15）R時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当たりと呼ばれる。9（8）R時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当たりと呼ばれる。5（4）R時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当たりと呼ばれる。

【1382】

一方、小当たりを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当たりと呼ばれる。図柄大当たりとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当たり、および、図柄4R時短大当たりがある。

【1383】

このように、大当たりとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当たりと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当たりを経由してV入賞により発生する小当たり経由大当たりとが含まれる。図柄大当たりおよび小当たり経由大当たりの各大当りは、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当たりであり、時短大当たりという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。

【1384】

図柄15R時短大当りは、大入賞口が15回（15R）開放される大当たりである。図柄4R時短大当りは、大入賞口が4回（4R）開放される大当たりである。小当たり経由16（15）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が15回（15R）開放される大当たりであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15R時短大当たりと同様の当たり種別と感じる。小当たり経由9（8）R時短大当りは、V判定入賞装置87が（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が8回（8R）開放される大当たりである。小当たり経由5（4）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が4回（4R）開放される大当たりであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に

【1385】

図柄4R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当たりが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当たり経由の大当たりを発生させる可能性がある回数としている。

【1386】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【1387】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【1388】

図柄4R時短大当り以外の大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄4R時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【1389】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

【1390】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の際で遊技者にとって有利である。

【1391】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【1392】

図19-3は、各乱数を示す説明図である。図19-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【1393】

（1）ランダムR：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。（2）ランダム1：大当りの種類（種別、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。（3）ランダム2：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（4）ランダム3：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（5）ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（6）ランダム5：ランダム5の初期値を決定する（ランダム5初期値決定用）。

【1394】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、V入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム1は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【1395】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

【1396】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【1397】

図19-4は、第1特図当り判定テーブル、第2特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

10

20

30

40

50

【1398】

図19-4(A)は、第1特図当り判定テーブルを示す説明図である。第1特図当り判定テーブルは、第1特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図19-4(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

【1399】

第1特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。

10

【1400】

図19-4(B)は、第2特図当り判定テーブルを示す説明図である。第2特図当り判定テーブルは、第2特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図19-4(B)における上段が大当り判定テーブル部であり、図19-4(B)における下段が、小当り判定テーブル部である。図19-4(B)上段に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す、図19-4(B)下段に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。

【1401】

第2特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。それに対し、第2特別図柄の小当り確率は、設定値によらず1/7.35に設定されている。なお、第1特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第1特別図柄による小当り確率を1/100とすればよい。

20

【1402】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞(第1始動入賞)、または、第2始動入賞口への始動入賞(第2始動入賞)が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路124のカウント値(ランダムR)を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定(小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する)することとも意味する。

30

40

【1403】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1404】

図19-4(C)、(D)、(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図19-4(C)は、第1特別図柄により大当りと判定さ

50

れたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図19-4(D)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

【1405】

図19-4(C)の第1特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」と「図柄4R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図19-4(D)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1406】

また、図19-4(C)，(D)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。たとえば、「8R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「15R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【1407】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【1408】

図19-4(E)の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「小当り経由16(15)R時短大当り」と「小当り経由9(8)R時短大当り」と「小当り経由5(4)R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第1小当り(16(15)R時短大当りとなるもの)、第2小当り(9(8)R時短大当りとなるもの)、第3小当り(5(4)R時短大当りとなるもの)のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてV入賞が発生しなければ無効となる。

【1409】

図19-5および図19-6は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図19-5および図19-6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、図19-5および図19-6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。

【1410】

図19-5および図19-6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

【1411】

コマンド8C01(H)~8C06(H)は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

10

20

30

40

50

【1412】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1,第2特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【1413】

コマンドA001~A005(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【1414】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放後(閉鎖)を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【1415】

コマンドA301~A305(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【1416】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA402(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【1417】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態(低ベース状態)であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB001(H)は、遊技状態が第1時短状態(高ベース状態)であることを指定する第1時短状態指定コマンドである。コマンドB002(H)は、遊技状態が第2時短状態(高ベース状態)であることを指定する第2時短状態指定コマンドである。

【1418】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第2保留記憶数を示す。

【1419】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第1保留記憶数および第2保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【1420】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

【1421】

コマンドC401(H)は、第1小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC402(H)は、第2小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC403(H)は、第3小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC501(H)は、第1小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC502(H)は、第2小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC503(H)は、第3小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC601(H)

10

20

30

40

50

は、V入賞があったことを指定するV入賞指定コマンドである。コマンドC602(H)は、V判定入賞装置87への入賞球(V入賞球とV入賞球以外の入賞球との両方を含む)を検出したことを指定するV入賞球検出指定コマンドである。

【1422】

遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、RAM102に、第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第1保留記憶バッファが設けられている。第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

10

【1423】

第2特別図柄については、RAM102に、第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第2保留記憶バッファが設けられている。第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

【1424】

第1始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存(記憶)される。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第2始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存(記憶)される。

20

【1425】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

30

【1426】

図19-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する(S1211)。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

40

【1427】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1213)。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S1214)。S1214の処理では、大当り判定用乱数(ランダムR)、大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

50

【1428】

次いで、CPU103は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1215）。

【1429】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S110）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S111）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

10

【1430】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU120では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

20

【1431】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1216）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1217）。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1218）とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1219）。

30

【1432】

S1216、S1217の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU120に送信される。

【1433】

また、この実施の形態では、S1216～S1219の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

40

【1434】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（S1221）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1222）。第2保留記憶数

50

が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【1435】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1223)。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S1224)。S1224の処理では、大当り判定用乱数(ランダムR)、大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

【1436】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する(S1225)。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1226)とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1227)。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1228)とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1229)。

【1437】

S1226, S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【1438】

また、この実施の形態では、S1226～S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイム割込内に一括して送信される。

【1439】

図19-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【1440】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理(S80)を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する(S52)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

【1441】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1

10

20

30

40

50

特別図柄表示装置 4 A における第 1 特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されたときには、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特別図柄の変動表示が行われる。

【1 4 4 2】

S 5 2 ~ S 5 4 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄表示装置 4 B の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄表示装置 4 A の変動表示に優先して実行される。

【1 4 4 3】

次いで、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する (S 5 5)。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の乱数バッファに格納する。また、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の乱数バッファに格納する。

【1 4 4 4】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする (S 5 6)。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

【1 4 4 5】

すなわち、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 1 0 2 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、RAM 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【1 4 4 6】

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

【1 4 4 7】

また、CPU 1 0 3 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (S 5 9)。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【1 4 4 8】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータ、または第 2 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第

10

20

30

40

50

2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【1449】

次いで、CPU103は、乱数バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（S61）。この場合、CPU103は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

10

【1450】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図19-4（A）に示すいずれかの大大当たり判定値に一致すると、第2特別図柄については図19-4（B）に示すいずれかの大大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S61のY）、S71に移行する。大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

20

【1451】

S61で大当たりとすることに決定した場合には（S61のY）、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S71）。

【1452】

次に、特別図柄ポインタが「第1」を示しているか否かを判定する（S72）。特別図柄ポインタが「第1」のときは、図19-4（C）の第1特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S73）、S75に進む。一方、特別図柄ポインタが「第1」を示していない場合（「第2」を示している場合）は、図19-4（D）の第2特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S74）、S75に進む。

30

【1453】

S75では、S73またはS74で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別を大当たりの種別に決定し（S75）、S81に進む。

【1454】

また、S61で大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S61のN）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当たり判定対象が第2特別図柄の変動表示であるか否か確認する（S76）。S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータでない（第1特別図柄の変動表示である）ときは、後述するS82に進む。一方、S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータである（第2特別図柄の変動表示である）ときは、図19-4（B）の第2特図大当たり判定テーブルを使用して、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当たり判定値に一致するか否かを判定することにより、小当たり判定の処理を行う（S77）。すなわち、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図19-4（B）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると（S77のY）、第2特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（S77Y）、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットする（S78）。

40

【1455】

小当たりフラグをセットした後は、図19-4（E）の小当たり経由大当たり種別判定テーブ

50

ルを選択し（S 7 9）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（S 8 0）。そして、S 8 1に移行する。一方、S 7 7で小当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（S 7 7の N）、後述する S 8 2に移行する。

【1 4 5 6】

S 8 1では、S 7 5または S 8 0で決定した大当りの種別を示すデータを R A M 1 0 2における大当り種別バッファに記憶し（S 8 1）、S 8 2に進む。たとえば、大当り種別が「図柄 1 5 R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 1」が設定され、大当り種別が「図柄 4 R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 2」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「0 3」が設定される。大当り種別が小当り経由 9（8）R 時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 4」が設定される。大当り種別が小当り経由 5（4）R 時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 5」が設定される。これらのうち、小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り、小当り経由 9（8）R 時短大当り、および、小当り経由 5（4）R 時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態において V 入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【1 4 5 7】

S 8 2では、特別図柄の停止図柄を設定する（S 7 8）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S 8 0で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S 7 5で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S 1 1 1）に対応した値に更新する（S 7 9）。

【1 4 5 8】

図 1 9 - 9 は、小当り開放前処理（S 1 1 8）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、C P U 1 0 3 は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド 2 2 を制御することで可動部 8 7 2 を開放状態に動作させ、V 判定入賞装置 8 7 の作動口の開放動作を開始させる（S 4 1 1）。次に、C P U 1 0 3 は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信する（S 4 1 2）。次に、C P U 1 0 3 は、小当りの開放状態における V 入賞領域 8 7 0 への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としての V 判定入賞個数カウンタをセットする（S 4 1 3）。具体的に、S 4 1 3 では、V 判定入賞個数カウンタのカウント値を「1 0」にセットし、V 入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理（S 1 1 9）に対応した値に更新する（S 4 1 4）。

【1 4 5 9】

図 1 9 - 1 0 は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（S 1 1 9）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、小当り開放制御タイマを - 1 減算更新する（S 4 3 0）。次に、後述する S 4 3 5 で V 入賞個数を計数する V 判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する（S 4 3 1）。V 判定入賞個数カウンタは、図 1 9 - 9 の S 4 1 3 により「1 0」にセットされ、1 0 個の V 入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S 4 3 0 で V 判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S 4 4 1 に進む。一方、S 4 3 0 で V 判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値 = 0）したか否かを確認する（S 4 3 2）。

【1460】

S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S441に進む。一方S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を開閉させるための処理を行う（S433）。

【1461】

次に、V判定入賞装置87内部で開放状態となっているV入賞領域870にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する（S434）。S434でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグをセットする（S435）。そして、V入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S436）。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出されたことを認識することができ、V入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域870のV入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（S437）、S439に進む。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域870のV入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ15aにより検出される。

【1462】

一方、S434でオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであり、V判定入賞スイッチ15aがオン状態となっているか否かを判定する（S438）。S438でオン状態となっているときはS439に進み、S438でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【1463】

S439では、図19-9のS413により「10」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「-1」するダウンカウントを行い（S439）、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S440）。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出された後、判定入賞装置87内に進入したV入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置87内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【1464】

S431でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU103は、ソレノイド22を制御することで可動部872を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を閉鎖する（S441）。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置87の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置87が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置87が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【1465】

次に、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし（S442）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（S120）に対応した値に更新し（S443）、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入

10

20

30

40

50

賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

【1466】

図19-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S120）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し（S441）、V入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値=0）したか否かを確認する（S442）。

【1467】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS434またはS445でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S443）。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する（S444）。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする（S445）。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし（S446）、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【1468】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（S447）。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870（V入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（S447A）。次に、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S448）。S448でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする（S449）。

【1469】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる（図19-10のS435）ことに基づいて、S449で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【1470】

次いで、CPU103は、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（S450）。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（S451）。

【1471】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する（S452）。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（S453）。

【1472】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、15回、8回、または、4回）、開放時間（たとえば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（S454）

。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値に更新し（S 4 5 5）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【1 4 7 3】

S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S 8 1で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（S 4 5 6）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（S 4 5 7）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【1 4 7 4】

〔特徴部 0 2 T Mに関する説明〕

次に、特徴部 0 2 T Mに関して、図 2 0 - 1 ~ 図 2 0 - 6 6 を用いて説明する。

本実施形態では、大当り遊技状態に制御されることに対応してカウント値（大当り発生カウント値）を更新することが可能である。

また、このカウント値が所定値を超えた場合（モード切替判定値（本例では、「3」）以上）の可変表示期間は、このカウント値が所定値を超えない場合（モード切替判定値（本例では、「3」未満））の可変表示期間よりも短かくすることが可能である。

また、演出制御用CPU 1 2 0は、このカウント値と所定値との関係に関する特定表示（大当りカウント表示）を画像表示装置 5 に表示することが可能である。

【1 4 7 5】

〔飾り図柄、小図柄〕

本実施形態における各演出用図柄（飾り図柄、小図柄）に関して詳細に説明する。

【1 4 7 6】

＜飾り図柄＞

本実施形態では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、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の可変表示が行われる。本実施形態における飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成される。

【1 4 7 7】

本実施形態における数字図柄を含む飾り図柄とは、数字「1」～「7」までに対応する飾り図柄であり、例えば、数字「1」～数字「7」を含む飾り図柄等のことである。

【1 4 7 8】

また、本実施形態では、飾り図柄のうち偶数図柄（数字「2」、「4」、「6」に対応する数字図柄）は、青色態様（本例では、青色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「7」を除く奇数図柄（数字「1」、「3」、「5」に対応する数字図柄）は、赤色態様（本例では、赤色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「7」の奇数図柄（数字「7」に対応する数字図柄）は、金色態様（本例では、金色の数字で示された飾り図柄）である。

【1 4 7 9】

（確定飾り図柄）

本実施形態では、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 に設けられた飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、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／確定停止されるタイミングでは、図柄揃い演出が実行され、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【1 4 8 0】

本実施形態では、表示結果や大当り種別に応じて、確定飾り図柄の種類を異ならせている（図 2 0 - 3 及び図 2 0 - 4 参照）。本実施形態では、確定飾り図柄として、はずれ図

10

20

30

40

50

柄や偶数図柄や奇数図柄の種類が設定されている。

【1481】

<小図柄>

本実施形態では、画像表示装置5の左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から小図柄表示エリア5 l、小図柄表示エリア5 c、及び小図柄表示エリア5 rとし、第2特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアも前述した小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rと共通とする。

10

【1482】

小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rは、図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【1483】

[アクティブ表示、保留表示、保留記憶数]

本実施形態では、画像表示装置5の画面左下部には、第1保留記憶数（0～4個の第1保留表示02TM01）を表示する第1保留表示領域02TM01Eが設けられており、画像表示装置5の画面右下部には、第2保留記憶数（0～4個の第2保留表示02TM02）を表示する第2保留表示領域02TM02Eが設けられている。また、画像表示装置5の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示02TM03を表示するアクティブ表示領域02TM03Eが設けられている。

20

【1484】

なお、画像表示装置5の画面左部（第1保留表示領域02TM01Eの上部）に、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶数表示領域を設けてもよく、画像表示装置5の画面右部（第2保留表示領域02TM02Eの上部）に、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶数表示領域02TM06Eを設けてもよい。

【1485】

ここで、第1保留表示領域02TM01Eには、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第2保留表示領域02TM02Eには、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。

30

【1486】

[時短状態]

本実施形態では、時短状態は、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。

40

【1487】

本実施形態における時短状態は、（A）所定回数の特図ゲームが実行されたことや、（B）大当り遊技状態に制御されたことや、（C）特定種別の小当り遊技状態に制御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）ともいう。

【1488】

本実施形態では、時短状態の種類として、a時短状態とb時短状態とが設けられている。a時短状態では、（A）10000回の第2特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、（B）大当り遊技状態に制御されたことや、（C）後述する通常小当りに対応した小当

50

り遊技状態に制御されたことのいずれか1つの終了条件が成立したときに終了する。

【1489】

また、b時短状態では、(A)10000回の第2特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、(B)大当り遊技状態に制御されたことのいずれか1つの終了条件が成立したときに終了する。b時短状態では、a時短状態と異なり(C)通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことが終了条件となっていない(図20-21(3)No.3-1参照)。

【1490】

[当り種別テーブル]

図20-1は、当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルのうち、図20-1(1)は大当り種別テーブルを示す図であり、図20-1(2)は小当り経由大当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態(遊技状態)、大当りにおける開放回数(ラウンド数)、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。

【1491】

本実施形態では、大当り種別として、「図柄3R通常大当り」、「図柄10Ra時短大当り」、「図柄10Rb時短大当り」、「通常小当り経由10Ra時短大当り」、「時短小当り経由10Ra時短大当り」が設けられている。

【1492】

小当りは、第1特別図柄または第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる(特別図柄の小当り判定)。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が1回で開放時間が0.04秒という開放パターン(以下、適宜「第1開放パターン」と称する。)と、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターン(以下、適宜「第2開放パターン」と称する。)とのいずれかの開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。

【1493】

小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【1494】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入(V入賞)した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、V判定入賞装置87の開放パターンが異なる「通常小当り経由10Ra時短大当り」、および、「時短小当り経由10Ra時短大当り」が含まれる。

【1495】

本実施形態では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、V判定入賞装置87の開放パターンが第1開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが期待できない。また、a時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてV入賞させることができなかった場合、当該小当りの終了後にa時短状態に制御されずに通常状態に制御される(図20-24参照)。従って、この「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、実質的に時短状態から通常状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「通常小当り」や「転落小当り」や「第1小当り」と称する。

【1496】

また、本実施形態では、「時短小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、V判定入賞装置87の開放パターンが第2開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて容易であり、大当りを発生させることが期待できる

10

20

30

40

50

。また、a時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてV入賞させることができた場合、当該小当りに対応した大当りの終了後にa時短状態に制御される。従って、この「時短小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、実質的に次回も時短状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「時短小当り」や「継続小当り」や「第2小当り」と称する。

【1497】

一方、小当りを經由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄3R通常大当り」、「図柄10Ra時短大当り」、および「図柄10Rb時短大当り」がある。

【1498】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

【1499】

図20-1(1)に示すように、「図柄3R通常大当り」は、大入賞口が3回(3R)開放される大当りである。「図柄3R時短大当り」後に制御される遊技状態は、通常状態である。

【1500】

また、「図柄10Ra時短大当り」は、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。「図柄10Ra時短大当り」後に制御される遊技状態は、a時短状態である。

【1501】

a時短状態は、前述した終了条件のうち、第2特別図柄の変動表示回数が10000回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が10004回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というa時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にV判定入賞装置87に進入した遊技球が約100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/41.1という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というa時短状態の終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約100%という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次の小当りが確定している状態である。但し、a時短状態において発生する小当りとして「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合には、大当りが発生することなく、通常状態に制御されてしまう。

【1502】

また、「図柄10Rb時短大当り」は、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。「図柄10Ra時短大当り」後に制御される遊技状態は、b時短状態である。

【1503】

「図柄10Rb時短大当り」後のb時短状態は、前述した終了条件のうち、第2特別図柄の変動表示回数が10000回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が10004回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というb時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にV判定入賞装置87に進入した遊技球が約100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/41.1という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というb時短状態の終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約100%という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次の小当りが確定している状態である。但し、b時短状態において発生する小当りには「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合であっても、大当りが発生することなく

10

20

30

40

50

、継続してb時短状態に制御される。よって、b時短状態は、実質的に「時短小当り」に当選するまで第2特別図柄の変動表示が実行される遊技状態であり、約100%という割合で小当り経由大当りを発生させ、実質的に次回の大当りが確定している状態である。

【1504】

図20-1(2)に示すように、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、V判定入賞装置87が1回(0.04秒×1回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)の計10回(10R)開放される大当りである。また、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は、V判定入賞装置87が(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)の計10回(10R)開放される大当りである。これらの小当り経由時短大当りは、1ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は10回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄10R時短大当りと同様またはそれに近い大当り種別とを感じる。

10

【1505】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特殊状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の際で遊技者にとって有利である。

20

【1506】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口(たとえば、別の可変入賞口(始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい))が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

30

【1507】

〔乱数値〕

図20-2(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20-2(A)に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【1508】

尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【1509】

尚、本実施形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図20-2(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異

50

ならせてもよい。

【1510】

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。

【1511】

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テーブルなどが記憶されている。

10

【1512】

〔表示結果判定テーブル〕

図20-2(B)((B1)及び(B2))は、第1特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第2特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

20

【1513】

図20-2(B1)は、〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルを示す説明図である。〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第1特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図20-2(B1)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

【1514】

本例では、第1特別図柄の大当たり確率は、 $1/319.7$ となっている。また、第1特別図柄の小当たり確率は、 $1/200$ に設定されている。

30

【1515】

図20-2(B2)は、〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルを示す説明図である。〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第2特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図20-2(B2)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

40

【1516】

本例では、第2特別図柄の大当たり確率は、 $1/319.7$ となっている。また、第2特別図柄の小当たり確率は、 $1/41.1$ に設定されている。

【1517】

本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とに小当りを設ける例を示したが、このような形態に限らず、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方に小当りを設ける構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に小当りを設ける一方で、第1特別図柄に小当りを設けないようにしてもよい。

【1518】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞(第1始動入賞)、または、第2始動入

50

賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路104のカウント値（乱数値MR1）を抽出する。

【1519】

第1始動入賞については、抽出値を「第1特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの第1特別図柄の大当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当たりすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの第1特別図柄の大当たり判定値と一致しないときは、抽出値を「第1特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの第1特別図柄の小当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して小当たりすることに決定する。

【1520】

第2始動入賞については、抽出値を「第2特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの第2特別図柄の大当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当たりすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの第2特別図柄の大当たり判定値と一致しないときは、抽出値を「第2特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの第2特別図柄の小当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当たりすることに決定する。小当たりすることに決定することは、小当たり経由の大当たりすることに仮決定（小当たり中にV入賞が生じなければ大当たりには制御されないため、仮決定と記載する）することもある。

【1521】

なお、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【1522】

〔大当たり種別判定テーブル〕

図20-3、及び、図20-4は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルおよび小当たり経由大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【1523】

図20-3は、遊技状態が通常状態であるときに大当たりと判定された場合の図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる大当たり種別判定テーブルと、遊技状態が通常状態であるときに小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの大当たり種別を決定するために用いる小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。

【1524】

図20-4は、遊技状態がa時短状態およびb時短状態であるときに大当たりと判定された場合の図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる大当たり種別判定テーブルと、遊技状態がa時短状態およびb時短状態であるときに小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの小当たり経由大当たり種別を決定するために用いる小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。

【1525】

これらの大当たり種別判定テーブル、および、小当たり経由大当たり種別判定テーブルには、各大当たり種別（小当たり経由大当たり種別）に対応した、各大当たり後に実行される時短制御の回数と、確定飾り図柄の種類と、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値である大当たり判定値とが設定されている。

【1526】

＜通常状態の大当たり種別判定テーブル＞

図20-3（A1）は、遊技状態が通常状態であるときに第1特別図柄により大当たりと判定された場合の図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる「第1特別図柄用」大当たり種別判定テーブルである。図20-3（A2）は、遊技状態が通常状態であるときに

10

20

30

40

50

第2特別図柄により大当たりと判定された場合の図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる「第2特別図柄用」大当たり種別判定テーブル」である。

【1527】

（「第1特別図柄用」大当たり種別判定テーブル）

図20-3（A1）の「第1特別図柄用」大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄3R通常大当たり」と「図柄10Ra時短大当たり」と「図柄10Rb時短大当たり」のそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。

【1528】

本例では、「第1特別図柄用」大当たり種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～119まで（40%）が「図柄3R通常大当たり」、120～239まで（40%）が「図柄10Ra時短大当たり」、240～299まで（20%）が「図柄10Rb時短大当たり」に割り当てられている。

10

【1529】

また、図20-3（A1）には、各大当たり種別のそれぞれに対応した大当たり後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄3R通常大当たり」は0回、「図柄10Ra時短大当たり」は10000回、「図柄10Rb時短大当たり」は10000回である。

【1530】

また、図20-3（A1）には、各大当たり種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄3R通常大当たり」は偶数図柄、「図柄10Ra時短大当たり」は数字図柄「7」を除く奇数図柄、「図柄10Rb時短大当たり」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

20

【1531】

（「第2特別図柄用」大当たり種別判定テーブル）

図20-3（A2）の「第2特別図柄用」大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10Ra時短大当たり」に対応した大当たり判定値が設定されている。

【1532】

本例では、「第2特別図柄用」大当たり種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～299まで（100%）が「図柄10Ra時短大当たり」に割り当てられている。

30

【1533】

また、図20-3（A2）には、大当たり種別に対応した大当たり後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当たり」は時短制御回数が10000回である。

【1534】

また、図20-3（A2）には、各大当たり種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当たり」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「7」である奇数図柄である。

40

【1535】

＜通常状態の小当たり経由大当たり種別判定テーブル＞

図20-3（B1）は、遊技状態が通常状態であるときに第1特別図柄により小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの小当たり経由大当たり種別を決定するために用いる「第1特別図柄用」小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。図20-3（B2）は、遊技状態が通常状態であるときに第2特別図柄により小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの小当たり経由大当たり種別を決定するために用いる「第2特別図柄用」小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。

【1536】

（「第1特別図柄用」小当たり経由大当たり種別判定テーブル）

50

図 20-3 (B1) の [第 1 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値 MR2 の値と比較される数値であって、「通常小当り経由 10 Ra 時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1537】

本例では、[第 1 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～299 まで (100%) が「通常小当り経由 10 Ra 時短大当り」に割り当てられている。

【1538】

また、図 20-3 (B1) には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由 10 Ra 時短大当り」は時短制御回数が 10000 回である。

【1539】

また、図 20-3 (B1) には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由 10 Ra 時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。なお、本実施形態では、「通常小当り」の発生時に V 入賞が発生した場合には、大当り遊技状態に制御された後に通常状態に制御される (図 20-19 参照)。

【1540】

([第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブル)

図 20-3 (B2) の [第 2 特別図柄用] 小当り大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値 MR2 の値と比較される数値であって、「通常小当り経由 10 Ra 時短大当り」と「時短小当り経由 10 Ra 時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1541】

本例では、[第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～74 まで (25%) が「通常小当り経由 10 Ra 時短大当り」、75～299 まで (75%) が「時短小当り経由 10 Ra 時短大当り」に割り当てられている。

【1542】

また、図 20-3 (B2) には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由 10 Ra 時短大当り」は 10000 回、「時短小当り経由 10 Ra 時短大当り」も 10000 回である。

【1543】

また、図 20-3 (B2) には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由 10 Ra 時短大当り」ははずれ図柄や後述する特殊図柄等であり、「時短小当り経由 10 Ra 時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1544】

本実施形態では、通常状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が 0.1 秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、ファンファーレ演出と称する。

【1545】

また、通常状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が 0.1 秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。

【1546】

また、本実施形態では、通常状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が 0.5 秒に設定されている (不図示)。

【1547】

10

20

30

40

50

＜ a 時短状態、 b 時短状態の大当り種別判定テーブル＞

図 20-4 (A1) は、遊技状態が時短状態 (a 時短状態又は b 時短状態) であるときに第 1 特別図柄により大当りと判定された場合の [第 1 特別図柄用] 大当り種別判定テーブルである。図 20-4 (A2) は、遊技状態が時短状態であるときに第 2 特別図柄により大当りと判定された場合の [第 2 特別図柄用] 大当り種別判定テーブルである。

【1548】

([第 1 特別図柄用] 大当り種別判定テーブル)

図 20-4 (A1) の [第 1 特別図柄用] 大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値 MR2 の値と比較される数値であって、「図柄 3 R b 時短大当り」と「図柄 10 R a 時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

10

【1549】

本例では、[第 1 特別図柄用] 大当り種別判定テーブルにおいては、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 239 まで (80%) が「図柄 3 R b 時短大当り」、240 ~ 299 まで (20%) が「図柄 10 R a 時短大当り」に割り当てられている。

【1550】

また、図 20-4 (A1) には、各大当り種別のそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄 3 R b 時短大当り」は 10000 回、「図柄 10 R a 時短大当り」は 10000 回である。

【1551】

また、図 20-4 (A1) には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄 3 R b 時短大当り」は数字図柄「3」である奇数図柄、「図柄 10 R a 時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

20

【1552】

図 20-4 (A1) に示したように、遊技状態が時短状態 (a 時短状態又は b 時短状態) であるときに第 1 特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄 3 R b 時短大当り」又は「図柄 10 R a 時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定されることによって、遊技状態が時短状態であるときに第 1 特別図柄により大当りと判定された場合に、適切な演出制御を行うことができる。

【1553】

具体的には、初当り時に「図柄 10 R b 時短大当り」に当選した場合に、実質的に次回の大当りが確定している b 時短状態に制御される本実施形態では、初当りの 10 ラウンド分の賞球 (1500 個) と、実質的に次回確定している大当りの 10 ラウンド分の賞球 (1500 個) との合計 3000 個の賞球が付与されることを報知する演出 (後述する 3000 報知演出) が初当り時に実行され、遊技者は合計 3000 個の賞球が付与されることを認識している (図 20-54 参照)。

30

【1554】

また、b 時短状態に制御されたにも関わらず、いずれかの理由で第 2 特別図柄の変動表示が実行されなかった場合に、初当りに当選した変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する第 1 特別図柄の保留記憶 (実行が保留 (本例では最大 4 個) されている可変表示) の変動表示が実行されてしまうことがある。このときに実行された第 1 特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」と判定されていた場合に発生する大当り (以下、適宜「イレギュラー特 1 大当り」と称する。) の大当り種別に応じて、付与される / 付与される予定の賞球数が異なる。

40

【1555】

(A) イレギュラー特 1 大当りの大当り種別が「図柄 3 R b 時短大当り」であった場合には、

(A1) 初当りの 10 ラウンド分の賞球 (1500 個)

(A2) イレギュラー特 1 大当りの 3 ラウンド分の賞球 (450 個)

(A3) イレギュラー特 1 大当り後に制御される b 時短状態で実質的に次回確定してい

50

る大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
の合計３４５０個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【１５５６】

（Ｂ）イレギュラー特１大当りの大当り種別が「図柄１０Ｒａ時短大当り」であった場合には、

（Ｂ１）初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）

（Ｂ２）イレギュラー特１大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）

の合計３０００個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【１５５７】

なお、イレギュラー特１大当り後に制御されるａ時短状態では、次回の大当りは実質的に確定していないので、ここでは（Ｂ３）として１０ラウンド分の賞球（１５００個）が付与されることが実質的に確定となるものとしていない。

10

【１５５８】

このように、初当り時の３０００報知演出によって、合計３０００個の賞球が付与されることを遊技者に認識させる本実施形態において、イレギュラー特１大当りが発生してしまった場合であっても、遊技状態が時短状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄３Ｒｂ時短大当り」又は「図柄１０Ｒａ時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定される構成を採用することによって、３０００個以上の賞球を付与することが可能となり、初当り時の３０００報知演出の演出内容に対して矛盾が起きないようにすることができ、付与される賞球数の点でも遊技者が不利になり過ぎることを防ぐことができる。

20

【１５５９】

また、本実施形態では、遊技状態が時短状態（ａ時短状態又はｂ時短状態）であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の大当り種別に判定されない。

【１５６０】

（Ｃ）イレギュラー特１大当りの大当り種別が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」であった場合には、

（Ｃ１）初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）

（Ｃ２）イレギュラー特１大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）

30

（Ａ３）イレギュラー特１大当り後に制御されるｂ時短状態で実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
の合計４５００個の賞球が付与されることが実質的に確定となり、初当り時の３０００報知演出の演出内容に対して矛盾が起きてしまうととも、付与される賞球数の点でも遊技者が過度に有利になってしまうので、遊技状態が時短状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合の大当り種別として「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が設けられていない。

【１５６１】

（〔第２特別図柄用〕大当り種別判定テーブル）

図２０－４（Ａ２）の〔第２特別図柄用〕大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄１０Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

40

【１５６２】

本例では、〔第２特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。

【１５６３】

また、図２０－４（Ａ２）には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１０００回である。

50

【1564】

また、図20-4(A2)には、大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1565】

＜a時短状態、b時短状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞

図20-4(B1)は、遊技状態が時短状態(a時短状態、b時短状態)であるときに第1特別図柄により小当りと判定された場合の〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルである。図20-4(B2)は、遊技状態が時短状態であるときに第2特別図柄により小当りと判定された場合の〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルである。

10

【1566】

(〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル)

図20-4(B1)の〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1567】

本例では、〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~299まで(100%)が「通常小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

20

【1568】

また、図20-4(B1)には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

【1569】

また、図20-4(B1)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。

【1570】

(〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル)

図20-4(B2)の〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」と「時短小当り経由10Ra時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

30

【1571】

本例では、〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~74まで(25%)が「通常小当り経由10Ra時短大当り」、75~299まで(75%)が「時短小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1572】

また、図20-4(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は10000回、「時短小当り経由10Ra時短大当り」も10000回である。

40

【1573】

また、図20-4(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」のa時短状態の場合ははずれ図柄で、b時短状態の場合は特殊図柄(本例では、「END」の文字が示された特殊図柄)であり、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

50

【1574】

本実施形態では、a時短状態またはb時短状態において大当たりや小当たり経由大当たりが発生した場合の大当たりファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この大当たりファンファーレ期間に実行される各種の演出を、大当たりファンファーレ演出と称する。

【1575】

また、a時短状態またはb時短状態において小当たりが発生した場合の小当たりファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この小当たりファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当たりファンファーレ演出と称する。

【1576】

また、a時短状態またはb時短状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が0.5秒に設定されている（図20-15～図20-20参照）。

10

【1577】

〔変動パターン判定〕

ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1578】

＜リーチを伴わない変動パターン＞

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「超高速はずれ」、「高速時短小当たり」、「超高速時短小当たり」、「突入変動はずれ」、「突入変動大当たり」、「突入変動時短小当たり」、「擬似変動はずれ」、「直大当たり」、「（「高速通常小当たり」＝「高速はずれ」）」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」、「大当たり」、「時短小当たり」、又は「通常小当たり」のいずれかとなることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。

20

【1579】

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1000msであり、「超高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は2000msであり、「ロング変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10000msであり、「突入変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30200msであり、「擬似変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は2800msである。

30

【1580】

また、変動表示結果が「大当たり」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「直大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10000msであり、「突入変動大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は40000msである。

【1581】

また、変動表示結果が「時短小当たり」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速時短小当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は5000msであり、「超高速時短小当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は500msであり、「突入変動時短小当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30500msである。

40

【1582】

また、変動表示結果が「通常小当たり」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速通常小当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1000msである。

【1583】

50

b 時短中の通常小当りの変動パターンについて

なお、本実施形態では、b 時短状態において変動表示結果が「通常小当り」となる場合に、「高速通常小当り」の変動パターンと判定される。この「高速通常小当り」の変動パターンは、「高速はずれ」の変動パターンと同様の演出態様の変動パターンであり、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組み合わせ（例えば、「245」等）が停止表示される。b 時短状態で「通常小当り」が発生したときに、V 入賞が発生しなくても、継続して b 時短状態に制御される（即ち、通常状態に制御されない（転落しない））本実施形態において（図 20-24 参照）、b 時短状態では変動表示結果が「通常小当り」となったことを報知する必要がないので、変動表示結果が「はずれ」となるときと同様の変動パターンを用いている。

10

【1584】**<「超高速時短小当り」の演出例>**

変動パターンが「超高速時短小当り」であるときの演出例に関して、図 20-5 を用いて説明する。

【1585】

図 20-5 は、変動パターンが「超高速時短小当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1586】

図 20-5（1）及び（2）は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像や第3飾り図柄に関して、後述する図 20-28（1）及び（2）と同様なので説明を省略する。

20

【1587】

次いで、図 20-5（3）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を縮小表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果が「時短小当り」となることに対応した第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）である。

【1588】

次いで、図 20-5（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「時短小当り」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる（即ち、即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、小図柄表示エリア 5l、5c、5r では、小図柄の変動表示を実行している。

30

【1589】

次いで、図 20-5（5）に示すように、CPU 103 が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5L、5C、5R において、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる（即ち、即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 02TM03E から、アクティブ表示 02TM03 を消去させる。

40

【1590】

次いで、図 20-5（6）に示すように、CPU 103 が小当り遊技状態の小当り遊技を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、V 入賞させるための「V を狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【1591】**【突入変動】**

50

本実施形態では、大当り発生カウント値＝3であるときのa時短状態の1変動目（即ち、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目）において実行される変動パターンは、変動パターン（前半部）と変動パターン（後半部）とで構成されている。変動パターン（前半部）では、例えば、「突入変動」の変動パターンが実行される。本実施形態では、変動パターン（前半部）において「突入変動」の変動パターンが実行された後に各変動表示結果に応じた変動パターン（後半部）が実行される。

【1592】

変動パターン（後半部）では、当該変動表示の表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示が実行される。この演出を「表示結果報知変動演出」と称する。変動パターン（後半部）の表示結果報知変動演出では、例えば、変動表示結果が「はずれ」の場合には「超高速はずれ」の変動パターン（200ms）の変動表示、変動表示結果が「時短小当り」の場合には「超高速時短小当り」の変動パターン（500ms）の変動表示等が実行される。

10

【1593】

変動パターン（前半部）の「突入変動」とは、現在制御されている演出モードを示唆する情報が表示された後で、飾り図柄の擬似変動演出（飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止し、その後も、飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止する擬似変動を繰り返す演出）が実行され、所定のタイミングで現在制御されている演出モードを示唆する情報が再び表示されるとともに現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報が表示される変動パターンである（図20-7～図20-9参照）。以下では、擬似変動のうち飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの一連の演出を適宜「単位擬似変動」と称する。従って、擬似変動演出とは、複数回の単位擬似変動が実行される演出である。

20

【1594】

本実施形態における「突入変動」では、現在制御されている演出モードを示唆する情報とは、「超高速」の文字や「超高速HYPER RUSH」の文字（以下、適宜「モード開始示唆演出」と称する。）であり、現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報とは、「超高速HYPER RUSH」の文字や「超高速HYPER RUSH突入」の文字（以下、適宜「モード開始報知演出」と称する。）である。

30

【1595】

また、「突入変動」における飾り図柄の擬似変動演出とは、1回目の飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの期間（以下、適宜「単位擬似変動期間」と称する。）より、2回目の単位擬似変動期間の方が短く、2回目の単位擬似変動期間より、3回目の単位擬似変動期間の方が短くなっている。以降同様に擬似変動を実行する毎に単位擬似変動期間が短くなっていく構成、即ち、擬似変動の速度が加速度的に速くなっていく構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「加速擬似変動演出」と称する。本例では、加速擬似変動演出では、全7回の単位擬似変動が実行されるものとする。

40

【1596】

このように、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目の「突入変動」の変動パターンにおいて、加速擬似変動演出が実行されることによって、[超高速HYPER RUSH]の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に印象付けることができる。

【1597】

本実施形態では、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、加速擬似変動演出中の飾り図柄（後述する「第3飾り図柄」）の擬似変動が実行されるときに、第3飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない構成となっている。このとき、第3飾り図柄の表示色が各色（青

50

色、赤色、金色)で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様(以下、適宜「特殊態様」と称する。)で表示される。このように、加速擬似変動演出中の第3飾り図柄が仮停止するときに、第3飾り図柄が、光線エフェクト表示を含まない態様で表示される一方で、特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

【1598】

また、加速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第3飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないこと、即ち、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示であることを遊技者に認識させることができる。

10

【1599】

また、本実施形態では、大当り発生カウント値=3となった大当り遊技状態の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、「超高速HYPER RUSH」が開始すること(「突入変動」が開始すること)を報知する「READY」の文字が画像表示装置5に表示される。

【1600】

＜「突入変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「突入変動はずれ」であるときの演出例に関して、図20-6、及び、図20-7～図20-10を用いて説明する。

【1601】

図20-6は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図20-7～図20-10は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

20

【1602】

まず、図20-7(1)に示すように、大当り遊技状態(大当り発生カウント値=3)の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に「READY」の文字を表示させる。

【1603】

次いで、図20-7(2)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング(図20-6に示すT1のタイミング)で、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速」の文字を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

30

【1604】

次いで、図20-7(3)～(7)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて10秒が経過したタイミングから17.5秒が経過したタイミングまでの期間(図20-6に示すT2～T3の期間(7.5秒間))で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(1回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図20-7(3)、(6)、及び(7)に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

40

【1605】

図20-7(7)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字を表示させる。「超高速HYPER RUSH」の文字は、第3飾り図柄よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、「超高速HYPER RUSH」の文字、第3飾り図柄の順で表示されているように見える。

【1606】

このときの「超高速HYPER RUSH」の文字の表示態様は、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出で表示される「超高速HYPER RUSH」の文字の

50

表示態様よりも視認性が低下した状態で表示されている。本例では、加速擬似変動演出中の「超高速HYPER RUSH」の文字は、薄い白文字の態様で表示される一方で、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出中の「超高速HYPER RUSH」の文字は、濃い黒文字の態様で表示されている。

【1607】

次いで、図20-7(8)～図20-8(11)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて17.5秒が経過したタイミングから21秒が経過したタイミングまでの期間(図20-6に示すT3～T4の期間(3.5秒間))で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(2回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図20-8(10)及び(11)に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

10

【1608】

図20-8(11)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字を表示させる。

【1609】

次いで、図20-8(12)以降に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて21秒が経過したタイミング(図20-6に示すT4のタイミング)以降で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(3回目～8回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。

20

【1610】

そして、図20-9(13)～(15)に示すように、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(7回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。

【1611】

次いで、図20-9(16)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて25.5秒が経過したタイミング(図20-6に示すT9のタイミング)で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rから第3飾り図柄を消去するとともに、モード開始報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字(濃い黒文字の態様)を表示させる。

30

【1612】

次いで、図20-9(17)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始報知演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH突入」の文字(濃い黒文字の態様)を表示させる。

【1613】

次いで、図20-9(18)～図20-10(21)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて30秒が経過したタイミングから30.2秒が経過したタイミングまでの期間(図20-6に示すT10～T11の期間)で、演出制御用CPU120は、モード開始報知演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から「超高速HYPER RUSH突入」の文字を消去し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第3飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「145」)を停止(停止表示、確定停止)させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「145」)を確定停止させる。

40

【1614】

このとき、演出制御用CPU120は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結

50

果を報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第3飾り図柄が停止（停止表示、確定停止）するときに、第3飾り図柄を特殊態様で表示させずに、光線エフェクト表示を含む態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出モードが「超高速HYPER RUSH」であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（後述する図20-28参照）。

【1615】

本実施形態では、「超高速HYPER RUSH」に制御されているときに、少ない変動表示の回数で「通常小当り」に当選してしまった場合に、他の演出モードと比較して変動表示期間が極端に短い変動パターン（「超高速はずれ」（0.2秒））が選択される割合が高い「超高速HYPER RUSH」に制御されていることによって、大当りを複数回発生させて初めて制御させることができる「超高速HYPER RUSH」を十分に遊技することなく終了させてしまう虞がある。

【1616】

このような状況が発生してしまうことを鑑みて、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目において、100%の割合で「突入変動」の変動パターン（30秒以上）が実行されることによって、早い段階で「超高速HYPER RUSH」から転落してしまった場合でも、少なくとも30秒以上の「超高速HYPER RUSH」の制御期間を確保することができる。

【1617】

また、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目において、100%の割合で「突入変動」の変動パターン（加速擬似変動演出）が実行されることによって、早い段階で「超高速HYPER RUSH」から転落してしまった場合でも、「超高速HYPER RUSH」での第3飾り図柄の変動表示と類似した態様の飾り図柄の擬似変動が複数回実行されることによって、擬似変動ではあるものの少なくとも複数回以上の「超高速HYPER RUSH」における第3飾り図柄の変動表示を遊技することができる。

【1618】

また、本実施形態では、大当り発生回数に応じて、大当りエンディング期間の長さを変えることが可能であるので、例えば、大当り発生カウント値＝3の大当り（即ち、初めて「超高速HYPER RUSH」に制御される直前的大当り）の大当りエンディング期間を30秒に設定し、この期間に、大当り後に「超高速HYPER RUSH」に初めて制御されることを示唆する情報（「超高速」の文字、「超高速HYPER RUSH」の文字、「超高速HYPER RUSH突入」の文字等）を表示させることが可能である。

【1619】

しかしながら、パチンコ遊技機では、大当り遊技状態（大当りエンディング期間）に飾り図柄の変動表示を行うことや、それに類似した演出態様の演出を行うことは禁止されている。そのため、大当りエンディング期間に、「超高速HYPER RUSH」に初めて制御されることを示唆する情報を表示させることは可能であるものの、加速擬似変動演出を実行することができずに、「超高速HYPER RUSH」の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に報知することができない。

【1620】

そのため、本実施形態では、加速擬似変動演出や「超高速HYPER RUSH」に初めて制御されることを示唆する情報の表示を、大当りエンディング期間ではなく「超高速HYPER RUSH」に制御された1変動目に実行している。

【1621】

【擬似変動はずれ】

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンとは、飾り図柄（後述する「第3飾り図柄」）の単位擬似変動が連続して3回実行され、3回目の単位擬似変動の終了後に表示結果が「はずれ」であることを報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行され、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パ

ターンである（図 20-12 および図 20-13 参照）。即ち、3 回の単位擬似変動と 1 回の当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される変動パターンである。この当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される演出を、「表示結果報知変動演出」と称する。

【1622】

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンにおける飾り図柄の擬似変動演出とは、1 回目の単位擬似変動期間と 2 回目の単位擬似変動期間と 3 回目の単位擬似変動期間とが、いずれも飾り図柄が擬似変動を行う期間（200ms）+ 飾り図柄が仮停止する期間（500ms）の 700ms に設定されている。即ち、3 回全ての単位擬似変動の速度が同じ速さ（等速）で実行される構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「等速擬似変動演出」と称する。

10

【1623】

本実施形態では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、等速擬似変動演出中の飾り図柄の擬似変動が実行されるときに、第 3 飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄と光線エフェクト表示とが含まれる構成となっている。このとき、第 3 飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、等速擬似変動演出中の第 3 飾り図柄が仮停止するとき、第 3 飾り図柄が特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

20

【1624】

また、等速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第 3 飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないことを遊技者に認識させることができる。

【1625】

＜「擬似変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときの演出例に関して、図 20-11、及び、図 20-12～図 20-13 を用いて説明する。

【1626】

図 20-11 は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 20-12～図 20-13 は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

30

【1627】

先ず、図 20-12（1）～（3）に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させたタイミングから 0.7 秒経過するタイミングまでの期間（図 20-11 に示す T1～T2 の期間）で、演出制御用 CPU 120 は、等速擬似変動演出（1 回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、第 3 飾り図柄の擬似変動を実行する。図 20-12（3）に示すように、第 3 飾り図柄が仮停止しているときには、第 3 飾り図柄は特殊態様で表示されている。

40

【1628】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが〔超高速 HYPER RUSH〕であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置 5 に表示させている（後述する図 20-28 参照）。

【1629】

次いで、図 20-12（4）～（6）に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させて 0.7 秒経過したタイミングから 1.4 秒経過したタイミングまでの期間（図 20-11 に示す T2～T3 の期間）で、演出制御用 CPU 120 は、等速擬似変動演出（2 回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、第 3 飾り図柄の擬似変動を実行する。図 20-12（6）に示すよう

50

に、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【1630】

次いで、図20-12(7)～図20-13(9)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて1.4秒経過したタイミングから2.1秒経過したタイミングまでの期間(図20-11に示すT3～T4の期間)で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出(3回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図20-13(9)に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

10

【1631】

次いで、図20-13(10)～(13)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて2.1秒が経過したタイミングから2.8秒が経過したタイミングまでの期間(図20-6に示すT4～T5の期間)で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける第3飾り図柄の擬似変動を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第3飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「145」)を停止(停止表示、確定停止)させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「145」)を確定停止させる。

20

【1632】

このとき、演出制御用CPU120は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第3飾り図柄が停止(停止表示、確定停止)するときに、第3飾り図柄を特殊態様で表示させていない。

【1633】

〔直大当り〕

本実施形態では、大当り発生カウント値 ≥ 3 であるときのa時短状態(即ち、「超高速HYPER RUSH」)またはb時短状態(即ち、「無敵RUSH」)において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」である場合に、「直大当り」の変動パターンが実行される。

30

【1634】

「直大当り」の変動パターンとは、変動表示が開始された後に飾り図柄が非表示となり、飾り図柄が非表示の状態を継続して変動表示が終了される変動パターンである。この変動パターンでは、変動表示が終了するときに、変動表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組み合わせが確定停止される(図20-14参照)。

【1635】

本実施形態では、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7に発光装置が備えられており、大当り発生カウント値 ≥ 3 であるときのa時短状態(即ち、「超高速HYPER RUSH」)またはb時短状態(即ち、「無敵RUSH」)において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置7を発光させることが可能である。

40

【1636】

＜「直大当り」の演出例＞

変動パターンが「直大当り」であるときの演出例に関して、図20-14を用いて説明する。

【1637】

図20-14は、変動パターンが「直大当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1638】

50

先ず、図 20-14 (1) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された変動表示の確定第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「245」）を表示させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「245」）を表示させている。

【1639】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが [超高速 HYPER RUSH] であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置 5 に表示させている（後述する図 20-28 参照）。

【1640】

次いで、図 20-14 (2) に示すように、CPU 103 が次の第 2 特別図柄の変動表示（4 個の保留記憶のうち 1 個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R から第 3 飾り図柄を消去する。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。

【1641】

次いで、図 20-14 (3) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、第 3 飾り図柄を消去した状態で、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる（即ち、第 3 飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行していない）。このとき、アクティブ表示領域 02 TM03 E から、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 02 TM03 を消去させる。

【1642】

次いで、図 20-14 (4) に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態のラウンド遊技（1 ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に大当りラウンド遊技開始画像を表示させる。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Round 1」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。このとき、演出制御用 CPU 120 は、特別可変入賞球装置 7 を発光させている。

【1643】

本実施形態では、時短状態に制御されているときには、第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【1644】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報（「アタッカーを狙え！！」の文字（小当り経由大当りの場合「Vを狙え！！」の文字））を画像表示装置 5 の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置 7 を発光させることによって画像表示装置 5 から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減できる。

【1645】

＜ノーマルリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「高速ノーマルリーチはずれ」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」等）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（チャレンジ演出、転落演出等）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【1646】

10

20

30

40

50

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は3000msである。

【1647】

また、変動表示結果が「時短小当り」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は7000msである。

【1648】

＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチCはずれ」、「スーパーリーチA時短小当り」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチB通常小当り」、「スーパーリーチC時短小当り」）では、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【1649】

（スーパーリーチA（チャレンジ演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチAはずれ」や「スーパーリーチA時短小当り」や「スーパーリーチA大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが岩に対して爆弾を投げるアクションを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチA演出（以下、適宜「チャレンジ演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、はずれ図柄が停止表示される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される（図20-58参照）。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、大当り図柄が停止表示される（図柄揃い演出が実行される）。

【1650】

（スーパーリーチB（転落煽り演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチBはずれ」や「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始されると、転落示唆表示（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「WARNING」の文字とを含む画像）が表示された後に、リーチ状態が成立し、図柄表示エリア5Cに仮停止した特殊図柄（時短状態が終了することを示唆する「END」の文字の特殊図柄）に対して押しボタン31Bを操作することにより「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチB演出（以下、適宜「転落煽り演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに成功し、図柄表示エリア5Cにははずれ図柄が確定停止する演出（転落回避演出）が実行される。一方、最終表示結果が「通常小当り」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに失敗し、図柄表示エリア5Cに特殊図柄が確定停止する演出（転落確定演出）が実行される（図20-61参照）。

【1651】

（スーパーリーチC（ボタン即当り演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチCはずれ」や「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの各領域に押しボタン31Bを模した操作促進表示と、押しボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバーとを表示させ、押しボタン31Bを1回操作するごとに各図柄表示エリアに飾り図柄が停止表示（例えば、図柄表示エリア5R→5L→5Cの順で停止）

し、プッシュボタン 3 1 B を合計 3 回操作することで図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄の組合せが停止表示することにより、「時短小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ C 演出（以下、適宜「ボタン即当り演出」と称する。）が実行される。

【1 6 5 2】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に最終表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）が停止表示する演出（図柄はずれ演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」となる場合には、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に最終表示結果が「時短小当り」となる飾り図柄の組合せ（7 の奇数図柄「7 7 7」）が停止表示する演出（図柄揃い演出）が実行される（不図示）。

10

【1 6 5 3】

上記の実施形態では、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチ A ～スーパーリーチ C を設ける例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチ A ～スーパーリーチ C とは異なる種類のスーパーリーチを設けてもよい。

【1 6 5 4】

例えば、スーパーリーチとしてスーパーリーチ D を設けるものとする。スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチ D はずれ」や「スーパーリーチ D 時短小当り」や「スーパーリーチ D 大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ D 演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。このバトル演出で登場する味方キャラクタは、後述する可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタと関連付けられているものとする。

20

【1 6 5 5】

ここでは、後述するドリーム R U S H、超高速 H Y P E R R U S H、無敵 R U S H（図 2 0 - 2 5 参照）中における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔大当り用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「時短小当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「通常小当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

30

【1 6 5 6】

〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「高速ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチ A はずれ」、「スーパーリーチ B はずれ」、「超高速はずれ」、「スーパーリーチ C はずれ」、「突入変動はずれ」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【1 6 5 7】

〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチ A 大当り」、「突入変動大当り」、「直大当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1 6 5 8】

〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「高速時短小当り」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」、「スーパーリーチ A 時短小当り」、「突入変動時短小当り」、「超高速時短小当り」、「スーパーリーチ C 時短小当り」の各変動パターンに対して

50

、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1659】

【通常小当り用】変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチB通常小当り」、「突入変動通常小当り」、「高速通常小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1660】

本実施形態では、大当りとして、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれるので、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、異なる変動パターンを用いている。しかしながら、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、共通の変動パターンを用いてもよい。

【1661】

＜[a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用]、[保留0個用]変動パターン判定テーブル＞

図20-15（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値＝1、2である場合、演出モードとして「ドリームRUSH」に制御される（図20-25参照）。即ち、図20-15（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（ドリームRUSH）用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【1662】

図20-15（1）に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「ロング変動はずれ」の変動パターン、701～800までが「高速はずれ」の変動パターン、801～900までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、901～950までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン、951～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1663】

図20-15（2）に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1664】

図20-15（3）に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までが「高速時短小当り」の変動パターン、301～500までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、501～997までが「スーパーリーチA時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1665】

図20-15（4）に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1666】

＜[a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用]、[保留1～4個用]変動パターン判定テーブル＞

図20-16（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用]の[保留1～4個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。即ち、図20-16（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（ドリームR U

10

20

30

40

50

S H) 用] の [保留 1 ～ 4 個用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【 1 6 6 7 】

図 2 0 - 1 6 (1) に示すように、[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 8 0 0 までが「高速はずれ」の変動パターン、8 0 1 ～ 9 0 0 までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、9 0 1 ～ 9 5 0 までが「スーパーリーチ A はずれ」の変動パターン、9 5 1 ～ 9 9 7 までが「スーパーリーチ B はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【 1 6 6 8 】

図 2 0 - 1 6 (2) に示すように、[大当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 9 9 7 までが「スーパーリーチ A 大当り」の変動パターンに割り当てられている。

10

【 1 6 6 9 】

図 2 0 - 1 6 (3) に示すように、[時短小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 3 0 0 までが「高速時短小当り」の変動パターン、3 0 1 ～ 5 0 0 までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、5 0 1 ～ 9 9 7 までが「スーパーリーチ A 時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【 1 6 7 0 】

図 2 0 - 1 6 (4) に示すように、[通常小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 9 9 7 までが「スーパーリーチ B 通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

20

【 1 6 7 1 】

< [a 時短状態 (大当り発生カウント値 = 3) 用] 、[1 変動目] 変動パターン判定テーブル >

図 2 0 - 1 7 (1) ～ (4) は、本実施形態における [a 時短状態 (大当り発生カウント値 = 3) 用] の [1 変動目用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、a 時短状態において大当り発生カウント値 = 3 である場合、演出モードとして「超高速 H Y P E R R U S H」に制御される (図 2 0 - 2 5 参照) 。即ち、図 2 0 - 1 7 (1) ～ (4) は、本実施形態における [初当り後に初めて制御された a 時短状態 (超高速 H Y P E R R U S H) の 1 変動目用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。

30

【 1 6 7 2 】

図 2 0 - 1 7 (1) に示すように、[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 9 9 7 までが「突入変動はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【 1 6 7 3 】

図 2 0 - 1 7 (2) に示すように、[大当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 9 9 7 までが「突入変動大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【 1 6 7 4 】

図 2 0 - 1 7 (3) に示すように、[時短小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 9 9 7 までが「突入変動時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

40

【 1 6 7 5 】

図 2 0 - 1 7 (4) に示すように、[通常小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 9 9 7 までが「突入変動通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【 1 6 7 6 】

< [a 時短状態 (大当り発生カウント値 = 3 ～ 1 0 0 0 0) 、[保留 0 個] 用] 変動パターン判定テーブル >

図 2 0 - 1 8 (1) ～ (4) は、本実施形態における [a 時短状態 (大当り発生カウ

50

ト値＝3～10000)用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当り発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値＝3～10000である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される(図20-25参照)。即ち、図20-18(1)～(4)は、本実施形態における[a時短状態(超高速HYPER RUSH)用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である(大当り発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く)。

【1677】

図20-18(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「擬似変動はずれ」の変動パターンに割り当てられており、701～900までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～950までが「スーパーリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられており、951～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

10

【1678】

図20-18(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1679】

図20-18(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「超高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられており、701～997までが「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

20

【1680】

図20-18(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1681】

<[a時短状態(大当り発生カウント値＝3～10000)、[保留1～4個]用]変動パターン判定テーブル>

30

図20-19(1)～(4)は、本実施形態における[a時短状態(大当り発生カウント値＝3～10000)用]の[保留1～4個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当り発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値＝3～10000である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される(図20-25参照)。即ち、図20-19(1)～(4)は、本実施形態における[a時短状態(超高速HYPER RUSH)用]の[保留1～4個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である(大当り発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く)。

【1682】

図20-19(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～900までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～975までが「スーパーリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられており、976～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

40

【1683】

図20-19(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1684】

図20-19(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおい

50

ては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「超高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられており、701～997までが「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1685】

図20-19(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1686】

＜[b時短状態用]変動パターン判定テーブル＞

図20-20(1)～(4)は、本実施形態における[b時短状態用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、b時短状態である場合、演出モードとして「無敵RUSH」に制御される(図20-25参照)。即ち、図20-20(1)～(4)は、本実施形態における[b時短状態(無敵RUSH)用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。

10

【1687】

図20-20(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1688】

図20-20(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

20

【1689】

図20-20(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1690】

図20-20(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

30

【1691】

このように、遊技状態がa時短状態に制御されている期間において、大当り発生カウント値=3～10000(モード切替判定値以上)の場合は、変動表示期間が1000msよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が約80%である。一方で、大当り発生カウント値=1、2(モード切替判定値未満)の場合は、変動表示期間が1000msよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が0%である。従って、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「3」以上の場合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「3」未満の場合よりも、変動表示期間が1000msよりも短い変動パターンが実行される割合が高くなっている。

【1692】

[遊技状態別の当り後の制御テーブル]

図20-21は、本実施形態における遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。図20-21(1)は、遊技状態が通常状態であるときに表示結果が「大当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(大当り種別)に応じて示している。また、図20-21(2)は、遊技状態がa時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(小当り種別)とV入賞の発生有無に応じて示している。また、図20-21(3)は、遊技状態がb時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(小当り種別)とV入賞の発生有無に応じて示している。

40

【1693】

50

図 20-21 (1) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、

(No. 1-1) 表示結果が「図柄 3 R 通常大当り」となった場合は、大当り後に通常状態に制御され、

(No. 1-2) 表示結果が「図柄 10 R a 時短大当り」となった場合は、大当り後に a 時短状態に制御され、

(No. 1-3) 表示結果が「図柄 10 R b 時短大当り」となった場合は、大当り後に b 時短状態に制御される。

【1694】

図 20-21 (2) に示すように、遊技状態が a 時短状態であるときに、

(No. 2-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-2) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-3) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-4) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に a 時短状態に制御される。

【1695】

図 20-21 (3) に示すように、遊技状態が b 時短状態であるときに、

(No. 3-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に b 時短状態に制御され、

(No. 3-2) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、

(No. 3-3) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 3-4) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に a 時短状態に制御される。

【1696】

このように、遊技状態が a 時短状態であるときに、(No. 2-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御される一方で、遊技状態が b 時短状態であるときに、(No. 3-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に b 時短状態に制御される。

【1697】

[特別図柄停止処理]

図 20-22 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 (S113) を示すフローチャートである。

【1698】

まず、CPU103 は、大当りフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S02TM1010)。

【1699】

本実施形態では、大当りフラグは、RAM102 の所定領域に設けられ、図 16 の特別図柄通常処理 (S110) において、特図ゲームの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

【1700】

大当りフラグがオンである場合には (ステップ S02TM1010 で YES)、CPU103 は、大当り開始時演出待ち時間を設定し (ステップ S02TM1020)、ステップ S02TM1030 に処理を進める。ステップ S02TM1020 の処理では、大当り

10

20

30

40

50

開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM 102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【1701】

次いで、CPU 103は、大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12へ送信するための設定を行い（ステップS02TM1030）、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップS02TM1040）、ステップS02TM1050に処理を進める。

【1702】

本実施形態では、大当り開始指定コマンドは、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コマンド（大当りファンファーレコマンド）であり、主基板11から演出制御基板12へ供給される演出制御コマンドに含まれている。大当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や大当り種別の決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。ステップS02TM1030の処理では、大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、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される。

【1703】

次いで、CPU 103は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新し（ステップS02TM1050）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップS02TM1060）、そのまま処理を終了する。

【1704】

本実施形態では、所定の数値データとしての大当り発生カウント値は、大当り発生カウンタの格納値である。大当り発生カウンタは、RAM 102の所定領域に設けられ、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて当該遊技状態において大当りに制御すると決定された回数を特定可能にカウントする。

【1705】

本例では、大当り発生カウンタには、初期状態として「0」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「1」加算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、10000回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝10000）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「0」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「1」加算される。

【1706】

なお、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を1加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を1減算することにより更新してもよい。

【1707】

例えば、大当り発生カウンタには、初期状態として「10000」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「1」減算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、10000回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝0）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「10000」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「1」減算される。

10

20

30

40

50

【1708】

また、ステップS02TM1010において大当りフラグがオフである場合には（ステップS02TM1010でNO）、CPU103は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS02TM1110）。

【1709】

本実施形態では、小当りフラグは、RAM102の所定領域に設けられ、図16の特別図柄通常処理（S110）において、特図ゲームの可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

10

【1710】

小当りフラグがオフである場合には（ステップS02TM1110でNO）、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップS02TM1210）、そのまま処理を終了する。

【1711】

小当りフラグがオンである場合には（ステップS02TM1110でYES）、CPU103は、小当り開始時演出待ちを設定し（ステップS02TM1120）、ステップS02TM1130に処理を進める。ステップS02TM1120の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

20

【1712】

次いで、CPU103は、小当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12へ送信するための設定を行い（ステップS02TM1130）、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップS02TM1140）、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（S118）に対応した値に更新し（ステップS02TM1150）、そのまま処理を終了する。

【1713】

本実施形態では、小当り開始指定コマンドは、小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（小当りファンファーレコマンド）であり、主基板11から演出制御基板12へ供給される演出制御コマンドに含まれている。小当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や小当り種別の決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。ステップS02TM1130の処理では、小当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された小当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、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される。

30

【1714】

〔大当り終了処理〕

図20-23は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（S117）を示すフローチャートである。

【1715】

まず、CPU103は、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS02TM2010）。

40

【1716】

本実施形態では、図16の大当り開放後処理（S116）において、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。ステップS02TM2010の処理では、遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を1減算することにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（本実施形態では「0」）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する。

50

【1717】

大当り終了時演出待ち時間が経過していない場合には（ステップS02TM2010でNO）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【1718】

大当り終了時演出待ち時間が経過している場合には（ステップS02TM2010でYES）、CPU103は、大当り発生カウント値が、所定の上限値としてのリミット値（本例では、10000回）に対応して予め定められた特定値としてのリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達したか否かを判定する（ステップS02TM2020）。

【1719】

大当り発生カウント値がリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達している場合には（ステップS02TM2020でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアして、その格納値である大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM2030）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1720】

大当り発生カウント値がリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達していない場合には（ステップS02TM2020でNO）、CPU103は、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する（ステップS02TM2040）。

【1721】

ステップS02TM2040の処理では、RAM102における大当り種別バッファに記憶された大当りの種別を示すデータを参照し、大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する。本例では、大当り種別が「通常小当り経由10Ra時短大当り」又は「時短小当り経由10Ra時短大当り」のいずれかであるか否かを判定する。

【1722】

ステップS02TM2040の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りである場合には（ステップS02TM2040でYES）、CPU103は、当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM2050）。

【1723】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップS02TM2050でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM2100）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1724】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」でない場合には（ステップS02TM2050でNO）、CPU103は、ステップS02TM2060に処理を進める。

【1725】

ステップS02TM2040の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りでない場合には（ステップS02TM2040でNO）、CPU103は、大当り種別が「図柄3R通常大当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM2080）。

【1726】

大当り種別が「図柄3R通常大当り」である場合には（ステップS02TM2080でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM2090）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1727】

大当り種別が「図柄3R通常大当り」でない場合には（ステップS02TM2080でNO）、CPU103は、ステップS02TM2060に処理を進める。

【1728】

10

20

30

40

50

ステップ S 0 2 T M 2 0 5 0 で N O と判定された場合や、ステップ S 0 2 T M 2 0 8 0 で N O と判定された場合には、C P U 1 0 3 は、当該大当りの大当り種別に対応した時短フラグをセットし（ステップ S 0 2 T M 2 0 6 0）、時短回数カウンタに「1 0 0 0 0」をカウンタ初期値として設定し（ステップ S 0 2 T M 2 0 7 0）、ステップ S 0 2 T M 2 1 1 0 に処理を進める。

【1 7 2 9】

本実施形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、a 時短フラグと、b 時短フラグとがある。なお、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。

10

【1 7 3 0】

a 時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄 1 0 R a 時短大当り」、a 時短状態中に発生した「時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り」、又は b 時短状態中に発生した「時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り」のいずれかの当り後の a 時短状態に制御されているときにセットされている。この a 時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、a 時短状態が終了するとき（a 時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（1 0 0 0 0 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。

【1 7 3 1】

b 時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄 1 0 R b 時短大当り」の当り後の b 時短状態に制御されているときにセットされている。この b 時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、b 時短状態が終了するとき（b 時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（1 0 0 0 0 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。

20

【1 7 3 2】

ステップ S 0 2 T M 2 0 3 0 の処理の後や、ステップ S 0 2 T M 2 0 7 0 の処理の後や、ステップ S 0 2 T M 2 0 9 0 の処理の後や、ステップ S 0 2 T M 2 1 0 0 の処理の後には、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ S 0 2 T M 2 1 1 0）、そのまま処理を終了する。

【1 7 3 3】

このように、「通常小当り」で V 入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されてしまったイレギュラーな場合であっても、大当り終了処理において、ステップ S 0 2 T M 2 0 5 0 で Y E S と判定されて、時短フラグをセットする処理（ステップ S 0 2 T M 2 0 6 0）をスキップすることによって、大当り遊技状態の後に時短状態に制御されることなく通常状態に制御することが可能となる。

30

【1 7 3 4】

また、ステップ S 0 2 T M 2 0 8 0 で Y E S と判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップ S 0 2 T M 2 0 9 0）が実行されることによって、通常状態時に「図柄 3 R 通常大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウンタ値が初期化される。また、ステップ S 0 2 T M 2 0 5 0 で Y E S と判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップ S 0 2 T M 2 1 0 0）が実行されることによって、「通常小当り経由 1 0 R a 大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウンタ値が初期化される。

40

【1 7 3 5】

〔小当り終了処理〕

図 2 0 - 2 4 は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S 1 2 0）を示すフローチャートである。

【1 7 3 6】

先ず、C P U 1 0 3 は、V 入賞有効期間タイマを - 1 減算更新し（ステップ S 0 2 T M 3 0 1 0）、V 入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値 = 0）したか否かを確認す

50

る（ステップ S 0 2 T M 3 0 2 0）。

【1 7 3 7】

V入賞有効期間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ S 0 2 T M 3 0 2 0で N O）、C P U 1 0 3は、すでにV入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 3 0 3 0）。

【1 7 3 8】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップ S 0 2 T M 3 0 3 0で Y E S）、C P U 1 0 3は、そのまま処理を終了する。

【1 7 3 9】

一方、V入賞フラグがセットされていない場合には（ステップ S 0 2 T M 3 0 3 0で N O）、C P U 1 0 3は、V入賞有効期間中にV入賞領域 8 7 0に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ 8 7 aがオン状態となっているか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 3 0 4 0）。

10

【1 7 4 0】

V入賞スイッチがオン状態となっていない場合には（ステップ S 0 2 T M 3 0 4 0で N O）、C P U 1 0 3は、そのまま処理を終了する。

【1 7 4 1】

一方、V入賞スイッチがオン状態となっている場合には（ステップ S 0 2 T M 3 0 4 0で Y E S）、C P U 1 0 3は、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする（ステップ S 0 2 T M 3 0 5 0）。

20

【1 7 4 2】

そして、C P U 1 0 3は、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ S 0 2 T M 3 0 6 0）、そのまま処理を終了する。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【1 7 4 3】

ステップ S 0 2 T M 3 0 2 0でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしている場合には、C P U 1 0 3は、小当たり終了指定コマンドを送信するための処理をする（ステップ S 0 2 T M 3 0 7 0）。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0は、小当たりが終了したことを認識することができる。

【1 7 4 4】

次いで、C P U 1 0 3は、ソレノイド 2 2の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域 8 7 0（V入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行う（ステップ S 0 2 T M 3 0 8 0）。

30

【1 7 4 5】

次いで、C P U 1 0 3は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 3 0 9 0）。

【1 7 4 6】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップ S 0 2 T M 3 0 9 0で Y E S）、C P U 1 0 3は、大当たりとすることに決定し、大当たりフラグをセットする（ステップ S 0 2 T M 3 1 0 0）。

40

【1 7 4 7】

次いで、C P U 1 0 3は、S 8 1で大当たり種別バッファに記憶した小当たり経由の大当たり種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当たり種別バッファに正式に記憶させる（ステップ S 0 2 T M 3 1 1 0）。

【1 7 4 8】

次いで、C P U 1 0 3は、所定の数値データとしての大当たり発生カウント値を1加算することにより更新し（ステップ S 0 2 T M 3 1 2 0）、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（ステップ S 0 2 T M 3 1 3 0）。

【1 7 4 9】

50

なお、上記の実施形態では、小当り遊技状態が終了するタイミングに実行される小当り終了処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理（ステップS02TM3120）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理が実行されてもよい。

【1750】

また、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を1加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を1減算することにより更新してもよい。ステップS02TM1050のときに示した手法と同様の手法で実現可能であるので、説明を省略する。

10

【1751】

次いで、CPU103は、ステップS02TM3110で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始指定コマンドを送信する（ステップS02TM3140）。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態を開始することを認識することができる。

【1752】

次いで、CPU103は、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（例えば、大当りが発生したことを画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS02TM3150）。

20

【1753】

次いで、CPU103は、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（例えば、3回、10回等）、開放時間（例えば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（ステップS02TM3160）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【1754】

次いで、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップS02TM3170）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

30

【1755】

ステップS02TM3090でV入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3090でNO）、CPU103は、時短フラグのうちb時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3180）。

【1756】

b時短フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3180でNO）、CPU103は、ステップS02TM3200に処理を進める。これにより、b時短フラグがセットされていない、即ち、a時短状態中または通常状態中に発生した小当りでV入賞が発生していない場合に、ステップS02TM3200以降の処理が実行されることになる。

40

【1757】

一方で、b時短フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3180でYES）、CPU103は、当該小当りの小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM3190）。

【1758】

当該小当りの小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップS02TM3190でYES）、CPU103は、ステップS02TM3200に処理を進める。これによ

50

り、b時短フラグがセットされており、小当り種別が「時短小当り」である小当りでV入賞が発生していない場合、即ち、b時短状態中に発生した時短小当りでV入賞が発生しなかった場合に、ステップS02TM3200以下の処理が実行されることとなる。

【1759】

ステップS02TM3180でNOと判定された場合や、ステップS02TM3190でNOと判定された場合には、CPU103は、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットし（ステップS02TM3200）、時短回数カウンタをクリアし、時短回数カウント値を「0」に初期化し（S02TM3210）、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM3220）、ステップS02TM3230に処理を進める。

10

【1760】

ステップS02TM3190でYESと判定された場合や、ステップS02TM3220の処理の後には、CPU103は、S81で大当り種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（ステップS02TM3230）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップS02TM3240）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【1761】

このように、V入賞フラグがセットされておらず、b時短フラグがセットされており、小当り種別が「通常小当り」である場合に（ステップS02TM3180でYES→ステップS02TM3190でYES）、即ち、b時短状態中に発生した通常小当りでV入賞させられなかった場合に、時短フラグをリセットし、時短回数カウンタをクリアするステップS02TM3200～ステップS02TM3210の一連の処理をスキップすることによって、b時短状態中であれば通常小当りが発生しても、通常状態に制御される（転落する）ことなく、b時短状態の制御を継続して行うことが可能となる。

20

【1762】

〔遊技フロー〕

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグがセットされていないときの演出モードを〔通常モード〕としており、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第1フラグがセットされているときの演出モードを〔ドリームRUSH〕としており、遊技状態がb時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第2フラグがセットされているときの演出モードを〔無敵RUSH〕としており、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第3フラグがセットされているときの演出モードを〔超高速HYPER RUSH〕としている（図20～25参照）。

30

【1763】

図20～25に示す遊技フローの例では、演出モードが〔通常モード〕であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に通常状態、a時短状態、又はb時短状態のいずれかに制御され、通常状態に制御された場合には、〔通常モード〕に移行し、a時短状態に制御された場合には、〔ドリームRUSH〕に移行し、b時短状態に制御された場合には、〔無敵RUSH〕に移行する。

40

【1764】

この遊技フローでは、遊技中のイレギュラーな状況についての説明を省略する。遊技中のイレギュラーな状況の一例として、

- ・通常状態中に特図2で大当りや小当りが発生した状況
- ・通常状態中に発生した小当りでV入賞した状況
- ・時短状態中に特図1で大当りや小当りが発生した状況

50

- ・通常小当りでV入賞した状況
- ・時短小当りでV入賞しなかった状況
- ・時短10000回の全ての変動表示で表示結果が「はずれ」となる状況
- ・大当り発生回数が10000回となる状況

等の状況がある。これらのイレギュラーな状況の具体例は一例に過ぎず、ここに記載していない他の状況も含まれるものとする。

【1765】

(1) <通常時>

演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御され、第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグのいずれもセットされていないとき、演出モードを「通常モード」としている。

10

【1766】

(2) <初当り>

前述した(1)の状態で、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当り遊技状態に制御される。本実施形態では、第1特別図柄の大当り種別として(2A)「図柄3R通常大当り」と、(2B)「図柄3Ra時短大当り」と、(2C)「図柄10Rb時短大当り」とがある。

【1767】

(2A) → (1)

大当り種別が「図柄3R通常大当り」である場合の大当りが終了すると、(1)の状態に制御される。

20

【1768】

(2B) → (3)

大当り種別が「図柄3Ra時短大当り」である場合の大当りが終了すると、(3)の状態に制御される。

【1769】

(2C) → (4)

大当り種別が「図柄10Rb時短大当り」である場合の大当りが終了すると、(4)の状態に制御される。

【1770】

(3) <a時短10000回>

演出制御用CPU120は、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第1フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを「ドリームRUSH」としている。

30

【1771】

(4) <b時短10000回>

演出制御用CPU120は、遊技状態がb時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第2フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを「無敵RUSH」としている。

【1772】

(5) <大当り>

前述した(3)若しくは(4)、又は、後述する(7)の状態で、いずれかの変動表示において表示結果が「大当り」又は「時短小当り」となると、大当り遊技状態（小当り経由の大当り遊技状態を含む）に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第2特別図柄の大当り種別として「図柄10Ra時短大当り」があり、表示結果が「時短小当り」となった場合の第2特別図柄の小当り経由大当り種別として「時短小当り経由10Ra時短大当り」がある。

40

【1773】

(5) → (3)

大当り発生回数が「2」である場合の大当りが終了すると、(3)の状態に制御される

50

。

【1774】

(5) → (7)

大当り発生回数が「3」以上（「3」～「10000」）である場合の大当りが終了すると、(7)の状態に制御される。

【1775】

(7) < a 時短 10000 回 >

演出制御用CPU120は、遊技状態が a 時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第3フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを[超高速HYPER RUSH]としている。

10

【1776】

(6) < 転落小当り >

前述した(3)又は(7)の状態、いずれかの変動表示において表示結果が「通常小当り」となると、小当り遊技状態に制御される。本実施形態では、表示結果が「通常大当り」となった場合の小当り遊技において、V判定入賞装置87の開放パターンが第1開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが実質的に不可能である。

【1777】

(6) → (1)

小当り種別が「通常小当り」である場合にV入賞が発生しないまま小当りが終了すると、(1)の状態に制御される。

20

【1778】

[第1フラグ、第2フラグ、第3フラグ]

次に、本実施形態における第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグを説明する。

【1779】

< 第1フラグ >

大当り終了後に a 時短状態に制御される種別の大当り（「図柄 10 R a 時短大当り」、「時短小当り経由 a 時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は1又は2であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が1又は2であり、且つ、遊技状態が a 時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第1フラグをセットする。

30

【1780】

遊技状態が a 時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第1フラグをリセット（消去）する。

【1781】

また、遊技状態が a 時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第1フラグをリセットする。

40

【1782】

< 第2フラグ >

大当り終了後に b 時短状態に制御される種別の大当り（「図柄 10 R b 時短大当り」、等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。大当り遊技状態の終了後に、遊

50

技状態がb時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第2フラグをセットする。

【1783】

遊技状態がb時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第2フラグをリセット（消去）する。

【1784】

また、遊技状態がb時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第2フラグをリセットする。

【1785】

＜第3フラグ＞

大当り終了後にa時短状態に制御される種別の大当り（「時短小当り経由a時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は3以上であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が3以上であり、且つ、遊技状態がa時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第3フラグをセットする。

【1786】

遊技状態がa時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第3フラグをリセット（消去）する。

【1787】

また、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第3フラグをリセットする。

【1788】

〔演出モード〕

図20-25に示したように、本例では、演出モードとして〔通常モード〕と〔ドリームRUSH〕と〔無敵RUSH〕と〔超高速HYPER RUSH〕とが設けられている。本実施形態における演出モードのうち、〔ドリームRUSH〕、〔無敵RUSH〕、及び〔超高速HYPER RUSH〕の演出例を以下に説明する。

【1789】

＜ドリームRUSH＞

本実施形態では、遊技状態がa時短状態又は通常状態に制御され、第1フラグがセットされているときにおける演出モードを〔ドリームRUSH〕（以下、適宜「〔ドリームRUSH〕モード」と称する。）としている（図20-25（3）参照）。図20-26は

、演出モードが〔ドリーム R U S H〕であるときの画像表示装置 5 に表示される演出画像を示す説明図である。

【1790】

図 20-26 (1) ~ (4) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが〔ドリーム R U S H〕であることに基づいて、画像表示装置 5 の画面中央上部に第 1 口ゴ表示 (本例では、「ドリーム R U S H」の文字) を表示させている。また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1791】

(〔ドリーム R U S H〕における飾り図柄の変動表示)

本実施形態では、演出モードが〔ドリーム R U S H〕である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成され、青色の偶数図柄 (数字「2」、「4」、「6」に対応する数字図柄) と、数字「7」を除く赤色の奇数図柄 (数字「1」、「3」、「5」に対応する数字図柄) と、数字「7」の金色の奇数図柄 (数字「7」に対応する数字図柄) とで構成されている。以下では、演出モードが〔ドリーム R U S H〕である場合の飾り図柄を適宜「第 1 飾り図柄」と称する。なお、第 1 飾り図柄は、数字図柄と、後述する台座図柄とで構成されてもよい。

【1792】

また、本実施形態では、演出モードが〔ドリーム R U S H〕である場合の第 1 飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 1 飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。縦方向のスクロール表示とは、画面上部から画面下部に向かうスクロール表示である。このスクロール表示が実行されているときには、飾り図柄の視認性は著しく低下しており、本例では、飾り図柄を視認することは実質的に不可能であるものとする。

【1793】

また、演出モードが〔ドリーム R U S H〕である場合の第 1 飾り図柄の変動表示が実行されるときに、変動開始時と変動終了時とで第 1 飾り図柄の大きさ (サイズ) は変わらないものとする。

【1794】

(〔ドリーム R U S H〕における飾り図柄の変動表示の演出例)

図 20-26 (1) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された変動表示の確定第 1 飾り図柄の組合せ (本例では、「245」) を表示させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ (本例では、「245」) を表示させている。

【1795】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、第 2 保留表示領域 02TM02E に、通常態様の第 2 保留表示 02TM02 を 1 個表示させており、アクティブ表示領域 02TM03E に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 02TM03 を表示させていない。

【1796】

次いで、図 20-26 (2) に示すように、CPU 103 が、表示結果が「はずれ」となる第 2 特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 1 飾り図柄の変動表示を開始させる。

【1797】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 02TM03E に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 02TM03 を新たに表示させている。

10

20

30

40

50

【1798】

次いで、図20-26(3)に示すように、変動パターンにおける第1飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第1飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1799】

次いで、図20-26(4)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第1飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【1800】

([ドリームRUSH]における第1ロゴ表示)

本実施形態では、第1ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第1ロゴ周期変化演出を実行可能である。第1ロゴ周期変化演出は、第1ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【1801】

図20-27(A)に示すように、演出制御用CPU120は、第1ロゴ周期変化演出を実行すると、第1ロゴ表示(「ドリームRUSH」の文字)を所定の周期で、第1ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第1ロゴ周期変化演出の変化周期は、5秒間に設定されている。このように、第1ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、[ドリームRUSH]中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第2始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【1802】

([ドリームRUSH]における第1システム表示)

上記の実施形態では、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像(「右打ち」の文字と矢印画像)を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。

【1803】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第1システム表示を表示させてもよい。第1システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第1システム表示の動作の周期間隔は、例えば、3秒間に設定される。

【1804】

([ドリームRUSH]における第1回転対応表示)

上記の実施形態では、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。

【1805】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う

10

20

30

40

50

丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第2保留表示やアクティブ表示を、第1回転対応表示と称する。この第1回転対応表示の回転周期は、例えば、3秒間に設定される。

【1806】

＜無敵RUSH＞

本実施形態では、遊技状態がb時短状態又は通常状態に制御され、第2フラグがセットされているときにおける演出モードを「無敵RUSH」（以下、適宜「無敵RUSHモード」と称する。）としている（図20-25（4）参照）。

【1807】

演出制御用CPU120は、演出モードが「無敵RUSH」であることに基づいて、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させている（「無敵RUSH」の背景画像）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1808】

（「無敵RUSH」における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが「無敵RUSH」である場合の飾り図柄は、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の飾り図柄と同様の数字図柄で構成されている。但し、演出モードが「無敵RUSH」である場合の飾り図柄は、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の飾り図柄よりも小さい態様で、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に表示される（図20-55及び図20-56参照）。以下では、演出モードが「無敵RUSH」である場合の飾り図柄を、適宜「第2飾り図柄」と称する。

【1809】

また、本実施形態では、演出モードが「無敵RUSH」である場合の第2飾り図柄の変動表示は、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の第1飾り図柄の変動表示と同様に、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。なお、演出モードが「無敵RUSH」である場合の第2飾り図柄の変動表示は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄が更新表示されたり、第2飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりしてもよい。

【1810】

＜超高速HYPER RUSH＞

本実施形態では、遊技状態がa時短状態又は通常状態に制御され、第3フラグがセットされているときにおける演出モードを「超高速HYPER RUSH」（以下、適宜「超高速HYPER RUSHモード」と称する。）としている（図20-25（7）参照）。図20-28は、演出モードが「超高速HYPER RUSH」であるときの画像表示装置5に表示される演出画像を示す説明図である。

【1811】

図20-28（1）～（4）に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードが「超高速HYPER RUSH」であることに基づいて、画像表示装置5の画面中央上部に第2ロゴ表示（本例では、「超高速HYPER RUSH」の文字）を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1812】

（「超高速HYPER RUSH」における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが「超高速HYPER RUSH」である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄と、この数字図柄の形状に対応した台座図柄とで構成されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄のうち、中央（図柄表示エリア5C）の飾り図柄には、台座図柄と数字図柄の間（本例では、数字図柄の中心

10

20

30

40

50

裏) から画面枠まで光線エフェクト表示が表示される。光線エフェクト表示は、台座図柄よりも表示優先度の高い画像である。また、数字図柄は、光線エフェクト表示よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、数字図柄、光線エフェクト表示、台座図柄の順で表示されているように見える。以下では、演出モードが「超高速HYPER RUSH」である場合の飾り図柄を、適宜「第3飾り図柄」と称する。

【1813】

また、本実施形態では、演出モードが「超高速HYPER RUSH」である場合の第3飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄が拡大／縮小される。本実施形態では、以下に示す(1)→(2)→(3)の順で第3飾り図柄の変動表示(拡大／縮小)が実行される。

【1814】

(1) 変動表示が開始すると、直前に実行されていた変動表示の表示結果に対応して確定停止していた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて拡大表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ:大)」と称する。)。このとき、第3飾り図柄の視認性が低下するとともに、光線エフェクト表示が消去される。本例では、第3飾り図柄が拡大表示されるときに、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させることによって、第3飾り図柄の視認性を低下させている。なお、第3飾り図柄の透過率を変化させることが可能な構成を採用し、第3飾り図柄が拡大表示されるときに、レイヤ透過率を0%ではない値にすることによって、第3飾り図柄の視認性を低下させてもよい。

【1815】

(2) 次いで、直前に拡大表示されていた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて縮小表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ:小)」と称する。)。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果に対応した第3飾り図柄の組合せである。また、第3飾り図柄の拡大表示のときと同様に、第3飾り図柄の視認性が低下しているとともに、光線エフェクト表示が消去されている。本例では、第3飾り図柄が縮小表示されるときに、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させることと、第3飾り図柄のサイズを縮小することによって、第3飾り図柄の視認性を低下させている。このように第3飾り図柄の視認性を低下させることによって、当該変動表示の表示結果に対応した第3飾り図柄の組合せが表示される(2)の状態であっても、遊技者はこのタイミングで当該変動表示の表示結果を認識することが困難となる。

【1816】

(3) 次いで、直前に縮小表示されていた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて停止表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ:中)」と称する。)。このとき、第3飾り図柄の視認性が向上するとともに、光線エフェクト表示が表示される。本例では、第3飾り図柄が停止表示されるときに、第3飾り図柄の表示色を白色から各色(青色、赤色、金色)に変化させることによって、第3飾り図柄の視認性を向上させている。

【1817】

本例では、拡大表示／縮小表示が実行されているときには、飾り図柄の表示サイズや表示色に関して視認性は低下するものの、視認すること自体は可能であるものとする。

【1818】

(「超高速HYPER RUSH」における飾り図柄の変動表示の演出例)

図20-28(1)に示すように、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。

【1819】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様

10

20

30

40

50

の第2保留表示02TM02を1個表示させており、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示02TM03を表示させていない。

【1820】

次いで、図20-28(2)に示すように、CPU103が、表示結果が「はずれ」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させるとともに、光線エフェクト表示を消去させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、直前に実行されていた変動表示の表示結果(本例では、「はずれ」)に対応した第3飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)である。

10

【1821】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示02TM03を新たに表示させている。

【1822】

次いで、図20-28(3)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果(本例では、「はずれ」)に対応した第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)である。

20

【1823】

次いで、図20-28(4)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1824】

次いで、図20-28(5)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

30

【1825】

このように、図20-26(2)に示したように、[ドリームRUSH]において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがある。一方で、図20-28(2)~(5)に示したように、[超高速HYPER RUSH]において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがなく、いずれのタイミングにおいても視認することが可能となっている。

40

【1826】

([超高速HYPER RUSH]における第2ロゴ表示)

本実施形態では、第2ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第2ロゴ周期変化演出を実行可能である。第2ロゴ周期変化演出は、第2ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【1827】

図20-27(B)に示すように、演出制御用CPU120は、第2ロゴ周期変化演出

50

を実行すると、第2ロゴ表示（「超高速HYPER RUSH」の文字）を所定の周期で、第2ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第2ロゴ周期変化演出の変化周期は、0.5秒間に設定されている。このように、第2ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、[超高速HYPER RUSH]中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第2始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【1828】

（[超高速HYPER RUSH]における第2システム表示）

上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像（「右打ち」の文字と矢印画像）を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。

【1829】

例えば、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第2システム表示を表示させてもよい。第2システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第2システム表示の動作の周期間隔は、例えば、0.3秒間に設定される。

【1830】

（[超高速HYPER RUSH]における第2回転対応表示）

上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。

【1831】

例えば、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第2保留表示やアクティブ表示を、第2回転対応表示と称する。この第2回転対応表示の回転周期は、例えば、0.3秒間に設定される。

【1832】

〔役物〕

本実施形態では、画像表示装置5の近傍（上部）に役物である可動体02TM100を備える。可動体02TM100は、演出制御基板12の制御に従って、初期位置と、中間演出位置（可動体の一部が露出した位置）と、最大演出位置（可動体の全部が露出した位置）との間において動作する。以下では、中間演出位置や最大演出位置を適宜「演出位置」と称する。

【1833】

例えば、可動体02TM100は、初期位置→中間演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間演出位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、最大演出位置→中間演出位置→初期位置と動作したりしてもよい。

【1834】

本実施形態では、図20-29に示すように、可動体02TM100が初期位置にあるときに、可動体02TM100は、画像表示装置5の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体02TM100が初期位置にあるときは、画像表示装置5の領域に重複せず、画像表示装置5の画面に表示される映像の視認性に影響を与え

10

20

30

40

50

ない構成となっている。

【1835】

一方で、可動体02TM100が初期位置から演出位置（中間演出位置、最大演出位置）に動作する過程や、可動体02TM100が演出位置にあるときに、可動体02TM100は、画像表示装置5の前方に位置するようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体02TM100が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体02TM100が演出位置にあるときには、画像表示装置5の領域に重複し、画像表示装置5の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。本例では、後述する第1変化演出が実行される場合に、可動体02TM100は中間演出位置に動作し、後述する第2変化演出が実行される場合に、可動体02TM100は最大演出位置に動作するものとする。以下では、可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「中間動作演出」と称し、可動体02TM100が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「最大動作演出」と称する。

10

【1836】

また、本実施形態では、可動体02TM100は、味方キャラクタを模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体02TM100の味方キャラクタは、スーパーリーチ演出（本例では、スーパーリーチA演出）に登場する味方キャラクタと共通のキャラクタとなっている。

【1837】

なお、可動体02TM100に可動体LEDを設けて、初期位置から演出位置に移動する際、または、演出位置にあるときの所定のタイミング（例えば、プッシュボタン31Bが操作されたタイミング等）で可動体LEDを白色に発光させる発光演出を実行可能な構成としてもよい。また、発光演出の態様として複数種類の異なる演出態様を設けてもよい。例えば、可動体02TM100に設けられた可動体LEDが白色に発光する演出態様の他に赤色に発光する演出態様があってもよい。

20

【1838】

〔ロゴパネル〕

本実施形態では、画像表示装置5の近傍（上部）にロゴパネル02TM110を備える。このロゴパネルには、「XXX」の文字（本遊技機の名称等）が示されており、ロゴパネルの「XXX」の文字部分が発光するものとする。

30

【1839】

＜役物とロゴパネルの位置関係＞

本実施形態では、可動体02TM100の前方側（遊技者側）に、ロゴパネル02TM110が配置されている。図20-29（1）に示すように、可動体02TM100が初期位置にあるときは、可動体02TM100は、ロゴパネル02TM110の後方側（遊技機側）に位置しているため、遊技者からの視認性は低下した状態となっている。

【1840】

一方で、図20-29（2A）に示すように、可動体02TM100が中間演出位置にあるときは、可動体02TM100の一部（本例では、可動体の下2／3程度）は、ロゴパネル02TM110が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。また、図20-29（2B）に示すように、可動体02TM100が最大演出位置にあるときは、可動体02TM100の全部（本例では、可動体の全体）は、ロゴパネル02TM110が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。

40

【1841】

このように、可動体02TM100が中間演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの一部のみが、遊技者から視認可能な状態となっている。一方で、可動体02TM100が最大演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの全部が、遊技者から視認可能な状態となっている。

【1842】

50

〔変化演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる青色態様（本例では、青色の丸形表示）又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）のいずれかで表示する予告演出の一例である。

〔1843〕

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図20-39（B1）～図20-40（B4）で詳しく説明する。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる第1変化演出と、第2変化演出と、第3変化演出とが実行可能である。

〔1844〕

＜第1変化演出＞

第1変化演出とは、以下に示す（1A）～（1D）で構成される一連の演出である。

（1A）画像表示装置5の画面全体に波状のエフェクト表示（以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。）が表示される変化前兆演出

（1B）可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出

（1C）可動体02TM100の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

（1D）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して1個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第1作用変化演出

〔1845〕

なお、（1D）において、味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して1個の爆弾を投げる演出を「第1作用演出」と称し、1個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第1対応表示変化演出」と称する。

〔1846〕

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図20-38参照）のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図20-41参照）とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することが可能であり、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用している。

〔1847〕

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）において選択される変動パターンは、主に第1特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第1変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用している。

〔1848〕

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第1変化演出を実行するための期間

を確保するために、複数回の変動表示にわたって第1変化演出を実行するようにしてもよい。

【1849】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、100%の割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第1作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、100%とは異なる割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第1作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【1850】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップS02TM4040でYES）、変化前兆演出のみしか実行されず、第1変化演出のうちの中間動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、3%の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、97%の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【1851】

（第1変化演出の演出例）

図20-30は、第1変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、第1変化演出が実行される例を示している。

【1852】

まず、図20-30（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【1853】

次いで、図20-30（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させてから1秒が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1A）変化前兆演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示02TM200を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置に位置させている。

【1854】

次いで、図20-30（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1A）変化前兆演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から波状エフェクト表示02TM200を消去させるとともに、第1変化演出の（1B）中間動作演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置から中間演出位置に動作させる。

【1855】

次いで、図20-30（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1B）中間動作演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、第1変化演出の（1C）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B（本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を中間演出位置から初期位置に動作させる。

【1856】

次いで、図20-30（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1C）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から味方キャラク

10

20

30

40

50

タ 0 2 T M 3 0 B を消去させるとともに、第 1 変化演出の (1 D) 第 1 作用変化演出を実行し、画像表示装置 5 の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 に対して 1 個の爆弾を投げる味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 C を表示させる。

【 1 8 5 7 】

次いで、図 2 0 - 3 0 (6) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出の (1 D) 第 1 作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面右下部から味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 C を消去させるとともに、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E に第 1 作用エフェクト表示 0 2 T M 2 1 1 を表示させる。この第 1 作用エフェクト表示は、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 よりも大きい画像であって、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第 1 作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。

10

【 1 8 5 8 】

次いで、図 2 0 - 3 1 (7) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出の (1 D) 第 1 作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面右下部に味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 A を表示させるとともに、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から第 1 作用エフェクト表示 0 2 T M 2 1 1 を消去させ、通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 を青色態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 B に変化させる。

【 1 8 5 9 】

< 第 2 変化演出 >

第 2 変化演出とは、以下に示す (2 A) ~ (2 D) で構成される一連の演出である。

20

(2 A) 画像表示装置 5 の画面全体に波状のエフェクト表示 (以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。) が表示される変化前兆演出

(2 B) 可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置 → 最大演出位置 → 初期位置の順で動作する最大動作演出

(2 C) 可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置 5 の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

(2 D) 味方キャラクタが対応表示 (アクティブ表示、保留表示) に対して 3 個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第 2 作用変化演出

【 1 8 6 0 】

なお、(2 D) において、味方キャラクタが対応表示 (アクティブ表示、保留表示) に対して 3 個の爆弾を投げる演出を「第 2 作用演出」と称し、3 個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第 2 対応表示変化演出」と称する。

30

【 1 8 6 1 】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理 (図 2 0 - 3 8 参照) のステップ S 0 2 T M 4 0 6 0 と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル (図 2 0 - 4 1 参照) とに示すように、第 1 特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第 2 変化演出を実行することが可能であり、第 2 特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第 2 変化演出を実行することができない構成を採用している。

【 1 8 6 2 】

本実施形態では、主に第 2 特別図柄の変動表示が実行される時短状態 (a 時短状態、b 時短状態) において選択される変動パターンは、主に第 1 特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第 2 変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第 2 特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第 2 変化演出を実行することができない構成を採用している。

40

【 1 8 6 3 】

しかしながら、このような形態に限らず、第 1 特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第 2 変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第 2 特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第 2 変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第 2 特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第 2 変化

50

演出を実行することができる構成を採用した場合に、第2変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第2変化演出を実行するようにしてもよい。

【1864】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、100%の割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第2作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、100%とは異なる割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第2作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【1865】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップS02TM4040でYES）、変化前兆演出のみしか実行されず、第2変化演出のうちの最大動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、3%の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、97%の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【1866】

（第2変化演出の演出例）

図20-32は、第2変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、第2変化演出が実行される例を示している。

【1867】

まず、図20-32（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【1868】

次いで、図20-32（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させてから1秒が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（2A）変化前兆演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示02TM200を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置に位置させている。

【1869】

次いで、図20-32（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2A）変化前兆演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から波状エフェクト表示02TM200を消去させるとともに、第2変化演出の（2B）最大動作演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置から最大演出位置に動作させる。

【1870】

次いで、図20-32（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2B）最大動作演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、第2変化演出の（2C）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B（本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を最大演出位置から初期位置に動作させる。

【1871】

次いで、図20-32（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出

10

20

30

40

50

の（２Ｃ）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置５の画面中央部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂを消去させるとともに、第１変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出を実行し、画像表示装置５の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３に対して３個の爆弾を投げる味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを表示させる。

【１８７２】

次いで、図２０－３２（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを消去させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに第２作用エフェクト表示０２ＴＭ２１２を表示させる。この第２作用エフェクト表示は、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも大きい画像であって、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第２作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。また、第２作用エフェクト表示は、第１作用エフェクト表示よりも大きい画像である。

10

【１８７３】

次いで、図２０－３３（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部に味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ａを表示させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから第２作用エフェクト表示０２ＴＭ２１２を消去させ、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を赤色態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３Ｒに変化させる。

【１８７４】

20

このように、第２変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出は、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出よりも、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で強調された態様で実行されている。

【１８７５】

なお、上記の実施形態では、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で、第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されている例を示したが、このような形態に限らず、他の手法で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい。

【１８７６】

例えば、第１変化演出は演出実行時の背景画像が白色の背景画像で実行され、第２変化演出は演出実行時の背景画像が赤色の背景画像で実行される構成を採用することによって、背景画像の点で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい（赤色＞白色）。

30

【１８７７】

また、第１変化演出は演出実行時に味方キャラクタ（小）が表示され、第２変化演出は演出実行時に味方キャラクタ（小）よりも表示サイズが大きい味方キャラクタ（大）が表示される構成を採用することによって、味方キャラクタの表示サイズの点で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい（味方キャラクタ（大）＞味方キャラクタ（小））。

【１８７８】

40

なお、上記の実施形態では、対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様又は赤色態様の２種類の表示態様で表示させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示を、通常態様とは異なる２種類未満の表示態様で表示させてもよいし、通常態様とは異なる３種類以上の表示態様で表示させてもよい。

【１８７９】

例えば、対応表示を、通常態様とは異なる３種類以上の表示態様で表示させることが可能な構成を採用した場合、対応表示を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、緑色態様、又は金色態様の４種類の表示態様で表示させてもよい。このとき、青色態様＜緑色態様＜赤色態様＜金色態様の順で大当たり期待度が高くなる。

【１８８０】

50

＜第3変化演出＞

第3変化演出とは、(i) その始動入賞に対応したn番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、(ii) その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、(iii) その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる態様で表示させる演出である。

【1881】

第3変化演出には、(i) 始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、(ii) または (iii) のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。また、第3変化演出には、第1変化演出や第2変化演出のように、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、対応表示に作用する（例えば、味方キャラクタが爆弾を投げる等することにより表示態様を変化させる演出（以下、適宜「作用演出」と称する。）が含まれない。

【1882】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図20-38参照）のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図20-41参照）とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときとのいずれの場合であっても、第3変化演出を実行することができる構成を採用している。

【1883】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）において選択される変動パターンは、変動表示期間が極端に短い変動パターンが多くなっており、時短状態において作用演出を伴う変化演出（第1変化演出、第2変化演出）を実行するための期間を確保することが困難であるものの、時短状態において作用演出を伴わない第3変化演出を実行するための期間を確保することは容易であるので、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときとのいずれの場合であっても、第3変化演出を実行することができる構成を採用している。

【1884】

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第3変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第3変化演出を実行することができない構成を採用してもよい。

【1885】

〔先読み予告演出〕

本実施形態では、大当たり期待度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり期待度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、前述した保留変化演出の他に第1先読み演出や第2先読み演出が実行可能である。

【1886】

＜第1先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第1先読み演出を実行可能である。第1先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄を用いることによって示唆する先読み予告演出の一種である。

【1887】

10

20

30

40

50

第1先読み演出とは、以下に示す（A）、（B）で構成される一連の演出である。

（A）＜第1先読みカウンタ＝2となる変動表示＞において、図柄表示エリア5Lに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「HOLD」の文字を含むアイコン）が重畳表示され、この飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第1先読みA演出

（B）＜第1先読みカウンタ＝1となる変動表示＞において、図柄表示エリア5L、5Cに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「HOLD」の文字を含むアイコン）が重畳表示され、これらの飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第1先読みB演出

なお、第1先読みカウンタについては、図20-38において詳しく後述する。

【1888】

本実施形態では、第1先読みA演出で固定される飾り図柄と、第1先読みB演出で固定される飾り図柄とが、共通の数字図柄を含む飾り図柄である。そのため、予告対象となっている変動表示が実行されたときに、図柄表示エリア5L、5Cにおいてリーチ状態が成立した状態で変動表示が開始される構成である。

【1889】

始動入賞時演出決定処理（図20-38参照）において、この第1先読み演出を実行することに決定した場合に、第1先読みカウンタ＝1のときに実行される変動表示において、第1先読みA演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5Cに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第1先読みA演出と第1先読みB演出とで固定される飾り図柄の種類が共通となり、予告対象となっている変動表示においてリーチ状態とすることができる。

【1890】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「時短小当り」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第1先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第1先読み演出で固定される飾り図柄と、予告対象となっている変動表示において最終的に確定停止される飾り図柄とを共通の種類の飾り図柄とすることができ、飾り図柄を用いた先読み予告演出としての適切な演出制御を実現させることができる。

【1891】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「はずれ」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第1先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5Cに停止させる確定飾り図柄として決定し、第1先読み演出で固定された飾り図柄と異なる種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5Rに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。

【1892】

上記の実施形態では、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第1先読み演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第1先読み演出とは異なる演出が実行されてもよい。

【1893】

例えば、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が巨大化する図柄巨大化演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

【1894】

図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が破壊される（切り裂かれる）図柄破壊演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

10

20

30

40

50

【1895】

（第1先読み演出の演出例）

図20-34及び図20-35は、第1先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1896】

本例では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]（大当り発生カウント値＝3以上、a時短状態）であるときに、第2保留記憶数が4の状態、第2保留表示が4つ表示されている。また、これらの4つの保留記憶のうち変動順位が3番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図20-38参照）において、第1先読み演出を実行することに決定し、第1先読みカウンタに3がセットされている。

10

【1897】

まず、図20-34（1）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を4つ表示させている。

【1898】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（図20-28参照）。

20

【1899】

次いで、図20-34（2）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ＝2）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1900】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しており、第1先読みカウンタの値として2がセットされていることに基いて、第1先読み演出の第1先読みA演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させる。

30

【1901】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

【1902】

次いで、図20-34（3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）である。

40

【1903】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【1904】

次いで、図20-34（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア

50

5 L、5 C、5 Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1905】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5 Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【1906】

次いで、図20-34（5）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「772」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【1907】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5 Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【1908】

次いで、図20-34（6）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ=1）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1909】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しており、第1先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、第1先読み演出の第1先読みB演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させる。

【1910】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つずつシフトさせる。

【1911】

次いで、図20-34（7）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）である。

【1912】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【1913】

次いで、図20-34（8）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rでは、小図柄の変動表示を実行している。

10

20

30

40

50

【1914】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【1915】

次いで、図20-35（9）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「771」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

10

【1916】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【1917】

次いで、図20-35（10）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ=0）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

20

【1918】

このとき、演出制御用CPU120は、先読み予告演出である第1先読み演出の第1先読みB演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれから固定アイコン02TM41を消去させる。

【1919】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つずつシフトさせる。

30

【1920】

次いで、図20-35（11）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）である。

【1921】

次いで、図20-35（12）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

40

【1922】

次いで、図20-35（13）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【1923】

<第2先読み演出>

50

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第2先読み演出を実行可能である。第2先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄を用いずに示唆する先読み予告演出の一種である。

【1924】

第2先読み演出では、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像が表示されることによって、予告対象となっている変動表示で表示結果が「時短小当り」となることを示唆する。本例では、第2先読み画像とは、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せを模した画像（本例では、「777」）の一部を含む画像である。以下では、この第2先読み画像に含まれる第3飾り図柄を模した画像を、適宜「擬似第3飾り図柄」と称する。但し、この擬似第3飾り図柄は、実行中の変動表示に対応していないので第3飾り図柄とは異なる画像である。

10

【1925】

本実施形態では、擬似第3飾り図柄は、数字図柄と台座図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない画像である。しかしながら、このような形態に限らず、擬似第3飾り図柄は、数字図柄と台座図柄と光線エフェクト表示との少なくともいずれか一方が含まれる飾り図柄であってもよい。

【1926】

なお、上記の実施形態では、第2先読み画像として、擬似第3飾り図柄の一部が含まれる画像例を示したが、このような形態に限らず、第2先読み画像として、他の画像を用いてもよい。

20

【1927】

例えば、第2先読み画像が、表示結果が「時短小当り」となることを示唆する「V」の文字を含む画像や「F E V E R」の文字を含む画像であってもよい。また、スーパーリーチにおける成功演出や勝利演出に関連する味方キャラクタを含む画像であってもよい。

【1928】

本実施形態では、始動入賞時演出決定処理において、第2先読み演出を実行することに決定した場合にセットされる第2先読みカウンタの値が、第2先読みカウンタ=1、2となったときの変動表示において、第2先読み演出が実行される。しかしながら、このような形態に限らず、第2先読みカウンタ=1、2、3、4のいずれの値となる変動表示においても、第2先読み演出が実行されてもよい。なお、第2先読みカウンタについては、図20-38において詳しく後述する。

30

【1929】

本実施形態では、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像が表示されるとき、第2先読み画像は、他の演出画像（第3飾り図柄、画面上部の「超高速HYPER RUSH」の文字等）よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、他の演出画像、第2先読み画像の順で表示されているように見える。

【1930】

しかしながら、このような形態に限らず、第2先読み画像は、他の演出画像よりも表示優先度（表示レイヤ）の高い画像である構成を採用してもよい。この場合、第2先読み画像が透過可能な画像とすることによって、第2画像が他の演出画像よりも前面に表示されるものの、第2先読み画像が透過しているので、現在実行されている変動表示に関連する演出画像（他の演出画像等）を視認することが可能となる。

40

【1931】

本実施形態では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であるときに、第2先読み演出が実行され、第2先読み画像が画像表示装置5に表示された場合には、第3飾り図柄の表示態様（拡大表示／縮小表示）によって、第2先読み画像の視認性が変化する。第3飾り図柄が拡大表示されているときには、第2先読み画像の視認性は低下する。即ち、第3飾り図柄が拡大表示されているときには、第2先読み画像に含まれる擬似第3飾り

50

図柄の視認性は低下する。また、第3飾り図柄が縮小表示されているときには、第2先読み画像の視認性は向上する。即ち、第3飾り図柄が縮小表示されているときには、第2先読み画像に含まれる擬似第3飾り図柄の視認性は向上する。

【1932】

(第2先読み演出の演出例)

図20-36及び図20-37は、第2先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1933】

本例では、演出モードが[超高速HYPER RUSH] (大当り発生カウント値=3以上、a時短状態)であるときに、第2保留記憶数が4の状態、第2保留表示が4つ表示されている。また、これらの4つの保留記憶のうち変動順位が3番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理(図20-38参照)において、第2先読み演出を実行することに決定し、第2先読みカウンタに3がセットされている。

10

【1934】

まず、図20-36(1)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「721」)を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「721」)を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を4つ表示させている。

20

【1935】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている(図20-28参照)。

【1936】

次いで、図20-36(2)に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示(第2先読みカウンタ=2)を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

30

【1937】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しており、第2先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、第2先読み演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させる。

【1938】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つずつシフトさせる。

40

【1939】

次いで、図20-36(3)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ(本例では、「415」)である。

【1940】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させている。

【1941】

次いで、図20-36(4)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示

50

させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「415」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1942】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から第2先読み画像02TM42を消去させている。

【1943】

次いで、図20-36（5）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「415」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「415」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【1944】

次いで、図20-36（6）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第2先読みカウンタ=1）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1945】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しており、第2先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、第2先読み演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させる。

【1946】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつシフトさせる。

【1947】

次いで、図20-36（7）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「342」）である。

【1948】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させている。

【1949】

次いで、図20-36（8）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「342」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1950】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から第2先読み画像02TM42を消去させている。

【1951】

次いで、図20-37（9）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「3

4 2」) を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ (本例では、「3 4 2」) を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【1 9 5 2】

次いで、図 2 0 - 3 7 (1 0) に示すように、次の保留記憶に基づいて、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示 (第 2 先読みカウンタ = 0) を開始させたときに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 3 飾り図柄の変動表示を開始させ、第 3 飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。

【1 9 5 3】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 保留記憶数が 1 となったことに伴い、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E に通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 を表示させるとともに、第 2 保留表示領域 0 2 T M 0 2 E に表示されていた通常態様の第 2 保留表示 0 2 T M 0 2 をアクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E 側に 1 つずつシフトさせる。

【1 9 5 4】

次いで、図 2 0 - 3 7 (1 1) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 3 飾り図柄を縮小表示させる。このときの第 3 飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第 3 飾り図柄の組合せ (本例では、「7 7 7」) である。

【1 9 5 5】

次いで、図 2 0 - 3 7 (1 2) に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「時短小当り」となることを示す第 3 飾り図柄の組合せ (本例では、「7 7 7」) を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、小図柄の変動表示を実行している。

【1 9 5 6】

次いで、図 2 0 - 3 7 (1 3) に示すように、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、確定第 3 飾り図柄の組合せ (本例では、「7 7 7」) を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ (本例では、「7 7 7」) を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【1 9 5 7】

〔始動入賞時演出決定処理〕

C P U 1 0 3 は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かの判定結果、及び、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が 1 増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド (第 1 保留記憶数加算指定コマンド、又は、第 2 保留記憶数加算指定コマンド) と、を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。

【1 9 5 8】

図 2 0 - 3 8 は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 8 に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理 (ステップ S 1 6 1) において、始動入賞時演出決定処理を実行する。

【1 9 5 9】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく 1 セットの始動入賞時のコマンド (例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、並びに、第 1 保留記憶数加算指定コマンド、又は、第 2 保留記憶数加算指定コマンド) を新たに受信したか否かを確認する (ステップ S 0 2 T M 4 0 1 0)。

【1 9 6 0】

10

20

30

40

50

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド、又は、第2保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合（ステップS02TM4010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1961】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合（ステップS02TM4010でYES）、演出制御用CPU120は、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS02TM4015）。

10

【1962】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示とは、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示である。従って、ステップS02TM4015の処理では、始動入賞時に、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」であるか否かを判定している。

【1963】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかである場合（ステップS02TM4015でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

20

【1964】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップS02TM4015でNO）、演出制御用CPU120は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4020）。変化先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4020でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4090に処理を進める。

【1965】

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも1回以上の変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4030～ステップS02TM4080の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

30

【1966】

変化先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4020でNO）、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図20-39（A）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4030）。

40

【1967】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様であるか否かを判定する（ステップS02TM4040）。アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合（ステップS02TM4040でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4090に処理を進める。

【1968】

アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップS02TM4040で

50

NO)、演出制御用CPU120は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブル(図20-39(B1)~図20-40(B4)参照)に基づいて決定する(ステップS02TM4050)。

【1969】

ここで、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合(ステップS02TM4040でNO)とは、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合である。アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合には、保留表示またはアクティブ表示に対して変化演出を行い通常態様以外の態様で表示される。即ち、少なくとも1回以上の変化演出が実行されるということになるので、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合(ステップS02TM4040でNO)には、いずれの変化パターンで保留表示またはアクティブ表示を変化させるかを決定する必要がある。従って、ステップS02TM4050の処理において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブルに基づいて決定している。

10

【1970】

次いで、演出制御用CPU120は、変化演出の演出態様を、変化演出の演出態様決定テーブル(図20-41(1)及び(2)参照)に基づいて決定する(ステップS02TM4060)。

【1971】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化先読みカウンタをセットし(ステップS02TM4070)、変化先読み禁止フラグをセットする(ステップS02TM1080)。

20

【1972】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第1先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第1先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第2先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第2先読みカウンタ」と称する。

30

【1973】

ステップS02TM4020でYESの場合や、ステップS02TM4040でYESの場合や、ステップS02TM4080の後には、演出制御用CPU120は、大当り発生カウンタ値が3以上であるか否かを判定する(ステップS02TM4090)。大当り発生カウンタ値が3以上でない場合には、即ち、大当り発生カウンタ値が1又は2である場合には(ステップS02TM4090でNO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1974】

大当り発生カウンタ値が3以上である場合、即ち、大当り発生カウンタ値が3~10000である場合には(ステップS02TM4090でYES)、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数の値が3以上であるか否かを判定する(ステップS02TM4100)。第2保留記憶数の値が3以上でない場合(ステップS02TM4100でNO)、即ち、第2保留記憶数の値が0~2である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1975】

第2保留記憶数の値が3以上である場合(ステップS02TM4100でYES)、即ち、第2保留記憶数の値が3又は4である場合には、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する(ステップS02TM4110)。図柄指定コマンドによって指定さ

50

れる表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップS02TM4110でNO）、即ち、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「大当り」又は「通常小当り」のいずれかである場合には、後述する第1先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4120）。第1先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4120でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4170に処理を進める。

【1976】

本実施形態では、第1先読み禁止フラグは、第1先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第1先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4130～ステップS02TM4160の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第1先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第1先読み演出の実行を制限することができる。この第1先読み禁止フラグは、第1先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

10

【1977】

第1先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4120でNO）、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の実行有無を、第1先読み演出の実行有無決定テーブル（図20-39（B1）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4130）。

20

【1978】

次いで、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS02TM4140）。第1先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップS02TM4140でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4170に処理を進める。

【1979】

第1先読み演出を実行することに決定している場合（ステップS02TM4140でYES）、演出制御用CPU120は、第1先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4150）、第1先読み禁止フラグをセットし（ステップS02TM4160）、ステップS02TM4170に処理を進める。

30

【1980】

ステップS02TM4120でYESの場合、ステップS02TM4140でNOの場合、又はステップS02TM4160の後には、演出制御用CPU120は、後述する第2先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4170）。第2先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4170でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1981】

本実施形態では、第2先読み禁止フラグは、第2先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第2先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4180～ステップS02TM4210の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第2先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第2先読み演出の実行を制限することができる。この第2先読み禁止フラグは、第2先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

40

【1982】

第2先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4170でNO）、演出制御用CPU120は、第2先読み演出の実行有無を、第2先読み演出の実行有無決定テーブル（図20-39（B2）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4180）。

50

【1983】

次いで、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しているかを判定する（ステップS02TM4190）。第2先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップS02TM4190でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1984】

第2先読み演出を実行することに決定している場合（ステップS02TM4190でYES）、演出制御用CPU120は、第2先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4200）、第2先読み禁止フラグをセットし（ステップS02TM4210）、そのまま処理を終了する。

10

【1985】

このように、ステップS02TM4015の処理で、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合に、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に対しての変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS02TM4020～ステップS02TM4080）や、第1先読み演出や第2先読み演出の実行有無を決定する処理（ステップS02TM4090～ステップS02TM4210）をスキップすることによって、先に「大当り」や「時短小当り」となることが決定されている変動表示がある状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示において先読み予告演出を実行することに決定してしまう不適切な演出制御が実行されてしまうことを防ぐことができる。

20

【1986】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図20-39～図20-42は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図20-39（A）は、ステップS02TM4030においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図20-39（B1）～図20-40（B4）は、ステップS02TM4050において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図20-41は、ステップS02TM4060において変化演出の演出態様を決定するときに参照される変化演出の演出態様決定テーブルの一例である。図20-42（1）は、ステップS02TM4130において第1先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第1先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。図20-42（2）は、ステップS02TM4180において第2先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第2先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。

30

【1987】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図20-39（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-39（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

40

【1988】

図20-39（A）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、8%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、2%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【1989】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様とな

50

り、15%の割合で青色態様となり、10%の割合で赤色態様となる。

【1990】

＜変化パターン決定テーブル＞

図20-39(B1)及び(B2)、並びに、図20-40(B3)及び(B4)は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数が n ($n: 1 \sim 4$)となった場合には、(i)その始動入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング(始動入賞時のタイミング)、(ii)その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置(アクティブ表示領域側)にシフトするタイミング($n \geq 2$ の場合)、及び、(iii)その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング(その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング)で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報(保留表示又はアクティブ表示)が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

10

【1991】

なお、図20-39(B1)及び(B2)、並びに、図20-40(B3)及び(B4)の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること(その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること)をいう。

【1992】

本実施形態では、前述した(i)～(iii)のいずれかのタイミングで、始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報(保留表示)を通常態様とは異なる態様で表示させる保留変化演出を実行可能である。本例において、この保留変化演出には、(i)始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、(ii)または(iii)のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。なお、このような形態に限らず、保留変化演出には、特別図柄(これに対応した飾り図柄)の変動表示中に、保留表示に作用する(例えば、保留表示に矢が刺さる等する)ことにより表示態様を変化させる演出が含まれてもよい。

20

【1993】

図20-39(B1)及び(B2)、並びに、図20-40(B3)及び(B4)では、変化パターン毎に、(i)～(iii)の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報(保留表示又はアクティブ表示)がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

30

【1994】

(〔保留1個用〕変化パターン決定テーブル)

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「1」である場合には、図20-39(B1)に示す保留1個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン101～変化パターン105のいずれかに判定値が割り振られている。

40

【1995】

変化パターン101は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

【1996】

以下、同様に、変化パターン102は通常→青色、変化パターン103は青色→青色、変化パターン104は青色→赤色、変化パターン105は赤色→赤色の変化パターンである。

【1997】

ここで、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、

50

「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」)によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、変化パターン101が5%、変化パターン102が5%、変化パターン103が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1998】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン101が10%、変化パターン102が2%、変化パターン103が10%、変化パターン104が8%、変化パターン105が70%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1999】

(〔保留2個用〕変化パターン決定テーブル)

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「2」である場合には、図20-39(B2)に示す保留2個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン201～変化パターン208のいずれかに判定値が割り振られている。

【2000】

変化パターン201は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

【2001】

以下、同様に、変化パターン202は通常→通常→青色、変化パターン203は通常→青色→青色、変化パターン204は青色→青色→青色、変化パターン205は通常→青色赤色、変化パターン206は青色→青色→赤色、変化パターン207は青色→赤色→赤色、変化パターン208は赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【2002】

ここで、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」)によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、変化パターン201が10%、変化パターン202が5%、変化パターン203が5%、変化パターン204が80%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【2003】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン201が10%、変化パターン202が2%、変化パターン203が2%、変化パターン204が10%、変化パターン205が1%、変化パターン206が8%、変化パターン207が8%、変化パターン208が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【2004】

(〔保留3個用〕変化パターン決定テーブル)

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「3」である場合には、図20-40(B3)に示す保留3個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン301～変化パターン308のいずれかに判定値が割り振られている。

【2005】

変化パターン301は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【2006】

10

20

30

40

50

以下、同様に、変化パターン302は通常→通常→青色→青色、変化パターン303は通常→青色→青色→青色、変化パターン304は青色→青色→青色→青色、変化パターン305は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン306は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン307は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン308は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【2007】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、変化パターン301が6%、変化パターン302が2%、変化パターン303が2%、変化パターン304が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【2008】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン301が10%、変化パターン302が2%、変化パターン303が2%、変化パターン304が10%、変化パターン305が1%、変化パターン306が8%、変化パターン307が8%、変化パターン308が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【2009】

（〔保留4個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「4」である場合には、図20-40（B4）に示す保留4個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン401～変化パターン412のいずれかに判定値が割り振られている。

20

【2010】

変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

30

【2011】

以下、同様に、変化パターン402は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン403は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン404は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン405は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン406は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン407は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン408は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン409は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン410は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン411は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン412は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【2012】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、変化パターン401が10%、変化パターン402が10%、変化パターン403が10%、変化パターン404が10%、変化パターン405が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【2013】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン401が20%、変化パターン402が5%、変化パターン403が5%、変化パターン404が5%、変化パターン405が20%、変化パターン406が2%、変化パターン407が2%、変化パターン408が2%、変化パターン409が7%、変化

50

パターン 4 1 0 が 6 %、変化パターン 4 1 1 が 6 %、変化パターン 4 1 2 が 2 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【 2 0 1 4 】

＜変化演出の演出態様決定テーブル＞

図 2 0 - 4 1 (1) 及び (2) は、変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 2 0 - 4 1 (1) 及び (2) に示すように、この実施の形態では、変化パターンにおける変化タイミングに応じて、変化演出の演出態様の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 2 0 1 5 】

図 2 0 - 4 1 (1) は、[第 1 特別図柄用] の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

10

【 2 0 1 6 】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、2 0 % の割合で第 1 変化演出を実行することに決定し、0 % の割合で第 2 変化演出を実行することに決定し、8 0 % の割合で第 3 変化演出を実行することに決定する。

【 2 0 1 7 】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、1 5 % の割合で第 1 変化演出を実行することに決定し、8 0 % の割合で第 2 変化演出を実行することに決定し、5 % の割合で第 3 変化演出を実行することに決定する。

【 2 0 1 8 】

20

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、4 0 % の割合で第 1 変化演出を実行することに決定し、5 0 % の割合で第 2 変化演出を実行することに決定し、1 0 % の割合で第 3 変化演出を実行することに決定する。

【 2 0 1 9 】

図 2 0 - 4 1 (2) は、[第 2 特別図柄用] の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【 2 0 2 0 】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、1 0 0 % の割合で第 3 変化演出を実行することに決定する。

【 2 0 2 1 】

30

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、1 0 0 % の割合で第 3 変化演出を実行することに決定する。

【 2 0 2 2 】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、1 0 0 % の割合で第 3 変化演出を実行することに決定する。

【 2 0 2 3 】

＜第 1 先読み演出の演出態様決定テーブル＞

図 2 0 - 4 2 (1) は、第 1 先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 2 0 - 4 2 (1) に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第 1 先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

40

【 2 0 2 4 】

表示結果が「はずれ」である場合には、9 0 % の割合で第 1 先読み演出を実行しないことに決定し、1 0 % の割合で第 1 先読み演出を実行することに決定する。

【 2 0 2 5 】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、7 0 % の割合で第 1 先読み演出を実行しないことに決定し、3 0 % の割合で第 1 先読み演出を実行することに決定する。

【 2 0 2 6 】

＜第 2 先読み演出の演出態様決定テーブル＞

図 2 0 - 4 2 (2) は、第 2 先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図

50

である。図 20-42 (2) に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第 2 先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【2027】

表示結果が「はずれ」である場合には、95%の割合で第 2 先読み演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第 2 先読み演出を実行することに決定する。

【2028】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、80%の割合で第 1 先読み演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第 1 先読み演出を実行することに決定する。

【2029】

このように、表示結果が「はずれ」の場合、第 1 先読み演出の実行割合は 10%であり、第 2 先読み演出の実行割合は 5%である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第 1 先読み演出の実行割合は 30%であり、第 2 先読み演出の実行割合は 20%である。このように、第 1 先読み演出の方が第 2 先読み演出より実行割合が高くなっている。

【2030】

また、先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、第 1 先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値が、第 2 先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなるようにしてもよい。

【2031】

〔大当りカウント表示〕

本実施形態では、大当り発生カウンタのカウント値（以下、適宜「大当り発生カウント値」と称する。）が所定値（以下、適宜「モード切替判定値」と称する。）以上である場合に、a 時短状態中の演出モードが切り替わる構成を採用している。

【2032】

本例では、モード切替判定値を「3」に設定している。大当り発生回数が初当りから数えて 1～2 回のとき（即ち、大当り発生カウント値 < モード切替判定値のとき）、a 時短状態の演出モードとして「ドリーム RUSH」に制御可能であり、大当り発生回数が初当りから数えて 3 回以上のとき（即ち、大当り発生カウント値 ≥ モード切替判定値のとき）、a 時短状態の演出モードとして「超高速 HYPER RUSH」に制御可能である。

【2033】

本実施形態では、大当り発生カウント値がモード切替判定値以下の場合に、所定期間にわたって、画像表示装置 5 の画面内に大当りカウント表示を表示可能である。大当りカウント表示は、初当りから数えた大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知することが可能であるとともに、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数（モード切替判定値 - 大当り発生カウント値）を報知することが可能である。そのため、大当りカウント表示によって、変動表示期間の短い（変動速度が速い）変動パターンが実行される割合が高い「超高速 HYPER RUSH」に移行するまで、残り何回の大当りが発生すればよいかを遊技者に好適に示すことができる。

【2034】

また、本実施形態では、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数を、大当りのエンディング期間に大当りカウント表示を用いずに報知する必要大当り回数報知演出を実行可能である。必要大当り回数報知演出は、画像表示装置 5 の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示が表示される。必要大当り回数表示には、「超高速 HYPER RUSH まであと n 回」の文字（n = 1、2）が含まれる（図 20-51 (8)、及び、図 20-56 (23) 参照）。

【2035】

本例では、大当り発生カウント値 = 1 の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと 2 回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値 = 1 の大当り時に実行され

10

20

30

40

50

る必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出〔2回〕」と称する。また、大当り発生カウント値＝2の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと1回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値＝2の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出〔1回〕」と称する。

【2036】

本実施形態では、大当り発生カウント値が3以下である場合（即ち、大当り発生カウント値が1、2、3である場合）に、特定種別の大当り遊技状態（本例では、「図柄10Ra時短大当り」、「図柄10Rb時短大当り」、「時短小当り経由10Ra時短大当り」）のラウンド期間中や、特定種別の小当り遊技状態（本例では、「時短小当り」）の小当り遊技期間において、画像表示装置5の画面左部や画面中央部に大当りカウント表示が表示される。また、a時短状態中の演出モードが〔ドリームRUSH〕に制御されている期間（変動表示開始待ち期間、変動表示期間）において、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。

10

【2037】

大当りカウント表示は、画面下部から画面上部に向かって第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、及び到達部の4つの部分で構成されている。大当りカウント表示の第1カウント部、第2カウント部、及び、第3カウント部には、「V」の文字や「WIN」の文字が表示される。また、大当りカウント表示の到達部には、「PREMIUM FEVER」の文字が表示される。以下では、大当りカウント表示の第1カウント部を、適宜「大当りカウント表示（第1カウント部）」や「第1カウント部」と称する。また、大当りカウント表示の第2カウント部、第3カウント部、及び到達部についても同様である。また、大当りカウント表示の第1カウント部、第2カウント部、及び第3カウント部の少なくともいずれか一方を、適宜「カウント部」と称する。

20

【2038】

＜大当りカウント表示の表示態様＞

本実施形態では、大当りカウント表示のうち、到達部の表示サイズがいずれのカウント部の表示サイズよりも大きい。また、大当りカウント表示のカウント部のうち、第3カウント部の表示サイズが第1カウント部や第2カウント部の表示サイズよりも大きく、第2カウント部の表示サイズが第1カウント部の表示サイズよりも大きい。即ち、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で表示サイズが大きくなっている。そのため、カウント部に表示される情報（「V」の文字、「WIN」の文字等）は、第1カウント部に表示される情報、第2カウント部に表示される情報、第3カウント部に表示される情報の順で表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。また、到達部に表示される情報（「PREMIUM FEVER」の文字）は、いずれのカウント部に表示される情報（「V」の文字、「WIN」の文字等）よりも表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。

30

【2039】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせる方法として、表示サイズを異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、他の方法を用いて大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

40

【2040】

例えば、大当りカウント表示の各部が発光することが可能な構成を採用した場合に、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で発光輝度を高くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【2041】

また、大当りカウント表示の各部が点滅することが可能な構成を採用した場合に、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で点滅間隔を短くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【2042】

50

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示の全体の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせてもよい。

【2043】

例えば、大当りカウント表示の透過率を任意の値に設定できる構成である場合に、大当り発生カウント値＝1に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率90%の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝2に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率50%の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝3に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率0%の表示態様で表示されてもよい。

10

【2044】

本実施形態では、大当りカウント表示のカウント部（第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部）は、初期態様と、第1変化態様と、第2変化態様との3種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、カウント部を初期態様から第1変化態様に変化させる演出をV変化演出と称し、カウント部を第1変化態様から第2変化態様に変化させる演出をWIN変化演出と称する。

【2045】

第1カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「1段目演出」と称し、第2カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「2段目演出」と称し、第3カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「3段目演出」と称する。

20

【2046】

カウント部が初期態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「V」の白文字となっており、カウント部が第1変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「V」の赤文字となっており、カウント部が第2変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「WIN」の赤文字となっている。

【2047】

本実施形態では、カウント部に対してV変化演出が実行される場合に、画像表示装置5の画面中央部に表示されている大当りの発生に関連する大当り発生表示（本例では、図20-51（5）に示す「V」の赤文字）が、初期態様のカウント部に表示されている「V」の白文字に作用することによって、第1変化態様のカウント部に表示されている「V」の赤文字に変化するものとする。

30

【2048】

また、大当りカウント表示の到達部は、初期態様と、変化態様との2種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、到達部を初期態様から変化態様に変化させる演出を到達部変化演出と称する。

【2049】

到達部が初期態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「PREMIUM FEVER」の白文字となっており、到達部が変化態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「PREMIUM FEVER」の赤文字となっている。

40

【2050】

＜[大当り時] 大当りカウント表示の表示タイミング、変化タイミング＞

本実施形態では、大当り中演出決定処理（図20-43参照）において、大当りカウント表示を表示することに決定している場合、大当り発生カウント値＝1、2、3となる大当りが発生する毎に大当り遊技状態において、大当りカウント表示を表示可能であり、大当り発生カウント値に対応する各カウント部の表示態様を、初期態様から第1変化態様、第2変化態様の順に変化させる。

【2051】

本実施形態では、大当り発生カウント値が2以上の大当りは、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）に制御されているときに発生した

50

大当りである。時短状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されたときに、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りよりも、表示結果が「小当り」となってV入賞を経由して大当りとなる小当り経由大当りの方が発生する確率が高い（図20-2（B2）参照）。そのため、本例では、大当り発生カウント値が2以上の大当りが発生することを説明する場合に、小当り経由大当りが発生する例を用いて説明するが、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りの場合も同様であるので説明を省略する。

【2052】

（1）＜大当り発生カウント値＝1の大当り発生時＞

（1-1）大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、1ラウンド目の右打ち報知が終了したタイミング～2ラウンド目が終了したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、各カウント部と到達部は、いずれも初期態様で表示されている（図20-51（5）参照）。 10

【2053】

（1-2）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部に対してV変化演出が実行され、第1カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第2カウントと第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図20-51（6）参照）。 20

【2054】

（1-3）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第1カウント部に対してWIN変化演出が実行され、第1カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。また、第2カウントと第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図20-51（7）参照）。

【2055】

（2）＜大当り発生カウント値＝2の大当り発生時＞

（2-1）小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のV入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の2ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第2カウント部と第3カウント部と及び到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図20-56（20）参照）。 30

【2056】

（2-2）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第2カウント部に対してV変化演出が実行され、第2カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図20-56（21）参照）。 40

【2057】

（2-3）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第2カウント部に対してWIN変化演出が実行され、第2カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。また、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図20-56（22）参照）。 50

【2058】

(3) <大当り発生カウント値 = 3 の大当り発生時>

(3-1) 小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のV入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の2ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図20-59（11）参照）。

【2059】

(3-2) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第3カウント部に対してV変化演出が実行され、第3カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている（図20-59（12）参照）。

【2060】

(3-3) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第3カウント部に対して第2変化演出が実行され、第3カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている（図20-59（13）参照）。

【2061】

(3-4) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間及び第2所定期間が経過したタイミング～第3所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、到達部に対して到達部変化演出が実行され、到達部が、初期態様から変化態様に変化する。第1カウント部と第2カウント部と第3カウント部は、継続して第2変化態様で表示されている（図20-59（14）参照）

【2062】

<〔時短状態時〕大当りカウント表示の表示タイミング>

本実施形態では、大当り発生カウント値 = 1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態において、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である。

【2063】

本例では、大当り発生カウント値 = 1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態 = [ドリームRUSH]において、後述する大当りカウント表示フラグがセットされていることに基づいて、変動表示開始待ち期間や変動表示期間に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である（図20-58（1）及び（2）、並びに、図20-61（1）～（3）参照）。

【2064】

但し、大当り発生カウント値 = 1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態 = [ドリームRUSH]において、大当りカウント表示フラグがセットされた状態の変動表示期間であってもスーパーリーチ演出が実行されている期間においては、画像表示装置5の画面左部から大当りカウント表示を消去し、表示させていない（図20-58（3）及び（8）、並びに、図20-61（4）～（7）参照）。スーパーリーチ演出に発展している場合、表示結果が「時短小当り」となり（小当り経由）大当りが発生するか否かを報知する演出や、表示結果が「通常小当り」となり通常状態に転落してしまうか否かを報知する演出を行っている。現在の大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知する

10

20

30

40

50

情報（大当たりカウント表示）は、実行中の変動表示の表示結果を報知するスーパーリーチ演出に関連する情報（スーパーリーチ演出の演出画像）よりも、遊技者にとって優先度は低いので、スーパーリーチ演出に発展しているときに、大当たりカウント表示を表示させていない。

【2065】

なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に発展しているときには、大当たりカウント表示を表示させない例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に発展しているときにも、大当たりカウント表示を表示させてもよい。

【2066】

＜[時短状態時] 大当たりカウント表示の表示態様＞

本実施形態では、大当たり発生カウント値＝1、2となる大当たりが発生した後に制御されるa時短状態において、画像表示装置5の画面左部に表示される大当たりカウント表示は、a時短状態に制御される前の大当たりで表示されていたときの消去される直前の表示態様と同様の表示態様で表示される。

【2067】

本例では、大当たり発生カウント値＝1となる大当たりが発生した後に制御されるa時短状態＝[ドリームRUSH]において、大当たり（大当たりカウント＝1）で表示されていたときに消去される直前の大当たりカウント表示の表示態様（第1カウント部が第2変化態様で表示されており、第2カウントと第3カウント部と到達部がいずれも初期態様で表示されている（図20-51（7）参照））と同様の表示態様で、大当たりカウント表示が画像表示装置5の画面左部に表示される。

【2068】

また、大当たり発生カウント値＝2となる大当たりが発生した後に制御されるa時短状態＝[ドリームRUSH]において、大当たり（大当たりカウント＝2）で表示されていたときに消去される直前の大当たりカウント表示の表示態様（第1カウント部と第2カウント部が第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部が初期態様で表示されている（図20-56（22）参照））と同様の表示態様で、大当たりカウント表示が画像表示装置5の画面左部に表示される。

【2069】

[大当たり中演出決定処理]

図20-43は、大当たり中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の大当たり中演出処理（ステップS176）において、図20-43に示す大当たり中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンドを受信すると、大当たり中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図20-43に示す大当たり中演出決定処理により決定する。

【2070】

まず、演出制御用CPU120は、当該大当たりの大当たり種別が「図柄3R通常大当たり」であるか否かを判定する（ステップS02TM5010）。

【2071】

当該大当たりの大当たり種別が「図柄3R通常大当たり」である場合には（ステップS02TM5010でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2072】

当該大当たりの大当たり種別が「図柄3R通常大当たり」でない場合（ステップS02TM5010でNO）、即ち、大当たり種別が「図柄10Ra時短大当たり」、「図柄10Rb時短大当たり」、「時短小当り経由10Ra時短大当たり」等のいずれかの大当たり種別である場合には、演出制御用CPU120は、大当たり発生カウント値が3以下であるか否かを判定する（ステップS02TM5020）。

【2073】

大当たり発生カウント値が3以下でない場合（ステップS02TM5020でNO）、即

10

20

30

40

50

ち、大当り発生カウント値が4以上（4～10000）である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2074】

大当り発生カウント値が3以下である場合（ステップS02TM5020でYES）、即ち、大当り発生カウント値が1～3のいずれかである場合には、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM5030）、大当りカウント表示フラグをセットする（ステップS02TM5040）。

【2075】

大当りカウント表示フラグとは、大当り開始時または小当りにおけるV入賞発生時に、大当りカウント表示が表示されることに決定された場合に、セットされるフラグの一種である。この大当りカウント表示フラグは、大当り遊技状態や小当り遊技状態や時短状態に大当りカウント表示を表示することを示すフラグであり、前述した第1フラグ、又は、第2フラグが消去（リセット）されるタイミングと同様のタイミングで消去される。

【2076】

ステップS02TM5040の処理の後に、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が1であるか否かを判定する（ステップS02TM5050）。

【2077】

大当り発生カウント値が1である場合には（ステップS02TM5050でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5060）、必要大当り回数報知演出〔2回〕を実行することに決定し（ステップS02TM5070）、そのまま処理を終了する。

【2078】

大当り発生カウント値が1でない場合には（ステップS02TM5050でNO）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が2であるか否かを判定する（ステップS02TM5080）。

【2079】

大当り発生カウント値が2である場合には（ステップS02TM5080でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5090）、必要大当り回数報知演出〔1回〕を実行することに決定し（ステップS02TM5100）、そのまま処理を終了する。

【2080】

大当り発生カウント値が2でない場合には（ステップS02TM5080でNO）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3であるか否かを判定する（ステップS02TM5110）。大当り発生カウント値が3でない場合には（ステップS02TM5110でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2081】

大当り発生カウント値が3である場合には（ステップS02TM5110でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第3カウント部に対して3段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5120）、到達部変化演出を実行することに決定し（ステップS02TM5130）、そのまま処理を終了する。

【2082】

〔小当り中演出決定処理〕

図20-44は、小当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の小当り中演出処理（ステップS174）において、図20-44に示す小当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信すると、小当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図20-44に示す小当り中演出決定処理

10

20

30

40

50

により決定する。

【2083】

本例では、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理が実行されているものとする。

【2084】

先ず、演出制御用CPU120は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM6010）。V入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM6010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2085】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM6010でYES）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3以下であるか否かを判定する（ステップS02TM6020）。

【2086】

大当り発生カウント値が3以下でない場合（ステップS02TM6020でNO）、即ち、大当り発生カウント値が4以上（4～10000）である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2087】

大当り発生カウント値が3以下である場合（ステップS02TM6020でYES）、即ち、大当り発生カウント値が1～3（初当り時（大当り発生カウント値＝1）の小当り経由大当りはイレギュラー）である場合には、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM6030）、大当りカウント表示フラグをセットし（ステップS02TM6040）、そのまま処理を終了する。

【2088】

〔変動開始待ち時演出決定処理〕

図20-45は、変動表示の開始待ち期間に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち演出処理（ステップS170）において、図20-45に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、客待ちデモコマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図20-45に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

【2089】

先ず、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM7010）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM7010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2090】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップS02TM7010でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM7020）、そのまま処理を終了する。

【2091】

〔変動開始時演出決定処理〕

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

【2092】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（

10

20

30

40

50

大当たり、又は、はずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別等)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ00から受信したに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を特定可能となっている。

【2093】

また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

10

【2094】

図20-46は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理(ステップS171)において、図20-46に示す変動開始時演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図20-46に示す変動開始時演出判定処理により決定する。

20

【2095】

まず、演出制御用CPU120は、大当たりカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS02TM8010)。大当たりカウント表示フラグがセットされていない場合には(ステップS02TM8010でNO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2096】

大当たりカウント表示フラグがセットされている場合には(ステップS02TM8010でYES)、演出制御用CPU120は、大当たりカウント表示を継続して表示する(ステップS02TM8020)。

30

【2097】

このように、この変動開始時演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理(図20-45参照)において表示することに決定された大当たりカウント表示を、変動開始時に継続して表示するか否かを判定している。

【2098】

[変動中演出判定処理]

図20-47は、変動表示の実行期間に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図18に示した演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理(ステップS172)において、図20-47に示す変動中演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、変動表示の実行期間に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図20-47に示す変動中演出判定処理により決定する。

40

【2099】

まず、演出制御用CPU120は、大当たりカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS02TM9010)。大当たりカウント表示フラグがセットされていない場合には(ステップS02TM9010でNO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2100】

大当たりカウント表示フラグがセットされている場合には(ステップS02TM9010でYES)、演出制御用CPU120は、大当たりカウント表示を継続して表示し(ステップS02TM8020)、変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングであるか否

50

かを判定する（ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0）。

【2101】

C P U 1 0 3 が、図 1 6 に示した特別図柄プロセス処理の、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や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を判定する処理が含まれている特別図柄変動処理（S 1 1 2）において、現在実行されている変動表示の経過時間に関する情報を取得することが可能である。そして、ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その情報に基づいて、現在の変動時間が変動パターンにおけるスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する。

【2102】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングでない場合には（ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【2103】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングである場合には（ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たりカウント表示を消去し（ステップ S 0 2 T M 9 0 4 0）、そのまま処理を終了する。

【2104】

このように、この変動中演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図 2 0 - 4 5 参照）において表示することに決定された大当たりカウント表示を、変動中に継続して表示するか否かや、変動中に消去するか否か等を判定している。

【2105】

〔初当たりが「図柄 3 R 通常大当たり」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当たり」の初当たりが発生した場合の演出例に関して、図 2 0 - 4 8 ~ 図 2 0 - 4 9 を用いて説明する。

【2106】

図 2 0 - 4 8 は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 2 0 - 4 9 は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2107】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当たり」（「図柄 3 R 通常大当たり」）となる第 1 特別図柄の変動表示が実行された後に、大当たり遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔通常モード〕に制御されるものとする。

【2108】

先ず、図 2 0 - 4 9（1）に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図 2 0 - 4 8 に示す T 1 のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「大当たり」（図柄 3 R 通常大当たり）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「2 2 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「2 2 2」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【2109】

このとき、特別図柄停止処理（図 2 0 - 2 2 参照）において、大当たり発生カウント値が 1 に更新されている。

【2110】

次いで、図 2 0 - 4 9（2）に示すように、C P U 1 0 3 が大当たり遊技状態を開始させるタイミング（図 2 0 - 4 8 に示す T 2 のタイミング）で、大当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードを〔通常モード〕とする制御を終了させ、画像表示装置 5 の画面全体に大当たり開始画像（本例では、「F E V E R」の文字）を表示

10

20

30

40

50

させる。

【2111】

次いで、図20-49(3)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミング(図20-48に示すT3のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当りラウンド遊技画像を表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示(本例では、「Round1」の文字)と、付与された総賞球数を示す賞球数表示(本例では、「TOTAL 00000」の文字)とを含む画像である。

【2112】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口や大入賞口(ここでは大入賞口)へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

10

【2113】

次いで、図20-49(4)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング(図20-48に示すT4のタイミング)で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に大当り終了画像(本例では、付与された総賞球数を示す総賞球数表示(「TOTAL 00450」の文字)、味方キャラクタ)を表示させる。

【2114】

このとき、大当り終了処理(図20-23参照)において、大当り発生カウンタがクリアされている。

20

【2115】

次いで、図20-49(5)に示すように、CPU103が大当り遊技状態を終了させるタイミング(図20-48に示すT5のタイミング)で、演出制御用CPU120は、演出モードを「通常モード」に制御させ、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の確定飾り図柄の組合せ(本例では、「222」)を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「222」)を表示させる。このとき、背景画像として「通常モード」に対応した背景画像(本例では、太陽と山を含む晴れ背景画像)を表示させる。

30

【2116】

〔初当りが「図柄10Ra時短大当り」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Ra時短大当り」の初当りが発生した場合の演出例に関して、図20-50～図20-52を用いて説明する。

【2117】

図20-50は、「通常モード」に制御されているときに、「図柄10Ra時短大当り」の初当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図20-51及び図20-52は、「通常モード」に制御されているときに、「図柄10Ra時短大当り」の初当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

40

【2118】

本例では、演出モードが「通常モード」に制御されているときに、表示結果が「大当り」(「図柄10Ra時短大当り」)となる第1特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが「ドリームRUSH」に制御されるものとする。

【2119】

先ず、図20-51(1)に示すように、演出モードが「通常モード」に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミング(図20-50に示すT1のタイミング)で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU12

50

0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、表示結果が「大当り」（図柄 1 0 R a 時短大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「5 5 5」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「5 5 5」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【2 1 2 0】

このとき、特別図柄停止処理（図 2 0 - 2 2 参照）において、大当り発生カウント値が 1 に更新されている。

【2 1 2 1】

次いで、図 2 0 - 5 1（2）に示すように、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図 2 0 - 5 0 に示す T 2 のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードを「通常モード」とする制御を終了させ、画像表示装置 5 の画面全体に大当り開始画像（本例では、「ドリーム F E V E R」の文字）を表示させる。

【2 1 2 2】

次いで、図 2 0 - 5 1（3）に示すように、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（1 ラウンド目）を開始させたタイミング（図 2 0 - 4 8 に示す T 3 のタイミング）で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 0 - 4 9（3）で説明したように画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させるとともに、画像表示装置 5 の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、大入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像であり、常時右打ち促進画像よりも、文字及び矢印画像が強調されている。

【2 1 2 3】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を表示させている。しかしながら、この大当りラウンド遊技開始画像は、強調右打ち促進画像よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、強調右打ち促進画像、大当りラウンド遊技開始画像の順で表示されているように見える。但し、本例では、大当りラウンド遊技開始画像と強調右打ち促進画像の表示領域は共通（画像表示装置 5 の画面全体）のため、遊技者からは、強調右打ち促進画像のみが視認できる。

【2 1 2 4】

次いで、図 2 0 - 5 1（4）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる（図 2 0 - 5 0 に示す T 4 のタイミング）。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を継続して表示させている。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「R o u n d 1」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【2 1 2 5】

次いで、図 2 0 - 5 1（5）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体から大当りラウンド遊技開始画像を消去させるとともに、画像表示装置 5 の画面左部に初期態様の大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を表示させる（図 2 0 - 5 0 に示す T 5 のタイミング）。

【2 1 2 6】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「V」の赤文字）を表示させる。

【2 1 2 7】

次いで、図 2 0 - 5 1（6）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を画像表示装置 5 の画面中央部に移動させるとともに、第 1 カウント部に対して V 変化演出を実行し、第 1 カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第 1 変化態様（「V」の赤文字）に変化させる（図 2 0 - 5 0 に示す T 6 のタイミング）。

10

20

30

40

50

【2128】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00300」の文字）を表示させる。

【2129】

次いで、図20-51（7）に示すように、演出制御用CPU120は、第1カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第1カウント部を第1変化態様（「V」の白文字）から第2変化態様（「V」の赤文字）に変化させる（図20-50に示すT7のタイミング）。

10

【2130】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00300」の文字）を表示させる。

【2131】

次いで、図20-51（8）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図20-50に示すT8のタイミング）で、大当たり終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、必要大当たり回数報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当たり回数に関連した必要大当たり回数表示（「超高速HYPER RUSHまであと2回」の文字）を表示させる。

20

【2132】

次いで、図20-52（9）に示すように、演出制御用CPU120は、必要大当たり回数報知演出を終了させ、画像表示装置5の画面全体から必要大当たり回数表示を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームRUSH」の文字を含む画像）を表示させる（図20-50に示すT9のタイミング）。

【2133】

〔初当たりが「図柄10Rb時短大当たり」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当たり」の初当たりが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」の大当たりが発生した場合の演出例に関して、図20-53～図20-56を用いて説明する。

30

【2134】

図20-53は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当たり」の初当たりが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当たり経由10Rb時短大当たり」の大当たりが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図20-54～図20-56は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当たり」の初当たりが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当たり経由10Rb時短大当たり」の大当たりが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

40

【2135】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当たり」（「図柄10Rb時短大当たり」）となる第1特別図柄の変動表示が実行された後に、大当たり遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔無敵RUSH〕に制御され、この〔無敵RUSH〕中に、表示結果が「時短小当たり」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当たりにおいてV入賞が発生し、大当たり遊技状態に制御されるものとする。

【2136】

先ず、図20-54（1）に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図20-5

50

3に示すT1のタイミング)で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「大当たり」(図柄10Rb時短大当たり)となる確定飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2137】

このとき、特別図柄停止処理(図20-22参照)において、大当たり発生カウント値が1に更新されている。

【2138】

次いで、図20-54(2)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態を開始させるタイミング(図20-53に示すT2のタイミング)で、大当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、演出モードを「通常モード」とする制御を終了させ、3000報知演出の第1パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「ドリームFEVER」の文字を表示させる。

【2139】

次いで、図20-54(3)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第2パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「ドリームFEVER」の文字を表示させた状態で、画像表示装置5の画面全体に画面がヒビ割れた様子のヒビ画像を重畳表示させる(図20-53に示すT3のタイミング)。ヒビ画像は、「ドリームFEVER」の文字より表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、ヒビ画像、「ドリームFEVER」の文字の順で表示されているように見える。

【2140】

次いで、図20-54(4)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第3パートを実行し、画像表示装置5の画面全体から「ドリームFEVER」の文字とヒビ画像を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる(図20-53に示すT4のタイミング)。

【2141】

次いで、図20-54(5)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第4パートを実行し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、画像表示装置5の画面下部に「3000」の文字を表示させる(図20-53に示すT5のタイミング)。

【2142】

上記の実施形態では、3000報知演出が実行されるときに役物が動作しない例を示したが、このような形態に限らず、3000報知演出が実行されるときに役物が動作してもよい。例えば、3000報知演出の第4パートが実行されるときに、可動体02TM100を初期位置から最大演出位置に動作させてもよい。

【2143】

次いで、図20-54(6)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第5パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「3000FEVER」の文字を表示させる(図20-53に示すT6のタイミング)。

【2144】

このように、本実施形態では、「図柄10Rb時短大当たり」が発生したときに、第1パートから第5パートまでで構成される3000報知演出が実行されることによって、当該初当たりの10ラウンド分の賞球(1500個)と、実質的に次回確定している大当たりの10ラウンド分の賞球(1500個)との合計3000個の賞球が付与されることを報知することができる。

【2145】

次いで、図20-54(7)~図20-55(11)に示す内容は、前述した図20-51(3)~(7)に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

10

20

30

40

50

【2146】

次いで、図20-55(12)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部から大当りカウント表示02TM300を消去させるとともに、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態(「無敵RUSH」)に制御されることを報知する特別報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「3000FEVER」の文字を表示させ、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させる(図20-53に示すT12のタイミング)。

【2147】

このテロップ表示は、演出モードが「無敵RUSH」であるときに表示されるテロップ表示と同様の画像であり、「無敵RUSH」に制御される前の大当りラウンド期間中からテロップ表示が表示されることによって、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態(「無敵RUSH」)に制御されることを報知することができる。

【2148】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示(本例では、「Round4」の文字)を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示(本例では、「TOTAL 00450」の文字)を表示させる。

【2149】

次いで、図20-55(13)に示すように、CPU103が大当り遊技状態を終了させ、b時短状態を開始させるタイミング(図20-53に示すT13のタイミング)で、演出制御用CPU120は、演出モードを「無敵RUSH」に制御させ、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の種類の確定第2飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右下部に時短開始時右打ち促進画像を表示させている。この時短開始時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【2150】

このとき、演出制御用CPU120は、「無敵RUSH」に制御されていることに基づいて、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させる。

【2151】

また、本実施形態では、「無敵RUSH」に制御されている期間は、画像表示装置5の画面右下部に、(直前の大当りにおいて付与された賞球数に対応した)賞球数表示(本例では、「TOTAL 01500」の文字)が表示される。「図柄10Rb時短大当り」後に制御されるb時短状態では、実質的に次回の大当りが確定しているので、直前の大当りにおいて付与された賞球数に対応した賞球数表示を大当り後も継続して表示させておくことによって、b時短状態の特別感を向上させる。

【2152】

次いで、図20-55(14)に示すように、第2始動入賞口への新たな始動入賞が発生したことに基づいて、CPU103が、表示結果が「はずれ」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると(図20-53に示すT14のタイミング)、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【2153】

次いで、図20-55(15)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング(図20-53に示すT14のタイミング)で、図柄確定指定コ

10

20

30

40

50

マンドを受信した演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、表示結果が「はずれ」であることを示す確定第2飾り図柄の組合せ（本例では、「142」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「142」）を確定停止させる。

【2154】

この後、m ($m \geq 1$) 回の変動表示が実行され、いずれの表示結果も「はずれ」となったものとする。そして、図20-55(16)以降に示すように、次の変動表示において、表示結果が「時短小当り」となるものとする。

【2155】

次いで、図20-55(16)に示すように、CPU103が、表示結果が「時短小当り」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると（図20-53に示すT16のタイミング）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

10

【2156】

次いで、図20-56(17)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図20-53に示すT17のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第2飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。

20

【2157】

次いで、図20-56(18)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図20-53に示すT18のタイミング）で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、V入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

30

【2158】

上記の実施形態では、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間が終了した後の大当りラウンド遊技期間に表示され、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間に表示されてもよく、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示されてもよい。

【2159】

次いで、図20-56(19)に示すように、CPU103が小当り遊技期間を開始させるタイミング（図20-53に示すT19のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に画像表示装置5に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、V入賞させるための「Vを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

40

【2160】

次いで、図20-56(20)に示すように、小当り遊技中のV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミング（図20-53に示すT20のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に大当り発生

50

表示（本例では、「V」の文字）を表示させる。

【2161】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部が第2変化態様であり、第2カウント部、第3カウント部、及び到達部が初期態様で表示されている。

【2162】

CPU103が小当り遊技状態を終了させるタイミングで、小当り終了処理（図20-24参照）において、大当り発生カウント値が1から2に更新されている。

【2163】

次いで、図20-56（21）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図20-53に示すT21のタイミング）で、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示02TM300を画像表示装置5の画面中央部に移動させるとともに、第2カウント部に対してV変化演出を実行し、第2カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第1変化態様（「V」の赤文字）に変化させる。

【2164】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 01800」の文字）を表示させる。

【2165】

次いで、図20-56（22）に示すように、演出制御用CPU120は、第2カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第2カウント部を第1変化態様（「V」の赤文字）から第2変化態様（「WIN」の赤文字）に変化させる（図20-53に示すT22のタイミング）。

【2166】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 01830」の文字）を表示させる。

【2167】

次いで、図20-56（23）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図20-53に示すT23のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速HYPER RUSHまであと1回」の文字）を表示させる。

【2168】

次いで、図20-56（24）に示すように、演出制御用CPU120は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置5の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームRUSH」の文字を含む画像）を表示させる。

【2169】

このように、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、[1回目の大当り]中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行され、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態（[無敵RUSH]）に制御されることを報知する特別報知演出が実行され、1回目の大当り後に制御されたb時短状態中に発生した[2回目の大当り]（時短小当り経由10Ra時短大当り）中に、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行されている。

10

20

30

40

50

【2170】

【1回目の大当り】において特別報知演出が実行されることによって、大当りカウント表示に対して2段目演出まで実行されること、即ち、大当り発生カウント値がモード切替判定値に到達するまで残り1になることが実質的に確定していることを報知することができる。遊技者に、当該「図柄10Rb時短大当り」に対する特別感を与えることができる。

【2171】

このように、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、遊技者が大当りカウント表示において目指すべき値（モード切替判定値の3）の過半数（2／3）をクリアすることができるので、初当り時の他の大当り種別よりも「図柄10Rb時短大当り」の特別感が向上する。

10

【2172】

上記の実施形態では、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、【1回目の大当り】中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行され、1回目の大当り後に制御されたb時短状態中に発生した【2回目の大当り】（時短小当り経由10Ra時短大当り）中に、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行される例を示した。

【2173】

しかしながら、このような形態に限らず、【1回目の大当り】中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行され、1回目の大当り後に制御されたb時短状態中に発生した【2回目の大当り】（時短小当り経由10Ra時短大当り）中とは異なるタイミングで、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行されてもよい。

20

【2174】

大当りカウント表示に対して2段目演出が実行される実行タイミングの一例として、以下に（1）～（3）を示す。

（1）【1回目大当り】中の大当りラウンド期間（例えば、1段目演出の直後のタイミング）

（2）【1回目大当り】中の大当りエンディング期間

（3）【1回目大当り】後のb時短状態に制御されている期間（例えば、b時短1変動目）

30

【2175】

例えば、上述した（1）の場合、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、【1回目の大当り】中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行された後に、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出が実行されてもよい。

【2176】

即ち、大当り後にb時短状態に制御される「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、実質的に次回の大当りも確定している状態であるので、実際には【2回目の大当り】が発生していないものの、【1回目の大当り】の時点で、大当りカウント表示に対して1段目演出とともに、2段目演出が実行されてもよい。

40

【2177】

【大当り発生カウント値＝3となる大当りが発生した場合の演出例】

大当り発生カウント値＝2の状態ですりムRUSHに制御されているときに、大当り発生カウント値＝3となる「時短小当り経由10Ra時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図20-57～図20-59を用いて説明する。

【2178】

図20-57は、大当り発生カウント値＝2の状態ですりムRUSHに制御されているときに、大当り発生カウント値＝3となる「時短小当り経由10Ra時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図20-58及び図20-59は、大当り発生カウント値＝2の状態ですりムRUSH

50

S H] に制御されているときに、大当り発生カウント値 = 3 となる「時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2179】

本例では、大当り発生カウント値 = 2 の状態で演出モードが [ドリーム R U S H] に制御されているときに、表示結果が「時短小当り」（「時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り」）、変動パターンが「スーパーリーチ A 時短小当り」となる第 2 特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいて V 入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態で大当り発生カウント値が 3（モード切替判定値）になったものとする。また、大当り発生カウント値 = 2 の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

10

【2180】

まず、図 20-58 (1) に示すように、大当り発生カウント値 = 2、且つ、演出モードが [ドリーム R U S H] に制御されている状態で、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図 20-57 に示す T1 のタイミング）で、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において第 1 飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E に、通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 を表示させる。

【2181】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左部に大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第 1 カウント部及び第 2 カウント部が第 2 変化態様であり、第 3 カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

20

【2182】

次いで、図 20-58 (2) に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図 20-57 に示す T2 のタイミング）で、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に第 1 飾り図柄（本例では、「7」）を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第 1 飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 L に対応した小図柄表示エリア 5 l、及び、第 1 飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 R に対応した小図柄表示エリア 5 r においても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

30

【2183】

次いで、図 20-58 (3) に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図 20-57 に示す T3 のタイミング）で、演出制御用 CPU 120 は、チャレンジ演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、「B O M B チャレンジ」の文字と、岩を模した画像とを表示させる。

【2184】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で実行されていた第 1 飾り図柄の変動表示を縮小した態様の縮小第 1 飾り図柄の変動表示を、画像表示装置 5 の画面左上部で実行させている。

40

【2185】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、変動中演出判定処理（図 20-47 参照）において、大当りカウント表示を消去することと判定されたことに基づいて、画像表示装置 5 の画面左部から大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を消去させる。

【2186】

次いで、図 20-58 (4) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、「岩を爆発させて大当りを G E T !」の文字と、岩を模した画像とを表示させる（図 20-57 に示す T4 のタイミング）

50

。

【2187】

次いで、図20-58(5)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、爆弾を投げるアクションを行う味方キャラクタを表示させる(図20-57に示すT5のタイミング)。

【2188】

次いで、図20-58(6)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、爆弾が爆発したことを模した画像を表示させる(図20-57に示すT6のタイミング)。

【2189】

次いで、図20-58(7)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出の成功演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像(本例では、「成功」の文字、及びピースサインをする味方キャラクタ)を表示させる(図20-57に示すT7のタイミング)。

【2190】

次いで、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング(図20-57に示すT8のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像を表示させた状態で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第1飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【2191】

次いで、図20-58(8)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第1飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。

【2192】

次いで、図20-59(9)及び(10)に示す内容は、前述した図20-56(18)及び(19)に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

【2193】

次いで、図20-59(11)に示すように、小当り遊技中のV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミング(図20-57に示すT11のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に大当り発生表示(本例では、「V」の文字)を表示させる。このとき、CPU103が小当り終了処理(図20-24参照)において大当り発生カウント値を2から3に更新されていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に「3連続勝利!!」の文字を表示させる。

【2194】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【2195】

次いで、図20-59(12)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング(図20-57に示すT12のタイミング)で、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示02TM300を画像表示装置5の画面中央部に移動させるとともに、第3カウント部に対してV変化演出を実行し、第

10

20

30

40

50

3 カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第1変化態様（「V」の赤文字）に変化させる。

【2196】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03300」の文字）を表示させる。

【2197】

次いで、図20-59（13）に示すように、演出制御用CPU120は、第3カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第3カウント部を第1変化態様（「V」の赤文字）から第2変化態様（「WIN」の赤文字）に変化させる（図20-57に示すT13のタイミング）。

10

【2198】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03330」の文字）を表示させる。

【2199】

次いで、図20-59（14）に示すように、演出制御用CPU120は、到達部に対して到達部変化演出を実行し、到達部を初期態様（「PREMIUM FEVER」の白文字）から変化態様（「PREMIUM FEVER」の赤文字）に変化させる（図20-57に示すT14のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部と画面右部に2種類の味方キャラクタを表示させる。

20

【2200】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03360」の文字）を表示させる。

【2201】

次いで、図20-59（15）に示すように、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示02TM300を消去させる（図20-57に示すT15のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、当該大当りが大当り発生カウント値≧モード切替判定値（3）であることを報知する到達大当り表示（本例では、「PREMIUM FEVER」の文字）を表示させる。

30

【2202】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round4」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03450」の文字）を表示させる。

【2203】

次いで、図20-56（16）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図20-57に示すT16のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、「超高速HYPER RUSH」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「READY」の文字を表示させる。

40

【2204】

〔通常小当りが発生した場合の演出例〕

大当り発生カウント値=2の状態ですりームRUSHに制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてV入賞させることができなかった場合の演出例に関して、図20-60～図20-62を用いて説明する。

50

【2205】

図20-60は、大当り発生カウント値＝2の状態では「ドリームRUSH」に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りに対してV入賞させることができなかった場合に、関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図20-61及び図20-62は、大当り発生カウント値＝2の状態では「ドリームRUSH」に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りに対してV入賞させることができなかった場合に、関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2206】

本例では、大当り発生カウント値＝2の状態では演出モードが「ドリームRUSH」に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」、変動パターンが「スーパーリーチB通常小当り」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りに対してV入賞が発生せず、通常状態に制御されたものとする。また、大当り発生カウント値＝2の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【2207】

まず、図20-61(1)に示すように、大当り発生カウント値＝2、且つ、演出モードが「ドリームRUSH」に制御されている状態で、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング(図20-60に示すT1のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第1飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TMO3Eに、通常態様のアクティブ表示02TMO3を表示させる。

【2208】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【2209】

次いで、図20-61(2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に転落示唆表示02TM400(本例では、「!」を含む三角形のオブジェクトと、「WARNING」の文字とを含む画像)を表示させる(図20-60に示すT2のタイミング)。

【2210】

次いで、図20-61(3)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング(図20-60に示すT3のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部から転落示唆表示02TM400を消去させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに第1飾り図柄(本例では、「2」)を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【2211】

次いで、図20-61(4)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング(図20-60に示すT4のタイミング)で、演出制御用CPU120は、転落煽り演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rにおいてリーチ状態が成立した状態で、図柄表示エリア5Cに特殊図柄(本例では、「END」の文字の飾り図柄)を仮停止させる。このときの特殊図柄は、透過率が高い表示態様(例えば、50%の透過率)で表示されており、仮停止したことを示唆する表示態様となっている。

【2212】

10

20

30

40

50

このとき、演出制御用CPU120は、変動中演出判定処理（図20-47参照）において、大当りカウント表示を消去することに判定されたことに基づいて、画像表示装置5の画面左部から大当りカウント表示02TM300を消去させる。

【2213】

次いで、図20-61（5）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に、「破壊しろ！」の文字と、プッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示02TM31Bとを表示させる（図20-60に示すT5のタイミング）。

【2214】

次いで、図20-61（6）に示すように、遊技者によってプッシュボタン31Bの操作が行われたタイミング（図20-60に示すT6のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5Cにおいて、表示結果が「通常小当り」となることを示す特殊図柄を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【2215】

次いで、図20-61（7）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図20-60に示すT7のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「通常小当り」であることを示す確定第1飾り図柄の組合せ（本例では、「2 [END] 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「222」）を確定停止させる。

【2216】

次いで、図20-61（8）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図20-60に示すT8のタイミング）で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体にリザルト画像を表示させる。このリザルト画像は、付与された総賞球数表示（本例では、「TOTAL 0300」）と、味方キャラクタとを含む画像である。

【2217】

この小当り遊技状態では、V判定入賞装置87の作動口が、開放回数が1回で開放時間が0.04秒という第1開放パターンで開放するので、V入賞させることは極めて困難であり、本例でも、V入賞が発生しないまま小当り遊技状態が終了してしまったものとする。

【2218】

次いで、図20-62（9）に示す内容は、図20-49（5）に示す内容と同様であるので、説明を省略する。

【2219】

〔発射間隔と保留消化速度〕

本実施形態では、遊技者が打球操作ハンドル30の操作を行うことによって、打球発射装置から遊技球が発射されて遊技領域に打込むことが可能である。そして、この遊技領域に打込まれた遊技球が、始動入賞口に進入（入賞）することによって、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み判定する処理が実行される。また、保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。

【2220】

そのため、時間あたりの打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれる遊技球の数が多ければ多いほど、遊技球の始動入賞口への入賞の機会が増加し、大当り（小当り）となるか否か等の抽選が行われる機会も増加するので、遊技者にとってより一層有利な状態での遊技を提供することができる。

10

20

30

40

50

【2221】

しかしながら、パチンコ遊技機では、60秒間に101個以上の遊技球を打球発射装置から発射させることを禁止にしている。即ち、60秒間に100個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能である。遊技領域に打込まれる遊技球の数を最も多くするには、60秒間に100個の遊技球を打球発射装置から発射させる構成を採用することとなる。この構成を採用した場合、遊技球の発射間隔は遊技球1個あたり0.6秒（秒／個）となる。

【2222】

また、遊技球を遊技領域に打込むことによって、始動入賞を発生させるためには、遊技球を始動入賞口に進入させる必要がある。本パチンコ遊技機は、閉鎖状態と開放状態とに変化する可能な始動入賞口（例えば、第2始動入賞口）を形成する入賞球装置（例えば、可変入賞球装置）を備える構成であるので、第2始動入賞口に遊技球を進入させる場合、以下に示す（1）～（3）のステップを踏む必要がある。

（1）通過ゲートを通る→普通図柄の抽選

（2）普通図柄の表示結果が「普図当り」→可変入賞球装置を開放状態

（3）開放状態となった可変入賞球装置への進入

さらに、（X）遊技盤2の表面には遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられており、（Y）遊技球がいずれの入賞口にも進入しなかった場合、遊技領域の最下方に設けられているアウト口に取り込まれるので、発射された全ての遊技球が（1）～（3）のステップをクリアして始動入賞口に進入することは、実質的に不可能である。

【2223】

そのため、遊技球1個あたりの発射間隔を0.6秒とした場合、上述した（X）及び（Y）、並びに、（1）～（4）のステップを考慮すると、遊技球の始動入賞口への進入間隔（以下、適宜「入賞間隔」と称する。）は $0.6 + \alpha$ （ $\alpha > 0$ ）秒となる。

【2224】

また、本実施形態では、現在実行されている変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する特別図柄の保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）がある場合、特別図柄の変動表示が実行される期間（変動表示期間）と、この変動表示に対応した図柄確定期間とが経過したタイミングで、次の保留記憶の変動表示が開始される。以下では、このように、変動表示期間と図柄確定期間とを合わせた期間であって、次の保留記憶が開始されるまでの期間を適宜「保留消化期間」と称する。

【2225】

<発射間隔と保留消化期間の関係テーブル>

図20-63は、本実施形態における発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。図20-63では、発射間隔と、入賞間隔（以下、適宜「Int01」と称する。）と、変動表示期間と、図柄確定期間と、保留消化期間（以下、適宜「Int02」と称する。）と、「Int01」と「Int02」の関係との関係を示している。本例では、遊技者が打球操作ハンドル30の操作を行うことによって、打球発射装置から60秒間に100個の遊技球が発射されて右遊技領域に打込まれ、発射された遊技球のうちいずれかの遊技球が第2始動入賞口に入賞する場合について説明する。

【2226】

（（A）変動表示期間<0.2秒の場合）

図20-63（A）に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が極端に短い（0.2秒より短い）変動パターン（変動表示期間：0.05秒）が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が0.6秒であり、「Int01」入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が0.05秒であり、図柄確定期間が0.5秒であり、「Int02」保留消化期間が0.55秒である。また、「Int01」と「Int02」の関係は、「Int01」>「Int02」である。

【2227】

10

20

30

40

50

((A) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図 20-64 は、(A) の場合における、[Int01] 入賞間隔と、[Int02] 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2228】

本例では、入賞間隔の $0.6 + \alpha$ 秒における「 α 」の値は、各入賞間隔に対して固有の値であるものとする。例えば、図 20-64 に示す 1 回目の始動入賞に対応した入賞間隔の α の値は 0.5 秒であり、その次の始動入賞に対応した入賞間隔の α の値は 1.3 秒である。図 20-65 及び図 20-66 に関しても同様である。

【2229】

図 20-64 に示すように、(A) の場合、即ち、[Int01] > [Int02] である場合には、入賞間隔 ($0.6 + \alpha$ 秒) よりも保留消化期間 (0.55 秒) の方が短くなっているため、新たな始動入賞が発生する前に保留消化期間が終了している。そのため、第 2 保留記憶数は、始動入賞が発生したタイミングだけ「1」となるものの、それ以外の期間では「0」である。

【2230】

((B) 変動表示期間 = 0.2 秒の場合)

図 20-63 (B) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が適度に短い変動パターン (変動表示期間: 0.2 秒) が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が 0.6 秒であり、[Int01] 入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が 0.2 秒であり、図柄確定期間が 0.5 秒であり、[Int02] 保留消化期間が 0.7 秒である。また、[Int01] と [Int02] の関係は、[Int01] $\leq$ [Int02] である。

【2231】

((B) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図 20-65 は、(B) の場合における、[Int01] 入賞間隔と、[Int02] 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2232】

図 20-65 に示すように、(B) の場合、即ち、[Int01] $\leq$ [Int02] である場合には、保留消化期間 (0.55 秒) よりも入賞間隔 ($0.6 + \alpha$ 秒) の方が短くなっているため、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第 2 保留記憶数は時間が経過するとともに増加している (第 2 保留記憶数が最大で「4」)。

【2233】

((C) 変動表示期間 > 0.2 秒の場合)

第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が長い (0.2 秒より長い) 変動パターン (変動表示期間: 1 秒) が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が 0.6 秒であり、[Int01] 入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が 1 秒であり、図柄確定期間が 0.5 秒であり、[Int02] 保留消化期間が 1.5 秒である。また、[Int01] と [Int02] の関係は、[Int01] < [Int02] である。

【2234】

((C) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図 20-66 は、(C) の場合における、[Int01] 入賞間隔と、[Int02] 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2235】

図 20-66 に示すように、(C) の場合、即ち、[Int01] < [Int02] である場合には、保留消化期間 (1.5 秒) よりも入賞間隔 ($0.6 + \alpha$ 秒) の方が短くなっているため、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第 2 保留記憶数は時間が経過するとともに増加している (第 2 保留記憶数が最大で「4」)。

10

20

30

40

50

【2236】

図20-64に示したように、変動表示期間が極端に短い（0.2秒より短い）変動パターン（変動表示期間：0.05秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現できるものの、第2保留記憶を貯めることができないので、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出等を実行することができず、先読み予告演出の点で興趣の低下を招いてしまう。

【2237】

また、図20-66に示したように、変動表示期間が長い変動パターン（変動表示期間：1秒）が主に選択される構成が採用された場合、第2保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができるものの、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現することができず、保留記憶の消化スピードの点で興趣の低下を招いてしまう。

10

【2238】

一方で、図20-65に示したように、変動表示期間が適度に短い変動パターン（変動表示期間：0.2秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、第2保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができ、先読み予告演出の点と保留記憶の消化スピードの点で興趣を向上させることができる。

【2239】

20

このように、60秒間に100個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能なパチンコ遊技機において、本実施形態のように、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、変動表示期間が0.2秒であり、図柄確定期間が0.5秒である「超高速はずれ」の変動パターンが実行される割合が高い構成を採用することによって、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における先読み予告演出等を実行することが可能なパチンコ遊技機を実現することができる。

【2240】

（効果02-1）

図20-15及び図20-16、並びに、図20-18及び図20-19に示したように、時短状態において、大当たり発生カウント値がモード切替判定値に達したとき（大当たり発生カウント値＝3）に、変動表示期間が図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合は、大当たり発生カウント値がモード切替判定値に達していないとき（大当たり発生カウント値＝1、2）に、変動表示期間が図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合より高い。

30

【2241】

また、図20-51、図20-55、図20-56、図20-58、及び図20-59に示したように、大当たり発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当たりカウント表示02TM300、必要大当たり回数表示（「超高速HYPER RUSHまであとX回」）を画像表示装置5に表示している。

40

【2242】

このような遊技機によれば、大当たり発生カウント値がモード切替判定値に達したときに、モード切替判定値に達していないときよりも変動表示期間が所定期間（図柄確定停止期間0.5秒）よりも短くなる割合が高くなるため、時短状態において変動表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、時短状態に制御される場合、大当たり遊技状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、大当たり遊技状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような変動表示の制御が行われることを前提として、大当たり発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当たりカウント表示02TM300や必要大当たり回数表示が表示され

50

ることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、時短状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

【2243】

(効果02-2)

図20-1(1)及び図20-3(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が偶数図柄となったことに基づいて「図柄3R通常大当り」に制御された場合、3R大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7以外の奇数図柄となったことに基づいて「図柄10Ra時短大当り」に制御された場合、10R大当り遊技状態の終了後にa時短状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄となったことに基づいて「図柄10Rb時短大当り」に制御された場合、10R大当り遊技状態の終了後にb時短状態に制御可能される。

10

【2244】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された変動表示に基づいて、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されない場合と、時短状態に制御される場合とがあり、さらに、時短状態に制御される場合には、a時短状態に制御されるときと、b時短状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される変動表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

20

【2245】

(効果02-3)

図20-51～図20-52、及び、図20-54～図20-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が奇数図柄(「555」、「777」等)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様を少なくとも1段階変化させている。

【2246】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値と大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様とが関連していることから、遊技者は大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された変動表示の表示結果に基づいて大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に変化することから、通常状態で実行される変動表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

30

【2247】

(効果02-4)

図20-54～図20-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄(「777」)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様を1段階変化させており、b時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう1段階変化させている。

40

【2248】

このような遊技機によれば、大当り遊技状態終了後の遊技者にとっての有利度と大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に変化するときの段階数とが関連付けられることにより、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【2249】

(効果02-5)

図20-54～図20-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄(「777」)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)と、実

50

質的に確定している次回大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)との合計3000個の賞球が付与されることを示唆する3000報知演出が実行されている。

【2250】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された変動表示に基づいて大当り遊技状態に制御されたときに、その大当り遊技状態で付与される1500個の賞球と、その大当り遊技状態の終了後に制御されるb時短状態で実行される変動表示に基づく大当り遊技状態で付与される1500個の賞球との合計3000個の賞球が付与されることが示唆されるため、b時短状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【2251】

(効果02-6)

図20-4(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄揃い(「図柄10Rb時短大当り」となったことに基づいて10R大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のb時短状態[無敵RUSH]において実行された第1特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が7以外の奇数図柄揃い(「333」等)(「図柄3Rb時短大当り」となったことに基づいて3R大当り遊技状態に制御されたときに、大当り遊技状態の終了後にb時短状態[無敵RUSH]を継続させている。

【2252】

このような遊技機によれば、せっかくb時短状態に制御されたにもかかわらず、第1特別図柄の変動表示が実行されてしまったことによって、b時短状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、b時短状態に制御されたにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が実行され、これに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、b時短状態に制御可能とすることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

【2253】

(効果02-7)

図20-4(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が「図柄10Rb時短大当り」となったことに基づいて10R大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のb時短状態[無敵RUSH]において実行された第1特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が7の奇数図柄揃い(「777」等)(「図柄10Ra時短大当り」となったことに基づいて10R大当り遊技状態に制御されたときに、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御されるa時短状態[ドリームRUSH]に制御されている。

【2254】

このような遊技機によれば、b時短状態に制御されたにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が実行され、「図柄10Ra時短大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、a時短状態に制御させることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくともb時短状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

【2255】

(効果02-8)

図20-55~図20-56に示したように、大当り発生カウント値に応じて、第2カウント部に表示される情報(「V」の文字、「WIN」の文字)>第1カウント部に表示される情報(「V」の文字、「WIN」の文字)の順で表示サイズが大きく強調されて表示されている。また、大当り発生カウント値に応じて、第2カウント部>第1カウント部の順で発光輝度を高くすることが可能であり、点滅間隔も短くすることが可能である(不図示)。

10

20

30

40

50

【2256】

このような遊技機によれば、大当りカウント表示の態様によって大当り発生カウント値がモード切替判定値に達するまでの残り回数を示唆することができ、大当りカウント表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【2257】

(効果02-9)

図20-18及び図20-19に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、表示結果が「はずれ」(はずれ図柄)となる変動表示であって、変動表示期間が、図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンの変動表示を実行することが可能である。

10

【2258】

また、図20-19に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに実行される、表示結果が「はずれ」となる変動表示のうち、少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い。

【2259】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」(小当り経由大当りも含む)とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。

20

【2260】

(効果02-10)

図20-15及び図20-16に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときに参照される変動パターンテーブルにおいて、「超高速はずれ(0.2秒)」の変動パターンに対応する乱数が含まれていない。

【2261】

このような遊技機によれば、a時短状態のうち[ドリームRUSH]と[超高速HYPER RUSH]とを変動表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、大当り遊技状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、a時短状態[超高速HYPER RUSH]の特殊性を遊技者に実感させることができる。

30

【2262】

(効果02-11)

図20-17(1)に示したように、a時短状態[超高速RUSH]に初めて制御されたときの1回目の変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に、変動表示期間が30.2秒である「突入変動はずれ(突入演出+超高速はずれ)」の変動パターンの変動表示が実行される。

【2263】

図20-18(1)及び図20-19(1)に示したように、「突入変動はずれ(突入演出+超高速はずれ)」の変動パターン(30.2秒)は、継続してa時短状態[超高速RUSH]に制御されたときの変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に実行されるいずれの変動パターン(「擬似変動はずれ」(2.8秒)、「超高速はずれ」(0.2秒)、「スーパーリーチCはずれ」(10秒)、「スーパーリーチBはずれ」(20秒)のいずれの変動パターン)よりも長い変動表示期間である。

40

【2264】

図20-7~図20-10に示したように、「突入変動はずれ(突入演出+超高速はずれ)」の変動パターンの変動表示では、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されている。

【2265】

50

このような遊技機によれば、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンよりも長い変動表示期間が確保されている「突入変動はずれ」（３０．２秒）によって、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に突入したことを遊技者に示唆することができる。

【２２６６】

（効果０２－１２）

図２０－１７（１）、図２０－１８（１）、及び図２０－１９（１）に示したように、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンは、変動開始～３０秒経過するまでの第１期間において、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されており、この第１期間から０．７秒経過するまでの第２期間において、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示期間（０．２秒）と図柄確定停止期間（０．５秒）とが設けられている。

10

【２２６７】

また、図２０－２８（２）～（５）、及び、図２０－９（１８）～図２０－１０（２１）に示したように、第２期間における実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示は、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンと共通の演出態様となっている。

【２２６８】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」の変動パターンによって、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の変動表示期間は「超高速はずれ」の変動パターンほど短くないにもかかわらず、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に突入して１回目の変動表示から変動表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

20

【２２６９】

（効果０２－１３）

図２０－６に示したように、単位擬似変動表示期間を、７．５秒、３．５秒、２秒、１秒、０．７秒、０．５秒、０．３秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出が実行されており、図２０－７～図２０－１０に示したように、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンでは、変動開始～３０秒経過するまでの第１期間において、加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出が実行されている。

【２２７０】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンの変動開始～３０秒経過するまでの第１期間を有効に利用して、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に移行したときに変動表示期間が短くなることを認識させるとともに、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

30

【２２７１】

（効果０２－１４）

図２０－３４及び図２０－３５に示したように、図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒを含む画面中央領域において、実行されている変動表示に対応する飾り図柄を用いる（確定停止していない飾り図柄に「HOLD」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる）第１先読み演出が実行されている。

40

【２２７２】

また、図２０－３６及び図２０－３７に示したように、第２先読み画像（画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す擬似第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）の一部を含む画像）を表示させる第２先読み演出が実行されている。

【２２７３】

図２０－４２（１）及び（２）に示したように、表示結果が「はずれ」の場合、第１先読み演出の実行割合は１０％であり、第２先読み演出の実行割合は５％である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第１先読み演出の実行割合は３０％であり、第２先読み演出の実行割合は２０％である。このように、第１先読み演出の方が第２先読み演出より

50

実行割合が高くなっている。

【2274】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第1示唆演出は、飾り図柄を用いた演出であって、遊技者が注目し易い図柄表示エリアにおいて実行されることから、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを実感させつつ大当り遊技状態に制御される期待感を高めることができる。

10

【2275】

（効果02-15）

先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなっている（不図示）。また、第1先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値（割合）が、第2先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなっている（不図示）。このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを実感させることができる。

【2276】

（効果02-16）

図20-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第3飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第3飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、

20

- （1）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で表示（拡大表示）され、
- （2）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄よりもサイズが小さく且つ透過度が高い態様で表示（縮小表示）され
- （3）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄とサイズが同じ且つ透過度も同じ態様で表示される（停止表示）。

【2277】

このような遊技機によれば、表示結果が「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に第3飾り図柄が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で第3飾り図柄の透過度が変化するため、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

30

【2278】

（効果02-17）

図20-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第3飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第3飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに第3飾り図柄の組合せとして、
前述した（1）のとき、直前の変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、
前述した（2）のとき、当該変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、
前述した（3）のとき、当該変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、
が表示されている。

40

【2279】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことがで

50

きる。また、先に実行された「超高速はずれ」の変動表示に使用された第3飾り図柄の少なくとも一部が、後に実行される「超高速はずれ」の変動表示にも使用されることにより、「超高速はずれ」の変動表示によるスピード感を実感させつつ、「超高速はずれ」の変動表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

【2280】

(効果02-18)

図20-28に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、図柄表示エリアに表示される第3飾り図柄は、数字図柄と、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄と、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示とによって構成されている。一方で、図20-26に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、第1飾り図柄は、数字図柄のみで構成されている。

10

【2281】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において飾り図柄がより強調されることにより、変動表示期間が短い状況下で飾り図柄を認識し易くするとともに、飾り図柄が変動表示を行う際のスピード感を際立たせることができる。

【2282】

(効果02-19)

図20-18(1)に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、保留記憶数が0である場合に、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンを選択することが可能である。

20

【2283】

また、図20-11、並びに、図20-12及び図20-13に示したように、「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンの変動表示が実行されるとき、[変動表示相当期間0.2秒+図柄確定停止相当期間0.5秒=0.7秒]の周期となる単位擬似変動(飾り図柄の仮停止及び再変動)を4回実行する等速擬似変動演出が実行されている。

【2284】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」(小当たり経由大当たり)とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が0の場合は、変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されることにより、変動表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の変動表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、a時短状態[超高速HYPER RUSH]におけるスピード感を損なわせないようにしている。

30

【2285】

(効果02-20)

図20-18(1)に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、保留記憶数が0である場合に、「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高くなっている。

40

【2286】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]における変動表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

【2287】

(効果02-21)

図20-15に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているとき

50

に、保留記憶数が0である場合に、「擬似変動はずれ」（2.8秒）の変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ」（10秒）の変動パターンを選択可能である。

【2288】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における「擬似変動はずれ」（2.8秒）の変動パターンの特徴を明確にすることができるとともに、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときも、変動表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

【2289】

（効果02-22）

図20-27に示したように、第1ロゴ表示を変化させる第1ロゴ周期変化演出と、第2ロゴ表示を変化させる第2ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第2ロゴ周期変化演出における変化周期（0.5s）は、第1ロゴ周期変化演出における変化周期（5s）よりも短い。

【2290】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たり）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行される割合が高いa時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第2ロゴ表示の態様が変化する頻度が高いことにより、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを強調することができる。

【2291】

（効果02-23）

図20-27に示したように、第1ロゴ表示を変化させる第1ロゴ周期変化演出と、第2ロゴ表示を変化させる第2ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第1ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化しており、第2ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化している。

【2292】

このような遊技機によれば、第1ロゴ表示によって、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第2ロゴ表示によって、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となる。

【2293】

（効果02-24）

a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第1システム表示を表示可能である。第1システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。

【2294】

また、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第2システム表示を表示可能である。第2システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。

【2295】

第2システム表示における矢印の移動周期は0.3秒であり、第1システム表示における矢印の移動周期は3秒である（不図示）。

【2296】

10

20

30

40

50

このような遊技機によれば、第1システム表示や第2システム表示によって、遊技者が遊技球を発射すべき領域を報知するとともに、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【2297】

（効果02-25）

a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第1回転対応表示を表示可能である。

【2298】

また、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第2回転対応表示を表示可能である。

【2299】

第2回転対応表示の回転周期は0.3秒に設定されており、第1回転対応表示の回転周期は3秒に設定されている（不図示）。

【2300】

このような遊技機によれば、対応表示（保留表示、アクティブ表示）が回転することによって、a時短状態に制御されていることを認識させるとともに、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときは、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、変動表示期間の短さをより強調することができる。

【2301】

（効果02-26）

図20-14に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、表示結果が「大当り」となる「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴う大当りラウンド遊技を開始させている。

【2302】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い可変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕では、大当り遊技状態に制御されるときに飾り図柄を停止表示させないことが可能であるため、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【2303】

（効果02-27）

図20-5に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、表示結果が「時短小当り」となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行され、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

【2304】

一方で、図20-14に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、表示結果が「大当り」（小当り経由大当りを含まない）となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行されず、図柄表示エリア5L、5C、5Rに第3飾り図柄の組合せが表示されていない。

【2305】

10

20

30

40

50

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当りを含む）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕では、表示結果が「時短小当り」となる変動表示が実行されたときに、第3飾り図柄を図柄表示エリアに停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技球がV入賞領域870を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されたときには、第3飾り図柄を停止表示させないことで、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかのような印象を与えることができる。

10

【2306】

(効果02-28)

図20-15(2)及び図20-16(2)に示したように、a時短状態〔ドリームRUSH〕において、表示結果が「大当り」となるときに、「スーパーリーチA大当り」の変動パターンの変動表示が実行され、表示結果が「大当り」となることに基づいて、図柄揃い演出を含む成功演出が実行され、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第1飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

【2307】

20

このような遊技機によれば、飾り図柄の表示の違いによってa時短状態〔ドリームRUSH〕とa時短状態〔超高速HYPER RUSH〕との差異を明確化して、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において表示結果が「大当り」となるときの特別感を生じさせることができる。

【2308】

(効果02-29)

a時短状態〔ドリームRUSH〕で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間(0.5秒)よりもファンファーレ演出の実行期間(0.1秒)の方が短い(不図示)。

30

【2309】

このような遊技機によれば、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されたときと、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されたときとで、大当り遊技状態が開始されてから特別可変入賞球装置7が開放状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に賞球が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕では、変動表示期間が短くなる制御が実行されているため、変動表示の終了後に即時に特別可変入賞球装置7を開放状態に制御させることができ、変動を開始してから大当りラウンド遊技に移行するまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【2310】

40

(効果02-30)

大入賞口を有する特別可変入賞球装置7に発光装置が備えられており、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕やb時短状態〔無敵RUSH〕において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置7を発光させることが可能である(不図示)。

【2311】

時短状態に制御されているときには、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常

50

状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【2312】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報（「アタッカーを狙え！！」の文字）を画像表示装置5の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置7を発光させることによって画像表示装置5から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減することができる。

【2313】

（効果02-31）

図20-32及び図20-33に示したように、（2A）画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、（2B）可動体02TM100が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出と、（2C）可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、（2D）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して3個の爆弾を投げる第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化（通常態様→赤色態様）させる第2対応表示変化演出（第2作用変化演出）と、で構成される一連の第2変化演出が実行されている。

【2314】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と、可動体02TM100の味方キャラクタに関連した画像（味方キャラクタ02TM30B）と、対応表示（保留表示、アクティブ表示）との連携によって、第2作用変化演出のうち、第2作用演出と、第2作用変化演出のうち、第2対応表示変化演出とが実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【2315】

（効果02-32）

図20-29～図20-31、及び、図20-58に示したように、可動体02TM100の味方キャラクタと、スーパーリーチA演出（チャレンジ演出）で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体02TM100の味方キャラクタと、チャレンジ演出における成功演出でチャレンジに成功する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。また、可動体02TM100の味方キャラクタと、スーパーリーチD演出（バトル演出）で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体02TM100の味方キャラクタと、バトル演出における勝利演出で敵キャラクタに勝利する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている（不図示）。

【2316】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と、画像表示装置5に表示される味方キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって味方キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が味方キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

【2317】

（効果02-33）

図20-41（1）に示したように、第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様が赤色態様に変化する場合に第1変化演出又は第2変化演出が実行される割合（95%、90%）は、対応表示の表示態様が青色態様に変化する場合に第1変化演出又は第2変化演出が実行される割合（20%）よりも高くなっている。

【2318】

図20-30及び図20-31に示したように、（1A）画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、（1B）可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出と、（1C）可動体02TM

10

20

30

40

50

100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、(1D)味方キャラクタが対応表示に対して1個の爆弾を投げる第1作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第1対応表示変化演出(第1作用変化演出)と、で構成される一連の第1変化演出が実行されている。

【2319】

このような遊技機によれば、対応表示の表示態様を変化させる演出を多様化することができるとともに、可動体02TM100が動作したときに、第1作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【2320】

(効果02-34)

図20-30及び図20-31に示したように、第1変化演出では、(1D)第1作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第1対応表示変化演出(第1作用変化演出)が実行されている。また、図20-32及び図20-33に示したように、第2変化演出では、(2D)第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第2対応表示変化演出(第2作用変化演出)が実行されている。

【2321】

図20-41(1)に示したように、第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様が赤色態様に変化する場合に、第2変化演出が実行される割合(50%~80%)は、第1変化演出が実行される割合(15%~40%)よりも高くなっている。

【2322】

このような遊技機によれば、味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

【2323】

(効果02-35)

図20-30(4)に示したように、可動体02TM100を中間演出位置から初期位置に動作させているときに、第1変化演出の(1C)キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B(本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ)が表示されている。

【2324】

また、図20-32(4)に示したように、可動体02TM100を最大演出位置から初期位置に動作させているときに、第2変化演出の(2C)キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B(本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ)が表示されている。

【2325】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と味方キャラクタ02TM30Bの関連性を強調することができると共に、可動体02TM100と味方キャラクタ02TM30Bとの連携によって、味方キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【2326】

(効果02-36)

図20-30及び図20-31に示したように、(1A)画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、(1B)可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出が実行され、(1C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、(1D) 味方キャラクタが対応表示に対して 1 個の爆弾を投げる第 1 作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第 1 対応表示変化演出 (第 1 作用変化演出) が実行されている。

【2327】

また、図 20-32 及び図 20-33 に示したように、(2A) 画像表示装置 5 の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、(2B) 可動体 02TM100 が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出が実行され、(2C) 可動体 02TM100 の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ 02TM30B が画像表示装置 5 の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、(2D) 味方キャラクタが対応表示に対して 3 個の爆弾を投げる第 2 作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第 2 対応表示変化演出 (第 2 作用変化演出) が実行されている。

10

【2328】

このような遊技機によれば、変化前兆演出によって、遊技者に可動体 02TM100 の動作を期待させるとともに、味方キャラクタの出現を期待させることができる。また、第 1 作用演出と第 2 作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【2329】

〔その他の変形例〕

20

(1) 上記の実施形態では、(i) 変動表示の表示結果が「大当たり」となったことに基づいて大当たり遊技状態に制御する〔一種大当たり〕と、(ii) 変動表示の表示結果が「小当たり」となったことに基づいて小当たり遊技状態に制御して V 入賞装置内の V 入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V 入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当たり遊技状態に制御する〔二種大当たり〕と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、(i + ii) 大当たり遊技状態に制御するパターンとして〔一種大当たり〕と〔二種大当たり〕とのパターンを有する〔一種 + 二種混合機〕である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2330】

30

例えば、〔V 確変機〕の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。〔V 確変機〕では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態 (確変制御が実行される遊技状態) とを設けるものとする。また、確変状態として、a 確変状態と b 確変状態とを設けるものとする。大当たり種別として、確変制御が実行されない「通常大当たり」と、a 確変制御が実行される「a 確変大当たり」と、b 確変制御が実行される「b 確変大当たり」とが設けられるものとする。確変状態の種類に応じて大当たり種別を判定するときに参照するテーブルを異ならせる。

【2331】

a 確変状態では、次回の大当たりが確定しているものの、75% の割合で「確変大当たり」となり、25% の割合で「通常大当たり」となる。一方で、b 確変状態では、次回の大当たりが確定しており、100% の割合で「確変大当たり」となる。例えば、a 確変状態では、75% の割合で「10R 確変大当たり」となり、25% の割合で「出玉無し通常大当たり」となり、b 確変状態では、100% の割合で「10R 確変大当たり」となる。即ち、a 時短状態は次回の大当たりが確定しているものの、実際に賞球が付与され、大当たり後に時短状態が継続する割合は 75% である一方で、b 時短状態は次回の大当たりが確定しており、実際に賞球が付与され、大当たり後に時短状態が継続する割合は 100% である。

40

【2332】

例えば、通常状態における第 1 特別図柄の変動表示に基づく大当たりの大当たり種別として、以下に示す大当たり種別が設けられる。いずれの大当たり種別も、大当たり遊技状態の終了後における時短制御の実行有無や確変制御 (a 確変制御、b 確変制御) の実行有無に関して

50

内容が異なる。

(X 1)「3 R 通常大当り」(40%)

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない

(X 2)「10 R a 確変大当り」(40%)

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

(X 3)「10 R b 確変大当り」(20%)

時短制御が実行される、且つ、b 確変制御も実行される

【2333】

a 確変状態における第2特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。

(Y 1)「出玉無し通常大当り」(25%)

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない

(Y 2)「10 R a 確変大当り」(75%)

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

【2334】

b 確変状態における第2特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。

(Z 1)「10 R a 確変大当り」(100%)

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

【2335】

このような「V 確変機」の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2336】

(2) 上記の実施形態では、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間とは異なる期間に表示されてもよい。

【2337】

例えば、大当りカウント表示が、大当り遊技状態のファンファーレ期間やエンディング期間に表示されてもよく、時短状態のスーパーリーチに発展した後の期間にも表示されてもよい。

【2338】

(3) 上記の実施形態では、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンと共通の演出態様の「高速通常小当り」の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンとは異なる演出態様の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【2339】

例えば、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「ロング通常小当り」の変動パターンを設けてもよい。この「ロング通常小当り」の変動パターンとは、変動表示期間が10000msであり、画像表示装置5の図柄表示エリア5Cに特殊図柄S(「SAFE」の文字を含む飾り図柄)が停止表示することによって、b 時短状態において「通常小当り」が発生したことを報知してもよい。b 時短状態において通常小当りが発生したこと報知することによって、この通常小当りが発生した遊技状態が、通常状態に転落してしまうa 時短状態ではなくb 時短状態の方でよかったというお得感を与えることができ、b 時短状態の特別感をより一層高めることができる。

【2340】

(4) 上記の実施形態では、対応表示(アクティブ表示、保留表示)の表示態様を青色態様や赤色態様に変化させるときに、第1変化演出と第2変化演出のいずれでも変化させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示の表示態様を青色態様

10

20

30

40

50

や赤色態様に変化させるときに、第1変化演出と第2変化演出のいずれか一方のみで変化させることが可能な構成を採用してもよい。

【2341】

例えば、第1変化演出が実行された場合には、100%の割合で対応表示を青色態様に変化させてもよく、第2変化演出が実行された場合には、100%の割合で対応表示を赤色態様に変化させてもよい。また、第1変化演出が実行された場合であっても、対応表示を変化させないでもよく、第2変化演出が実行された場合であっても、対応表示を変化させないでもよい。

【2342】

(5) 上記の実施形態では、a時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でV入賞が極めて困難な構成とすることにより、大当り遊技状態に制御させずに、通常状態に転落させる例を示したが、このような形態に限らず、a時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でV入賞が容易な構成とし、大当り遊技状態に制御させた後に、通常状態に転落させてもよい。

10

【2343】

例えば、「通常小当り」である場合にも、V判定入賞装置87の作動口が第2開放パターンで開放する構成を採用し、大当りを発生させ、10ラウンド分の賞球(1500個)を付与するものとする。但し、この場合の「通常小当り」では、大当り遊技状態の終了後に通常状態に制御するものとする。このような構成によれば、通常小当りにおいても賞球を付与させることができるので、遊技者にとって大当り遊技状態後に通常状態に制御されてしまう残念感を軽減できる。

20

【2344】

(6) 上記の実施形態では、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいても1500個の賞球が付与される例を示したが、このような形態に限らず、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいて1500個より少ない賞球が付与されてもよい。

【2345】

例えば、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいて1000個の賞球が付与される。この場合、初当り時に、合計で2500個(1500個+1000個)の賞球が付与されることを報知する2500報知演出が実行されてもよい。

30

【2346】

(7) 上記の実施形態では、加速擬似変動演出において、第3飾り図柄の表示サイズが共通の表示サイズの状態で、単位擬似変動のスピードが速くなる例を示したが、このような形態に限らず、加速擬似変動演出において、第3飾り図柄の表示サイズが異なる表示サイズで、単位擬似変動のスピードが速くなるようにしてもよい。

【2347】

例えば、加速擬似変動演出において、単位擬似変動のスピードが速くなるにつれて、第3飾り図柄の表示サイズが大きくなるようにしてもよく、第3飾り図柄の表示サイズが小さくなるようにしてもよい。

40

【2348】

(8) 上記の実施形態では、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの第3飾り図柄を非表示とする一方で、小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄を表示させている例を示したが、このような形態に限らず、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの第3飾り図柄を非表示するとともに、小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄も非表示としてもよい。

【2349】

50

(9) 上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときにおいてのみ、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]とは異なる演出モードに制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【2350】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能な構成を採用してもよい。この場合、[ドリームRUSH]に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合は、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合よりも低くなるものとする。

10

【2351】

また、[ドリームRUSH]に制御されているときの所定期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、[ドリームRUSH]に制御されているときの所定期間とは異なる期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能な構成を採用してもよい。

【2352】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されているときの1~50変動目の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、[ドリームRUSH]に制御されているときの51変動目以降の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能とする。

20

【2353】

(10) 上記の実施形態では、モード切替判定値を3とする例を示したが、このような形態に限らず、モード切替判定値を3とは異なる値に設定してもよい。

【2354】

例えば、モード切替判定値を3よりも大きい5に設定してもよく、モード切替判定値を3よりも小さい2に設定してもよい。

【2355】

(11) 上記の実施形態では、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間(0.5秒)よりもファンファーレ演出の実行期間(0.1秒)の方が短い例を示したが、このような形態に限らず、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなるようにしてもよい。

30

【2356】

例えば、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間を0.5秒とし、ファンファーレ演出の実行期間を1.0秒とすることで、大当たり図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなる。

40

【2357】

(12) 上記の実施形態では、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が1以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が約90%(900/997)であり、他の何れの変動パターンが選択される割合が約10%(97/997)であることによって、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択される例を示したが、このような形態に限らず、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パタ

50

ーンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択されなくてもよい。

【2358】

例えば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が1以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」（0.2秒）の変動パターンが選択される割合が25%であり、他の変動パターンとして変動パターンA～変動パターンDが選択される割合が各々20%前後であり25%未満であってもよい（合算で100%）。

【2359】

以上に説明した本特徴部02TMには、以下に示す各構成が含まれる。

10

【2360】

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

20

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記特別状態（時短状態）において、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（モード切替判定値＝3より1小さい「2」）を超えたとき（大当り発生カウント値≧3のとき）に所定期間より短い可変表示期間の可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合は、前記回数が前記所定回数（モード切替判定値＝3より1小さい「2」）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝1，2のとき）に前記所定期間より短い可変表示期間の可変表示（「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合より高く、

前記演出実行手段は、前記特別状態において、前記回数が前記所定回数を超えていないときに、前記回数が前記所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示（大当りカウント表示02TM300，「超高速HYPER RUSHまであとX回」）を前記表示手段に表示可能である

30

ことを特徴とする遊技機。

【2361】

このような遊技機によれば、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えたときに、所定回数を超えていないときよりも可変表示期間が所定期間よりも短くなる割合が高くなるため、特別状態において可変表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、特別状態に制御される場合、有利状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、有利状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような可変表示の制御が行われることを前提として、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、特別状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

40

【2362】

手段2の遊技機は、

手段1の遊技機であって、

前記特別状態（時短状態）として、第1特別状態（a時短状態）と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）と、があり、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段におい

50

て実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

装飾識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄となる飾り図柄の組合せ）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特定表示結果として、第1特定表示結果（偶数図柄揃いの組合せ）と、該第1特定表示結果とは異なる第2特定表示結果（7を除いた奇数図柄揃いの組合せ）と、該第1特定表示結果及び該第2特定表示結果の何れとも異なる第3特定表示結果（7図柄揃いの組合せ）と、があり、

前記状態制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第1特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄3R通常大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記特別状態に制御せず（3R大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御し）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄10Ra時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第1特別状態に制御可能であり（10R大当り遊技状態の終了後にa時短状態に制御可能であり）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄10Rb時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能である（10R大当り遊技状態の終了後にb時短状態に制御可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2363】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて、有利状態の終了後に特別状態に制御されない場合と、特別状態に制御される場合とがあり、さらに、特別状態に制御される場合には、第1特別状態に制御されるときと、第2特別状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される可変表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

【2364】

手段3の遊技機は、

手段2の遊技機であって、

前記特定表示は、前記特別状態（a時短状態，b時短状態）と、前記有利状態とにおいて前記表示手段に表示可能であり、

前記演出実行手段は、

前記回数が更新されるときに、前記特定表示の態様を段階的に変化させることが可能であり（大当りカウント表示02TM300を第1段階から第3段階まで段階的に更新することが可能であるとともに、「超高速HYPER RUSHまであとX回」の残り回数を更新することが可能であり）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果又は前記第3特定表示結果（奇数図柄揃いの組合せ）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御される場合、前記特定表示の態様を少なくとも所定段階（1段階）変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2365】

このような遊技機によれば、連続して有利状態に制御された回数と特定表示の態様とが関連していることから、遊技者は特定表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された可変表示の表示結果に基づいて特定表示の態様が変わることから、通常状態で実行される可変表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【2366】

手段4の遊技機は、

手段3の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果（7を除いた奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合よりも、前記有利状態の後の前記特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行される可変表示に基づいて前記有利状態に制御される割合が高く（a時短状態では、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御されるが、b時短状態では、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合でも通常状態に制御されないため、次の大当りがほぼ確定しており）、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御される場合、前記特定表示の態様を前記所定段階よりも多い段階変化させる（7図柄揃いによる大当り遊技状態中に1段階更新し、b時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう1段階更新する）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2367】

このような遊技機によれば、有利状態終了後の遊技者にとっての有利度と特定表示の態様に変化するときの段階数とが関連付けられることにより、特定表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【2368】

手段5の遊技機は、

手段2から手段4の何れかに記載の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態において所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく1500個の賞球）を付与することが可能であり、該有利状態の後の前記特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された可変表示に基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態において前記所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく1500個の賞球）を付与することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されたときに、前記所定遊技価値が複数回（1500×2回）付与されることを示唆する付与演出（「3000FEVER」の文字を表示する3000報知演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2369】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された可変表示に基づいて有利状態に制御されたときに、その有利状態で付与される所定遊技価値と、その有利状態の終了後に制御される特別状態で実行される可変表示に基づく有利状態で付与される所定遊技価値とを含めた遊技価値が付与されることが示唆されるため、特別状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【2370】

手段6の遊技機は、

手段2から手段5の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

10

20

30

40

50

特別識別情報として、第1特別識別情報（第1特別図柄）と、第2特別識別情報（第2特別図柄）とがあり、

前記通常状態に制御されているときに、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第1特別図柄の始動条件の方が第2特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記特別状態に制御されているときに、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第2特別図柄の始動条件の方が第1特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された前記第1特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果（7以外の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（3R大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能である（b時短状態（無敵RUSH）を継続させることが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2371】

このような遊技機によれば、せっかく特別状態に制御されたにもかかわらず、第1特別識別情報の可変表示が実行されてしまったことにより特別状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、第2特別状態に制御されたにもかかわらず第1特別識別情報の可変表示が実行され、これに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、第2特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

【2372】

手段7の遊技機は、

手段2から手段6の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

特別識別情報として、第1特別識別情報（第1特別図柄）と、第2特別識別情報（第2特別図柄）とがあり、

前記通常状態に制御されているときに、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第1特別図柄の始動条件の方が第2特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記特別状態に制御されているときに、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第2特別図柄の始動条件の方が第1特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された前記第1特別識別情報の可変表示に対応して

10

20

30

40

50

実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果又は前記第3特定表示結果（7の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第1特別状態（a時短状態：通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御される時短状態）に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2373】

このような遊技機によれば、第2特別状態に制御されたにもかかわらず第1特別識別情報の可変表示が実行され、第2特定表示結果又は第3特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、少なくとも第1特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくとも第2特別状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になっ

10

【2374】

手段8の遊技機は、

手段1から手段7の何れかに記載の遊技機であって、

前記特定表示（大当りカウント表示）を、第1強調態様（第1カウント部のみが強調された態様）と、該第1強調態様よりも強調された（該第1強調態様よりも視認性が高い）第2強調態様（第1カウント部及び第2カウント部が強調された態様）と、で表示手段に

20

表示可能であり、

前記回数が前記所定回数（2）を超えていない場合、

前記回数が第1回数（1）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝1のとき）に、前記特定表示を前記第1強調態様で前記表示手段に表示可能であり、

前記回数が前記第1回数（1）を超えているとき（大当り発生カウント値＝2のとき）に、前記特定表示を前記第2強調態様で前記表示手段に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2375】

このような遊技機によれば、特定表示の態様によって連続して有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの残り回数を示唆することができ、特定表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

30

【2376】

手段9の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、を備え、

40

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高い（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高

50

速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

【２３７７】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。

【２３７８】

手段１０の遊技機は、

手段９の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記有利状態の終了後に所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのα時短状態）に制御可能であり、を備え、

前記状態制御手段は、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（２）を超えたときに前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ ＲＵＳＨモードのα時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態（大当り発生カウント値が１又は２の場合：ドリームＲＵＳＨモードのα時短状態）において前記特殊可変表示を実行しない（はずれ用変動パターン判定テーブルに「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれない）

ことを特徴とする遊技機。

【２３７９】

このような遊技機によれば、所定状態と特別状態とを可変表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、有利状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、特別状態の特殊性を遊技者に実感させることができる。

【２３８０】

手段１１の遊技機は、

手段１０の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記状態制御手段は、前記所定状態（大当り発生カウント値＝１～２：ドリームＲＵＳＨモードのα時短状態）に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後に前記特別状態（大当り発生カウント値＝３～１００００：超高速ＨＹＰＥＲ ＲＵＳＨモードのα時短状態）に制御可能であり、

前記可変表示手段は、前記所定状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて前記特別状態に制御されたときに、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる１回目の可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示（変動表示期間が３０．２秒である「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別可変表示の可変表示期間は、前記特別状態に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後、再度前記特別状態に制御されたとき（超高速ＨＹＰＥＲ ＲＵＳＨモードのα時短状態が継続するとき）に実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる１回目の可変表示の可変表示期間（擬似変動はずれ（２．８秒），超高速はずれ（０．２秒），スーパーリーチＣはずれ（１０秒），スーパーリーチＢはずれ（２０秒）、の何れの変動パターン）より長く、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示（突入変動はずれ（３０．２秒））に対応して前記特別状態に制御されることを示唆する示唆演出（加速擬似変動演出、モード開始示唆演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２３８１】

このような遊技機によれば、特殊可変表示よりも長い可変表示期間が確保されている特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆することができる。

10

20

30

40

50

【2382】

手段12の遊技機は、

手段11の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示の可変表示期間（変動表示期間30.2秒）と、該特別可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間（図柄確定期間0.5秒）とを含む期間のうちの第1期間（変動開始～変動開始から30秒）において、前記示唆演出を実行可能であり、該第1期間の後の第2期間（変動開始から30秒～変動開始から30.2秒（残りの変動表示期間0.2秒）＋図柄確定期間0.5秒）において、前記特殊可変表示と共通の態様（超高速はずれ（0.2秒）の変動パターンと共通態様で飾り図柄を変動表示させること）により前記所定表示結果（はずれ図柄）を表示可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【2383】

このような遊技機によれば、特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の可変表示期間は特殊可変表示ほど短くないにもかかわらず、特別状態に突入して1回目の可変表示から可変表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【2384】

手段13の遊技機は、

手段12の遊技機であって、

表示手段（画像表示装置5）を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

20

前記装飾識別情報可変表示手段は、

装飾識別情報の可変表示期間内に、装飾識別情報を仮停止させた後に可変表示させる再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、

前記第1期間において、複数回の再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、後の再可変表示の可変表示期間を、先の再可変表示の可変表示期間よりも短くすることが可能であり（変動表示相当期間を、7.5秒、3.5秒、2秒、1秒、0.7秒、0.5秒、0.3秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出を実行可能であり）、

30

前記演出実行手段は、前記第1期間（変動開始～変動開始から30秒）において、前記特別状態に対応した演出モードに移行することを報知する（加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出を実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2385】

このような遊技機によれば、第1期間を有効に利用して、特別状態に移行したときに可変表示期間が短くなることを認識させるとともに、特別状態に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【2386】

手段14の遊技機は、

40

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であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始

50

動入賞時の大当たり判定を実行するCPU103)と、

演出を実行する演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報(飾り図柄)の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果(大当たり図柄)となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果(はずれ図柄)となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示(変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンの変動表示)を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く(少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く)、

前記表示手段の表示領域は、第1表示領域(飾り図柄の図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを含む画面中央領域)と、該第1表示領域よりも画面の周縁寄りであって該第1表示領域よりも狭い領域である第2表示領域(図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを除いた画面端側の領域)と、を含み、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(第1先読み演出、第2先読み演出)を前記保留記憶を対象として、当該保留記憶よりも前の可変表示中に前記表示手段において実行可能であり、

前記示唆演出は、前記第1表示領域において実行され、実行されている可変表示に対応する装飾識別情報を用いる第1示唆演出(確定停止していない飾り図柄に「HOLD」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる第1先読み演出)と、該第1示唆演出とは異なり、かつ前記第2表示領域において実行される第2示唆演出(7図柄揃いの画像を含む第2先読み画像を表示する第2先読み演出)と、を含み、

前記第1示唆演出の実行割合は前記第2示唆演出の実行割合よりも高い(第1先読み演出の方が第2先読み演出よりも実行割合が高い)

ことを特徴とする遊技機。

【2387】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第1示唆演出は、装飾識別情報を用いた演出であって、遊技者が注目し易い第1表示領域において実行されることから、特別状態における可変表示期間の短さを実感させつつ有利状態に制御される期待感を高めることができる。

【2388】

手段15の遊技機は、

手段14の遊技機であって、

前記第1示唆演出は複数種類(第1先読み演出, 図柄巨大化演出)あり、前記第2示唆演出(第2先読み演出, 保留先読み演出)は複数種類あり、

全ての種類の前記第1示唆演出の実行割合の合計(第1先読み演出の実行割合+図柄巨大化演出の実行割合)が、全ての種類の前記第2示唆演出の実行割合の合計(第2先読み演出の実行割合+保留先読み演出の実行割合)よりも高いか、または、何れかの種類の前記第1示唆演出の実行割合(第1先読み演出の実行割合)が、何れかの種類の第2示唆演出の実行割合(第2先読み演出の実行割合, 保留先読み演出の実行割合)よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【2389】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示期間の短さを実感させることができる。

【2390】

手段16の遊技機は、

手段14または手段15の遊技機であって、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、

装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示は、装飾識別情報が画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、装飾識別情報が画面の奥から手前に向かう態様（飾り図柄が急激に拡大する態様）であり、

表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示が連続して実行されるときに、先の可変表示に対応して停止された装飾識別情報よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で、後の可変表示に対応する装飾識別情報が表示された後、装飾識別情報のサイズが小さくなる

ことを特徴とする遊技機。

【2391】

このような遊技機によれば、表示結果が所定表示結果となる可変表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に装飾識別情報が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で装飾識別情報の透過度が変化するため、特別状態における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【2392】

手段17の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記特殊可変表示が連続して実行される場合（「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが連続する場合）、先の前記特殊可変表示に使用された装飾識別情報と、当該特殊可変表示の表示結果となる装飾識別情報とを用いて当該特殊可変表示を実行することが可能である（先の超高速はずれ変動で確定停止した飾り図柄の組合せが、後の超高速はずれ変動が開始されたときに一旦その組合せのまま拡大して透過性が高くなり、その後、飾り図

10

20

30

40

50

柄の組合せが縮小したときに、飾り図柄の組合せが当該超高速はずれ変動で確定停止される飾り図柄の組合せに変化する)

ことを特徴とする遊技機。

【2393】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された特殊可変表示に使用された装飾識別情報が、後に実行される特殊可変表示にも使用されることにより、特殊可変表示によるスピード感を実感させつつ、特殊可変表示にともなう提示される演出情報が過

10

【2394】

手段18の遊技機は、

手段17の遊技機であって、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報(飾り図柄)に対応して、前記装飾識別情報の背景側に付加される第1付加情報(第3飾り図柄において、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄)と、前記装飾識別情報を強調し前記第1付加情報の領域外まで表示される第2付加情報(第3飾り図柄において、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示)と、を表示可能であり、

20

前記特別状態とは異なる所定状態(ドリームRUSHモードのa時短状態)に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報に対応して、少なくとも前記第2付加情報は表示されない(台座図柄と光線エフェクト表示の両方とも表示されないか、または、台座図柄は表示される一方で光線エフェクト表示は表示されない)

ことを特徴とする遊技機。

【2395】

このような遊技機によれば、特別状態において装飾識別情報がより強調されることにより、可変表示期間が短い状況下で装飾識別情報を認識し易くするとともに、装飾識別情報が可変表示する際のスピード感を際立たせることができる。

30

【2396】

手段19の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、

通常状態(低ベース状態)と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態(高ベース状態(時短状態): a時短状態, b時短状態)と、に制御可能な状態制御手段(CPU103)と、

可変表示(特別図柄の変動表示, 飾り図柄の変動表示, 小図柄の変動表示)を実行する可変表示手段(第1特別図柄表示装置4A, 第2特別図柄表示装置4B, 演出制御用CPU120)と、

始動条件(始動入賞口への入賞)は成立したが開始条件(特別図柄の変動表示が実行されておらず且つ大当り遊技状態と小当り遊技状態の何れにも制御されていないこと)は成立していない可変表示の数を保留記憶数として記憶する保留記憶手段(RAM102)と

40

、表示手段(画像表示装置5)と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報(飾り図柄)の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果(大当り図柄)となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)に制御されており前記保留記憶数が0でないときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果(

50

はずれ図柄)となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示(変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンの変動表示)を実行可能であり、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が0でないときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く(少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く)、

10

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が0のときに、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示を実行可能であり(保留記憶数が0である場合に、「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ(2.8秒)」変動パターンを選択することが可能であり)、

前記特別可変表示において、前記特殊可変表示が実行されるときの変動表示期間と共通の可変表示期間(「変動表示相当期間0.2秒+図柄確定停止相当期間0.5秒=0.7秒」の周期)となる変動表示期間の可変表示(飾り図柄の仮停止及び再変動)を複数回実行する特別制御(等速擬似変動演出)を可能である

ことを特徴とする遊技機。

20

【2397】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が0の場合は、可変表示期間が長い特別可変表示が実行されることにより、可変表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の特殊可変表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、特別状態におけるスピード感を損なわせないようにしている。

【2398】

30

手段20の遊技機は、

手段19の遊技機であって、

前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)に制御されており前記保留記憶数が0のときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特別可変表示が最も高い割合で実行される(保留記憶数が0である場合、「擬似変動はずれ(2.8秒)」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い)

ことを特徴とする遊技機。

【2399】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

40

【2400】

手段21の遊技機は、

手段19または手段20の遊技機であって、

前記特別状態とは異なる所定状態(ドリームRUSHモードのa時短状態)に制御されており前記保留記憶数が0のときに、前記特別制御を実行せず、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い所定可変表示を実行可能である(「擬似変動はずれ(2.8秒)」変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ(10秒)」変動パターンを選択可能である)

ことを特徴とする遊技機。

50

【2401】

このような遊技機によれば、特別状態における特別可変表示の特徴を明確にすることができるとともに、所定状態に制御されているときも、可変表示が実行されていない状況できるだけ回避することができる。

【2402】

手段22の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記特別状態として、第1特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）と、があり、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記第2特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間（1秒）より短い割合は、前記第1特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間（1秒）より短い割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

前記第1特別状態に制御されているときに、前記第1特別状態に制御されていることを報知する第1特別表示（第1ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記第1特別表示の態様を変化させる第1特定変化演出（第1ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、前記第2特別状態に制御されていることを報知する第2特別表示（第2ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記第2特別表示の態様を変化させる第2特定変化演出（第2ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、

前記第2特定変化演出における前記第2特別表示の態様が変化する周期は、前記第1特定変化演出における前記第1特別表示の態様が変化する周期よりも短い（第2ロゴ周期変化演出における変化周期（0.5s）は、第1ロゴ周期変化演出における変化周期（5s）よりも短い）

ことを特徴とする遊技機。

【2403】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定

10

20

30

40

50

表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第2特別状態において、第2特別表示の態様が変化する周期が短いことにより、第2特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。

【2404】

手段23の遊技機は、

手段22の遊技機であって、

遊技媒体が発射される遊技領域(2)を備え、

前記遊技領域は、第1遊技領域(左遊技領域)と、第2遊技領域(右遊技領域)とを含み、

前記通常状態(低ベース状態)に制御されているときは、前記第2遊技領域よりも前記第1遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり(特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く)、

前記特別状態(高ベース状態(時短状態):a時短状態,b時短状態)に制御されているときは、前記第1遊技領域よりも前記第2遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり(特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く)、

前記第1特定変化演出において、前記第1特別表示の態様は、前記第1遊技領域から前記第2遊技領域の方向に変化し(第1ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化し)、

前記第2特定変化演出において、前記第2特別表示の態様は、前記第1遊技領域から前記第2遊技領域の方向に変化する(第2ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化し)

ことを特徴とする遊技機。

【2405】

このような遊技機によれば、第1特別表示によって、第1特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体球を発射すべき領域が第2遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第2特別表示によって、第2特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域が第2遊技領域であることを報知することが可能となる。

【2406】

手段24の遊技機は、

手段22または手段23の遊技機であって、

遊技媒体が発射される遊技領域(2)を備え、

前記遊技領域は、第1遊技領域(左遊技領域)と、第2遊技領域(右遊技領域)とを含み、

前記特別状態(高ベース状態(時短状態):a時短状態,b時短状態)に制御されたときに、前記第2遊技領域に遊技媒体を発射するように指示する指示表示(「右打ち」の文字と右向きの矢印とを含む第1システム表示及び第2システム表示)を前記表示手段(画像表示装置5)に表示可能であり、

前記指示表示の態様は、前記第1遊技領域から前記第2遊技領域の方向に変化し(右向きの矢印が左から右に周期的に移動する態様であり)、

前記第2特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)における前記指示表示の態様の变化速度は、前記第1特別状態(ドリームRUSHモードのa時短状態)における前記指示表示の態様の变化速度よりも大きい(第2システム表示における矢印の移動周期は0.3秒であり、第1システム表示における矢印の移動周期は3秒である)

ことを特徴とする遊技機。

【2407】

このような遊技機によれば、指示表示によって、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域を報知するとともに、第2特別状態における可変表示期間の短さをより強調することができる。

10

20

30

40

50

【2408】

手段25の遊技機は、

手段22から手段24の何れかに記載の遊技機であって、

始動条件は成立したが開始条件は成立していない可変表示に関する情報（保留情報）と、開始条件が成立した可変表示に関する情報（実行されている変動表示に関する情報）とを記憶する記憶手段（RAM102）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出実行手段は、

可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）に制御されているときに、前記対応表示を回転させることが可能であり、

前記第2特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときは、前記第1特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御されているときよりも前記対応表示の回転速度が大きい（第2回転対応表示の回転周期は0.3秒であり、第1回転対応表示の回転周期は3秒である）

ことを特徴とする遊技機。

【2409】

このような遊技機によれば、対応表示が回転することによって、特別状態に制御されていることを認識させるとともに、第2特別状態に制御されているときは、第1特別状態に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、可変表示期間の短さをより強調することができる。

【2410】

手段26の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記演出実行手段は、

表示結果が前記特定表示結果（大当たり図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）

、

10

20

30

40

50

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させないことが可能である（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2411】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、有利状態に制御されるときに装飾識別情報を停止表示させないことが可能であるため、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【2412】

手段27の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

可変表示（特別図柄の変動表示の）の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（V入賞領域870）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記演出実行手段は、

表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）

、
前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、表示結果が前記特殊表示結果（小当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（小当り経由大当りでは「図柄揃い演出」を実行することが可能であり）、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄

10

20

30

40

50

）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させない（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2413】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、表示結果が特殊表示結果となる可変表示が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技媒体が特定領域を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が特定表示結果となる可変表示が実行されたときには、装飾識別情報を停止表示させないことで、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【2414】

手段28の遊技機は、

手段26または手段27の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）とは異なる所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能である（図柄大当りで「図柄揃い演出」を実行することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2415】

このような遊技機によれば、装飾識別情報の表示の違いによって所定状態と特別状態との差異を明確化して、特別状態において表示結果が特定表示結果となるときの特感を生じさせることができる。

【2416】

手段29の遊技機は、

手段28に記載の遊技機であって、

第1状態（閉鎖状態）と、該第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置7）を備え、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）の実行割合は、前記所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、前記所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示の実行割合よりも高く、

前記有利状態の開始に対応した開始演出の終了後に、前記特別可変手段が前記第2状態に制御され（ファンファーレ演出の終了後に特別可変入賞球装置7が開放状態となり）、

前記所定状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときと、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときとで、前記開始演出の実行期間は、前記特定表示結果の確定期間よりも短い（ドリームRUSHモードのa時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、超高速HYPER RUSHモードのa時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が短い）

ことを特徴とする遊技機。

【2417】

このような遊技機によれば、所定状態に制御されたときと、特別状態に制御されたときとで、有利状態が開始されてから特別可変手段が第2状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に遊技価値が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、特別状態では、可変表示期間が短くなる制御が実行されているため、可変表示の終了後に即時に特別可変手段を第2状態に制御させることができ、可変表示を開始してから有利状態において遊技価値が付与されるまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【2418】

手段30の遊技機は、

手段26から手段29のいずれかに記載の遊技機であって、

第1状態（閉鎖状態）と、該第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記特別可変手段の位置に対応して設けられる特別発光手段（特別可変入賞球装置7の周囲または開閉部に設けられる発光装置）と、を備え、

可変表示の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（V入賞領域870）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）に制御されているときは、前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときよりも前記特殊状態に制御される頻度が高く、

前記演出実行手段は、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されている場合に、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（図柄大当りが発生したとき）と、前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（小当り経由大当りが発生したとき）とで、何れのかときに前記特別発光手段を発光させ（特別可変入賞球装置7の発光装置を発光させ）、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるときに、前記特別可変手段が前記第2状態に制御されることに基づいて、前記特別可変手段に遊技媒体を発射するよう指示する指示表示（「アタッカーを狙え！！」の表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2419】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されているときに、特殊状態に基づく有利状態に制御される場合と、特定表示結果に基づく有利状態に制御される場合とで、何れかの場合に、特別発光手段の発光と、指示表示の表示とが行われるため、遊技者は、特定表示結果に基づく有利状態に制御されたことに気付にくい。すなわち、せっかく特別状態に制御されており、特殊状態を経由した有利状態に制御され易い状況であるにもかかわらず、通常状態であっても同じ確率で発生可能な特定表示結果に基づく有利状態が発生したことに対する残念感を感じさせないようにすることができる。

【2420】

手段31の遊技機は、

手段1から手段30の何れかに記載の遊技機であって、

可動役物（可動体02TM100）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

可変表示に関する情報を記憶する記憶手段（RAM102）と、

前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（CPU103）と、を備え、

可変表示に対応した対応情報（実行されていない変動表示（保留記憶）に対応した保留

10

20

30

40

50

表示、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、

前記対応表示の表示態様として、第１態様（通常態様）と、該第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（赤色態様）と、があり、

前記演出実行手段は、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記対応表示を前記第１態様から前記第２態様に变化させる態様変化演出を実行可能であり、

前記可動役物を第１位置（初期位置）から第２位置（最大演出位置）に移動させる可動役物演出（最大動作演出）を実行可能であり、

前記可動役物演出の実行後、前記可動役物を前記第２位置から前記第１位置に移動させることに伴って、前記可動役物に関連した関連表示（可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクターと同じ味方キャラクター０２ＴＭ３０Ｂ）を前記表示手段に表示可能であり、

前記関連表示が前記対応表示に作用する作用演出（第２作用変化演出のうち、味方キャラクター０２ＴＭ３０Ｃが保留表示又はアクティブ表示に向かって３個の爆弾を投げる第２作用演出）を実行するとともに、当該作用演出の対象となった前記対応表示を対象とする前記態様変化演出（第２作用変化演出のうち、爆弾が当たった保留表示又はアクティブ表示が通常態様から赤色態様に变化する第２対応表示変化演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２４２１】

このような遊技機によれば、可動役物と、可動役物に関連した関連表示と、対応表示との連携によって作用演出及び態様変化演出が実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【２４２２】

手段３２の遊技機は、

手段３１の遊技機であって、

前記可動役物（可動体０２ＴＭ１００）は特定キャラクター（味方キャラクター）を模した形状を有し、

前記関連表示（味方キャラクター０２ＴＭ３０Ｂ）は前記特定キャラクターの画像を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定キャラクターがバトルを行うバトル演出（味方キャラクターと敵キャラクターとがバトルを行うバトル演出）を前記表示手段（画像表示装置５）において実行可能であり、

前記バトル演出が実行された場合、前記有利状態に制御されるときに、前記特定キャラクターが勝利する勝利演出（味方キャラクターが敵キャラクターに勝利する勝利演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２４２３】

このような遊技機によれば、可動役物と、表示手段に表示される特定キャラクターとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって特定キャラクターが重要なキャラクターであることを認識させ、遊技者が特定キャラクターに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

【２４２４】

手段３３の遊技機は、

手段３１または手段３２の遊技機であって、

前記対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様として、前記第１態様（通常態様）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態様（赤色態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が低い所定態様（青色態様）があり、

前記演出実行手段は、前記態様変化演出として、前記対応表示を前記第１態様から前記所定態様に变化させる第１態様変化演出（通常態様から青色態様への変化）と、前記対応表示を前記第１態様から前記第２態様に变化させる第２態様変化演出（通常態様から赤色

10

20

30

40

50

態様への変化)と、を実行可能であり、

前記第2態様変化演出が実行される場合に当該第2態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出(味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を投げる第1作用演出または第2作用演出)が実行される割合は、前記第1態様変化演出が実行される場合に当該第1態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出が実行される割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

前記可動役物(可動体02TM100)を、前記第1位置(初期位置)から、前記第1位置と前記第2位置(最大演出位置)との間の所定位置(中間演出位置)に移動させることが可能であり、

前記可動役物を前記所定位置から前記第1位置に移動させることに対応して前記関連表示(味方キャラクタ02TM30B)を表示させ、該関連表示が前記対応表示に作用する前記作用演出を実行し、該作用演出の対象となった対応表示を対象とした前記第1態様変化演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2425】

このような遊技機によれば、態様変化演出を多様化することができるとともに、可動役物が動作したときに、作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【2426】

手段34の遊技機は、

手段31から手段33の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、前記作用演出として、第1作用演出(味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を1個投げる第1作用演出)と、該第1作用演出よりも視認性が高い第2作用演出(味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を3個投げる第2作用演出)と、を実行可能であり、

前記第2態様変化演出が実行される場合に当該第2態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第2作用演出が実行される割合は、前記第1態様変化演出が実行される場合に当該第1態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第2作用演出が実行される割合よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【2427】

このような遊技機によれば、作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

【2428】

手段35の遊技機は、

手段31から手段34の何れかに記載の遊技機であって、

前記可動役物(可動体02TM100)は前記特定キャラクタ(可動体02TM100の味方キャラクタ)の顔を模した形状を有し、

前記関連表示(味方キャラクタ02TM30B)は前記特定キャラクタの顔の画像を含み、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、前記可動役物演出の実行後、前記可動役物が前記第2位置(最大演出位置)から前記第1位置(初期位置)に移動しているときと、前記可動役物が前記第1位置(初期位置)まで移動したときとで、前記関連表示(味方キャラクタ02TM30B)を前記表示手段(画像表示装置5)に継続して表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2429】

このような遊技機によれば、可動役物と関連表示の関連性を強調することができると共に、可動役物と関連表示との連携によって、特定キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【2430】

手段36の遊技機は、

手段31から手段35の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記作用演出として、第1作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を1個投げる演出）と、該第1作用演出よりも視認性が高い第2作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を3個投げる演出）と、
を実行可能であり、

10

前記作用演出が実行されることを示唆する示唆演出（変化前兆演出）を実行した後に、前記可動役物演出（中間動作演出）を実行し、前記第1作用演出を実行することが可能であり、

前記示唆演出を実行した後に、前記可動役物演出（最大動作演出）を実行し、前記第2作用演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2431】

このような遊技機によれば、示唆演出によって、遊技者に可動役物の動作を期待させるとともに、特定キャラクタの出現を期待させることができる。また、第1作用演出と第2作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

20

【符号の説明】

【2432】

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

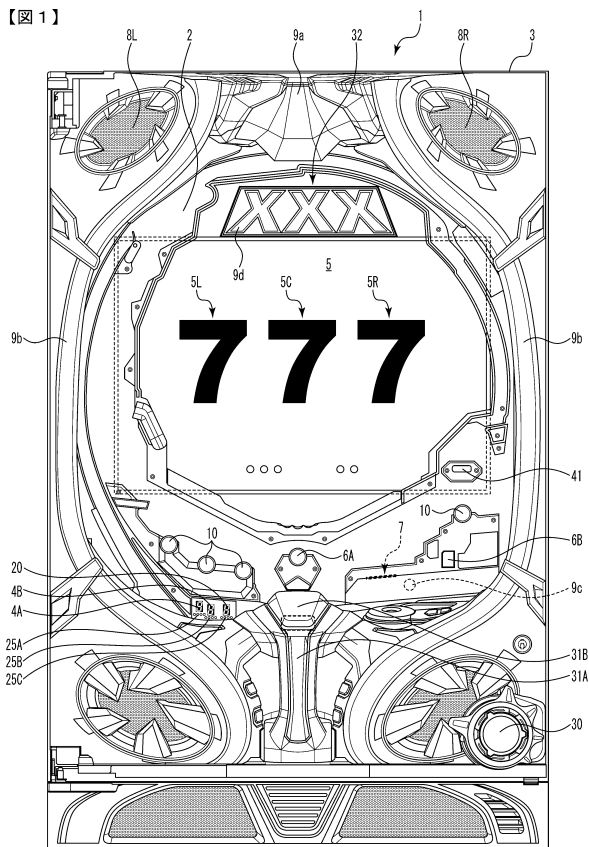
30

40

50

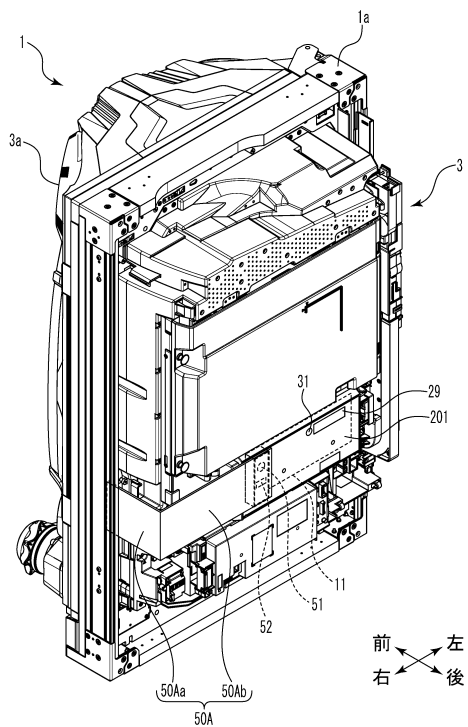
【図面】

【図 1】



【図 2】

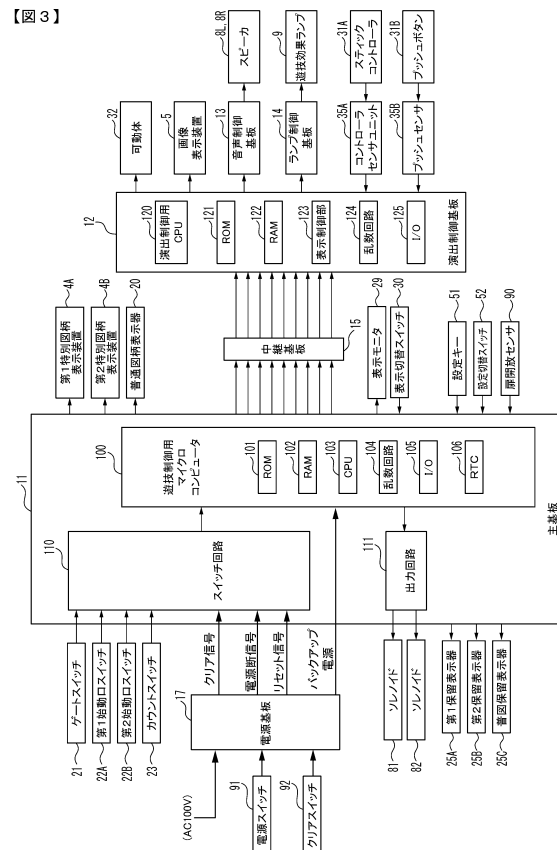
【図 2】



10

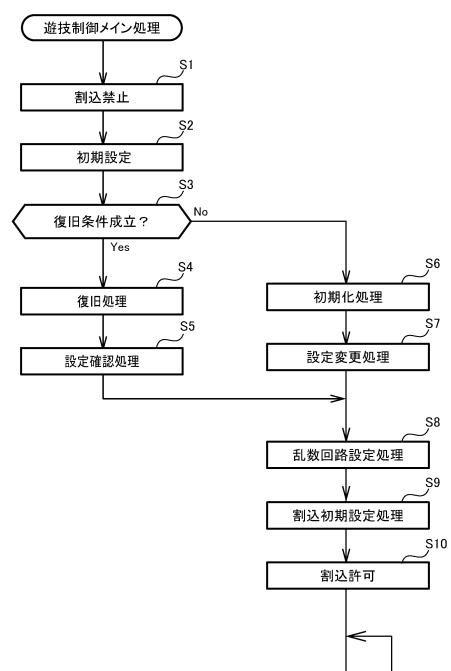
20

【図 3】



【図 4】

【図 4】



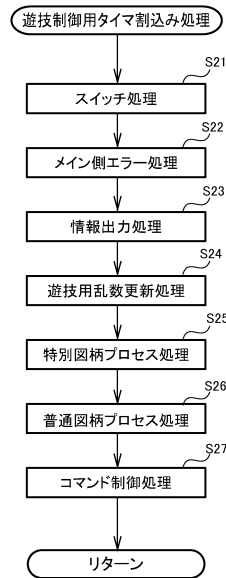
30

40

50

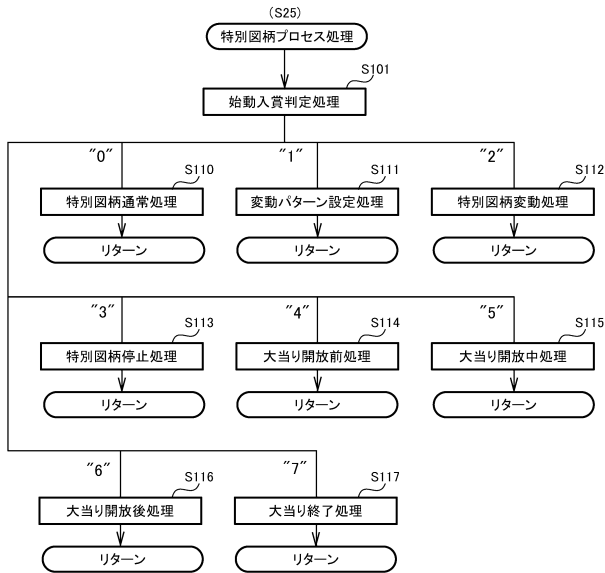
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

遊技状態	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)			
	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ
通常状態	1020~1237	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1280	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1280	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1280	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1280	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1346	1020~1317	1020~1346	1020~1317
時短状態	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535	65317~65535
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1674	1020~1556	1020~1674	1020~1556
時短付き	1020~1200	1020~1180	1020~1160	1020~1140	1020~1200	1020~1180	1020~1160	1020~1140	1020~1200	1020~1180	1020~1160	1020~1140	1020~1200	1020~1180	1020~1160	1020~1140	1020~1200	1020~1180	1020~1160	1020~1140	1020~1100	1020~1080	1020~1100	1020~1080
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

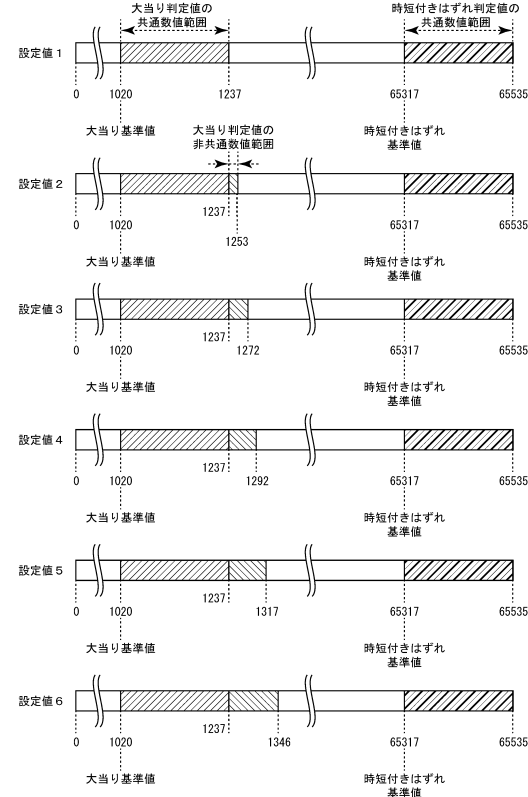
(B) 第2図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特設表示結果				MR1 (設定値1)				MR1 (設定値2)				MR1 (設定値3)				MR1 (設定値4)				MR1 (設定値5)				MR1 (設定値6)			
	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ	大当り	時短付き	はずれ	はずれ
通常状態 手はし短状態	1020~1237	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1237	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1237	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1237	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1237	1020~1253	1020~1272	1020~1292	1020~1346	1020~1317	1020~1346	1020~1317	1020~1346	1020~1317	1020~1346	1020~1317
	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	
	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	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	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1346	1020~1383	1020~1429	1020~1487	1020~1674	1020~1556	1020~1674	1020~1556	1020~1674	1020~1556	1020~1674	1020~1556
	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	65317~65425	
	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

10

20

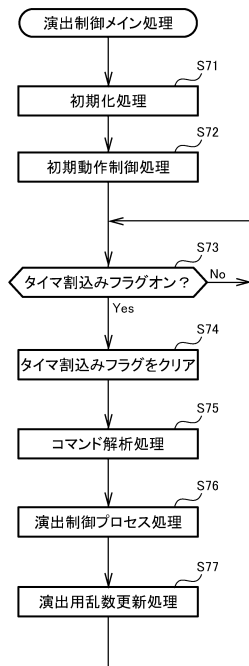
30

40

50

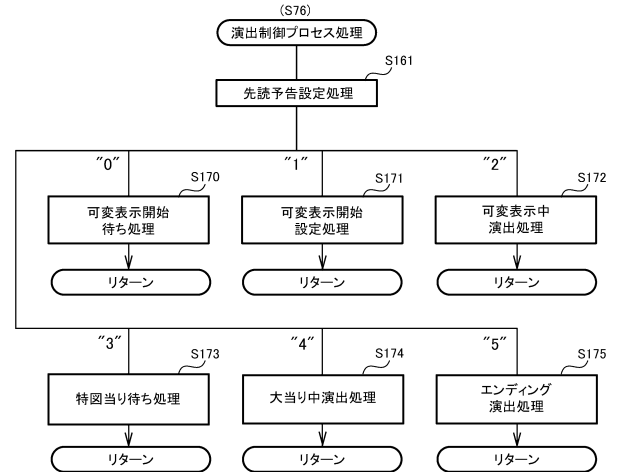
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】

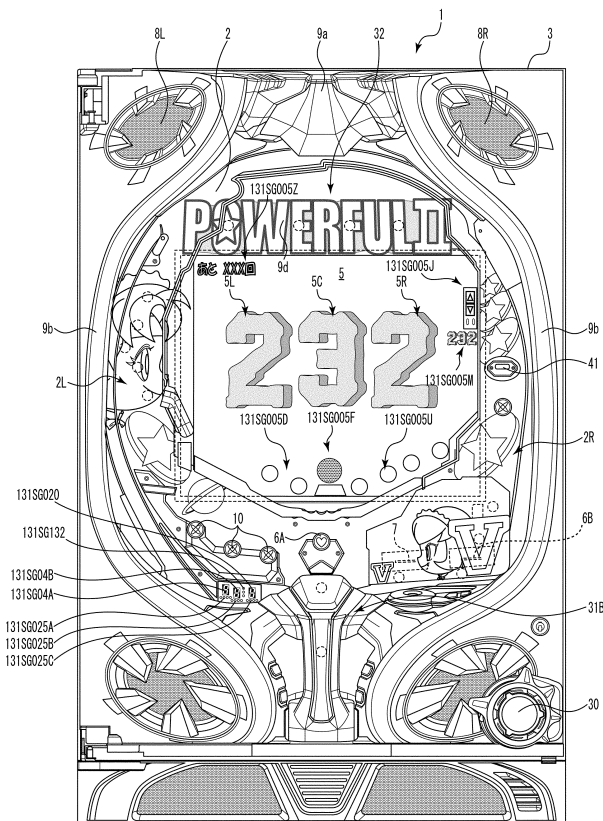


10

20

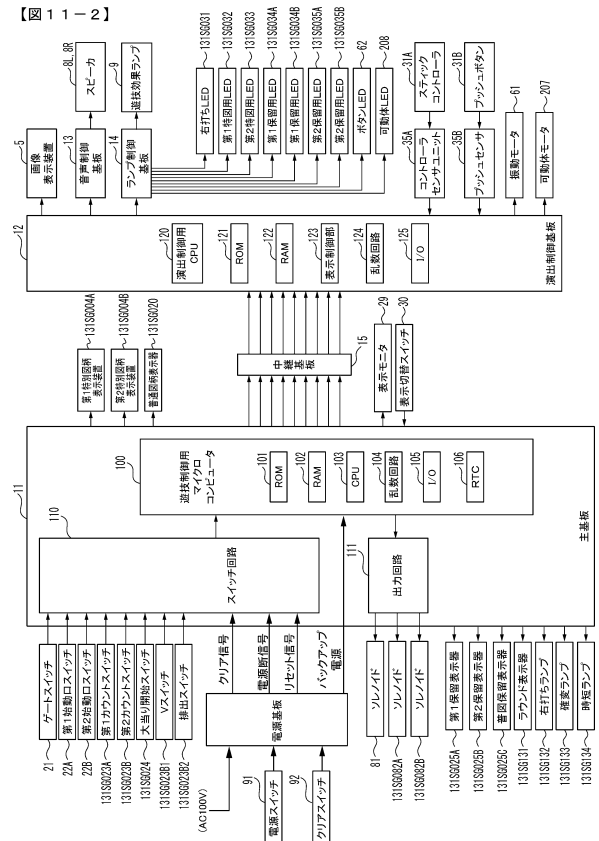
【図 11-1】

【図 11-1】 特徴部 131SG



【図 11-2】

【図 11-2】



30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当たり
時短状態	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当たり
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりA	0～149
大当たりB	150～299

(C2) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりB	0～99
大当たりC	100～299

(D) 大当たり種別

大当たり種別	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
大当たり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回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	10

※1: 1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

はずれ変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リリーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リリーチ(はずれ)
ノーマルリリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリリーチ(はずれ)
低ベース弱 スーパリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ A	PA2-4	63000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ B	PA2-6	40000	低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-7	78000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ C	PA2-8	83000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース最強 スーパリーチ	PA2-10	88000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ A	PA2-12	50000	低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-13	98000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ B	PA2-14	103000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-16	30000	高ベーススーパリーチA(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-17	30000	高ベーススーパリーチB(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-18	30000	高ベーススーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-19	30000	高ベーススーパリーチD(はずれ)

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当たりA	110回
大当たりB	110回
大当たりC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

10

20

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

大当たり変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリリーチ(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ A	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ B	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(大当たり)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパリーチB(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ C	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(大当たり)
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(大当たり)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパリーチC(大当たり)
低ベース最強 スーパリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
高ベース スーパリーチ A	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパリーチA(大当たり)
高ベース スーパリーチ B	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパリーチB(大当たり)
高ベース スーパリーチ C	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパリーチC(大当たり)
高ベース スーパリーチ D	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパリーチD(大当たり)
非リリーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リリーチ(大当たり)

30

40

50

【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

10

20

30

40

50

【図 11-11】

【図 11-11】

(A) 通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約44%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約68%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B) 時短状態Aにおけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

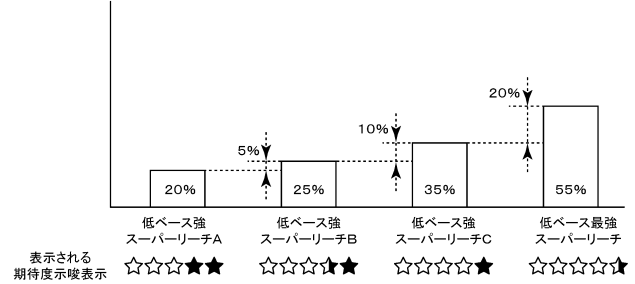
(C) 確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

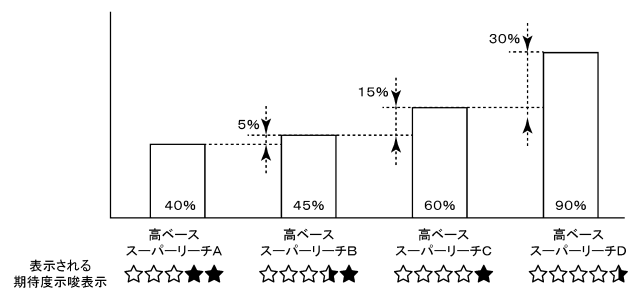
【図 11-12】

【図 11-12】

(A) 通常状態における期待度



(B) 確変状態における期待度



【図 11-13】

【図 11-13】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	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(100回単位の回数)を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までの回転数情報(100回単位の回数)であることを指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストラーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

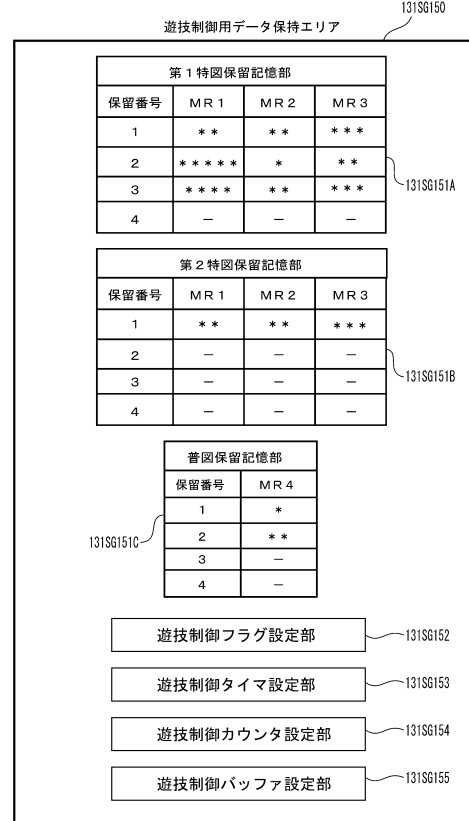
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 11-14】

【図 11-14】



10

20

30

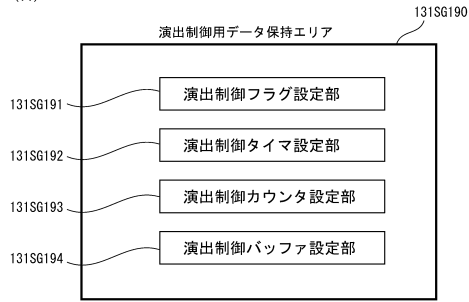
40

50

【図 11-15】

【图 11-15】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドパッファ

	パワフル番号	発動口入賃指定	国柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特留 保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特留 保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

(C)

アクティブ表示バッファ

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)

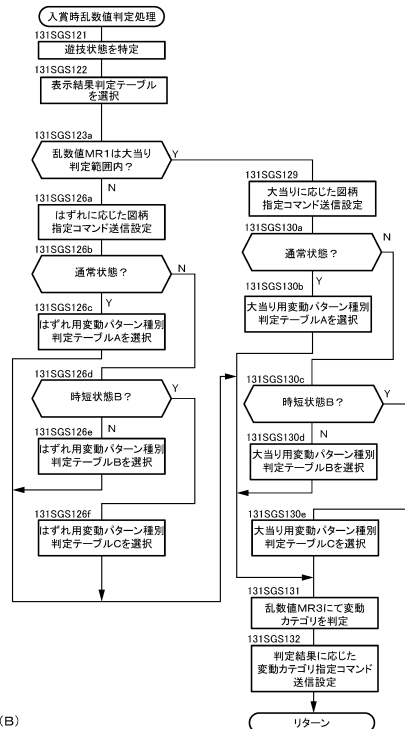
保留表示フラグ“1”→◇ (先読み予告を演出パターンαにて実行)

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 11-17】

【图 11-17】

(A)

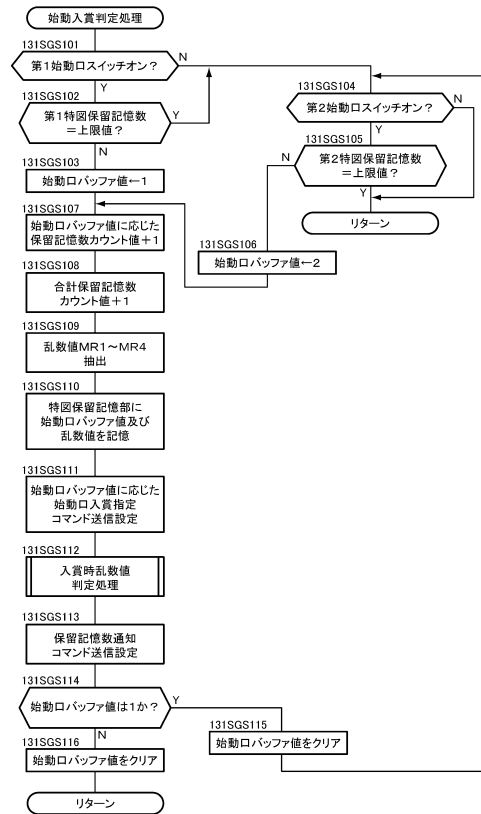


(B)

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

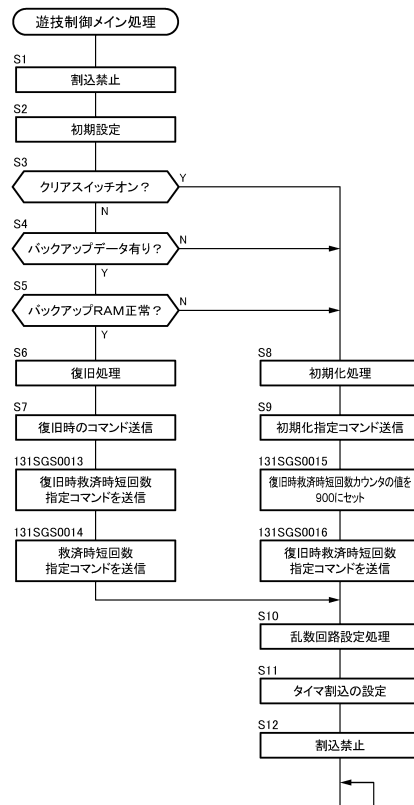
【図 11-16】

【图 11-16】



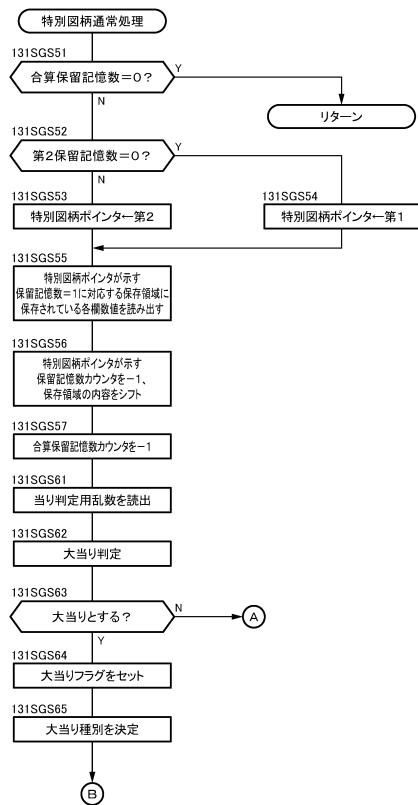
【図 11-18】

【图 11-18】



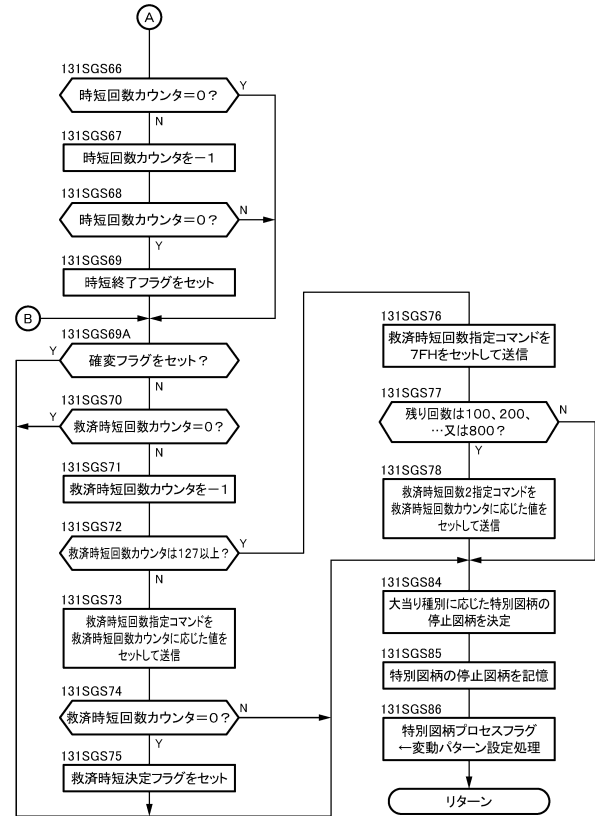
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】

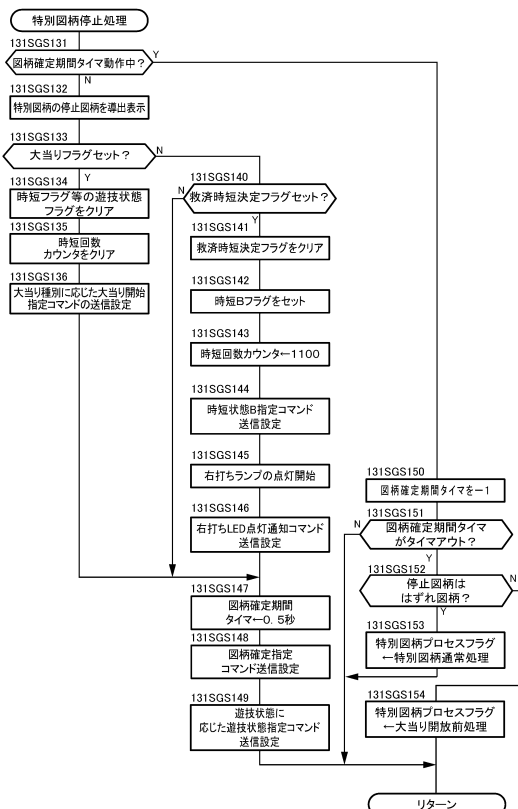


10

20

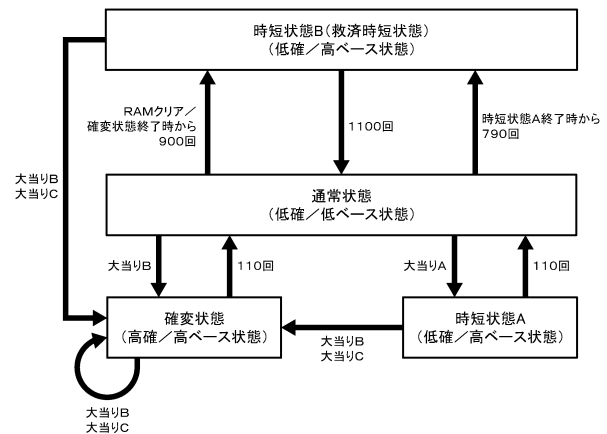
【図 11-21】

【図 11-21】



【図 11-22】

【図 11-22】



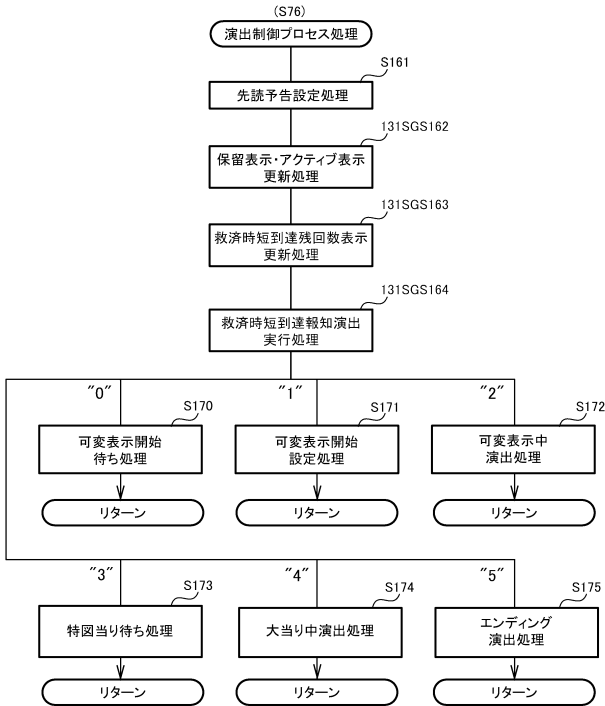
30

40

50

【図 1 1 - 2 3】

【図 1 1 - 2 3】



【図 1 1 - 2 4】

【図 1 1 - 2 4】

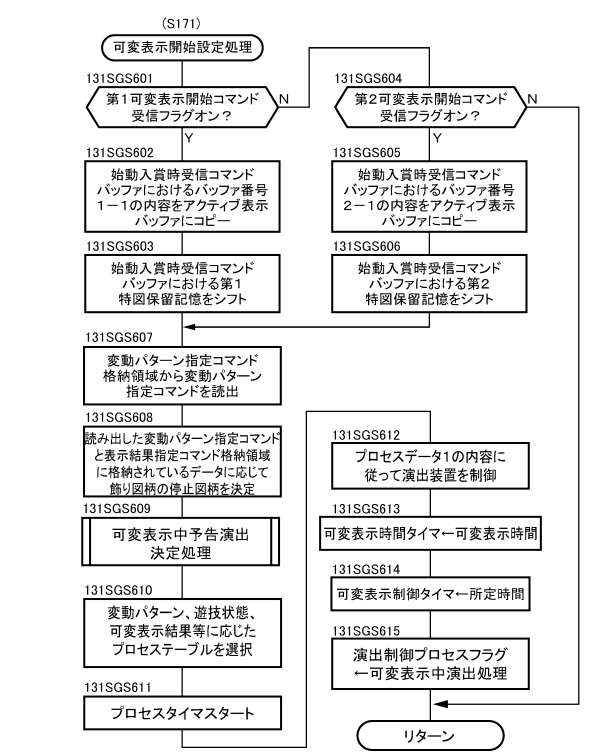
可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ (非リーチ)	9 5 %	5 %	0 %
はずれ (Nリーチ)	9 0 %	1 0 %	0 %
はずれ (Sリーチ)	7 0 %	2 0 %	1 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

10

20

【図 1 1 - 2 5】

【図 1 1 - 2 5】



【図 1 1 - 2 6】

【図 1 1 - 2 6】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ (非リーチ)	1 0 0 %	—	—	—
はずれ (ノーマルリーチ)	—	9 5 %	5 %	—
はずれ (スーパリーチ)	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当り	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

30

40

50

【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

10

【図 11-28】

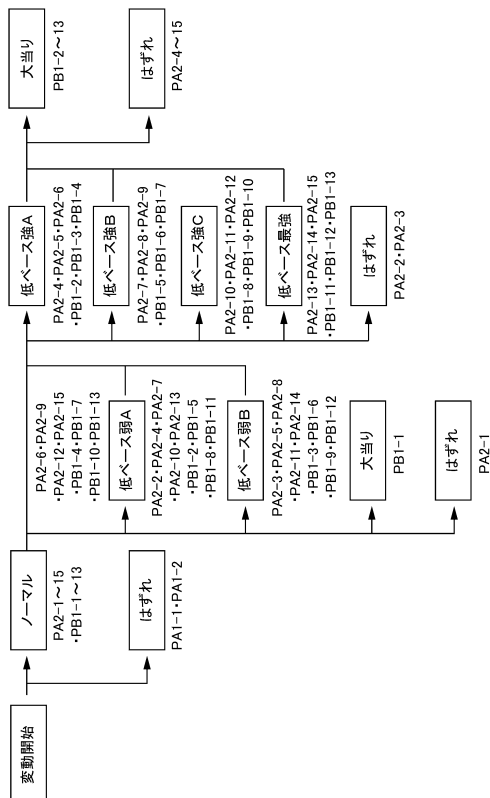
【図 11-28】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当たり
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当たり
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当たり
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当たり
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当たり
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当たり
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当たり
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当たり
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当たり
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当たり
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当たり
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当たり
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当たり
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当たり
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当たり
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当たり
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当たり
PB1-18	非リーチ→大当たり

20

【図 11-29】

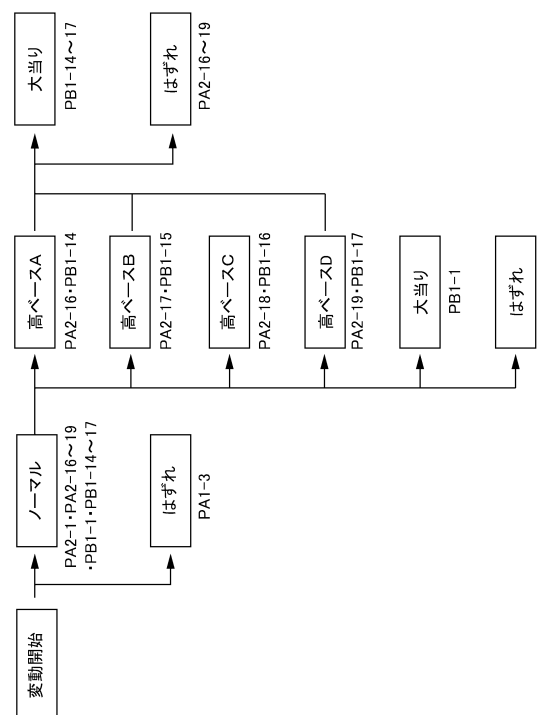
【図 11-29】



30

【図 11-30】

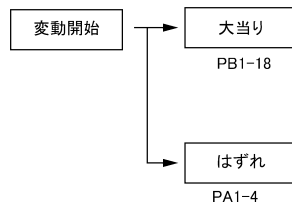
【図 11-30】



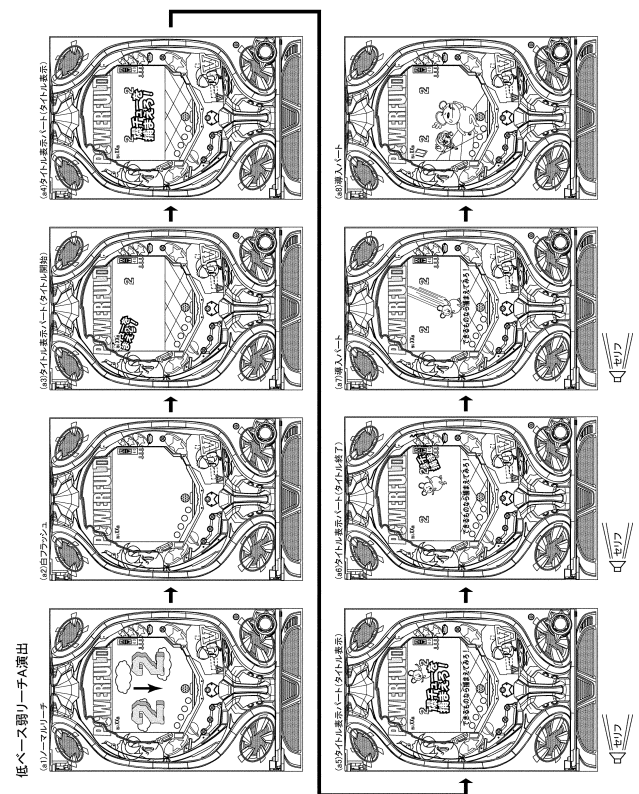
40

50

【☒ 1 1 - 3 1】
【☒ 1 1 - 3 1】



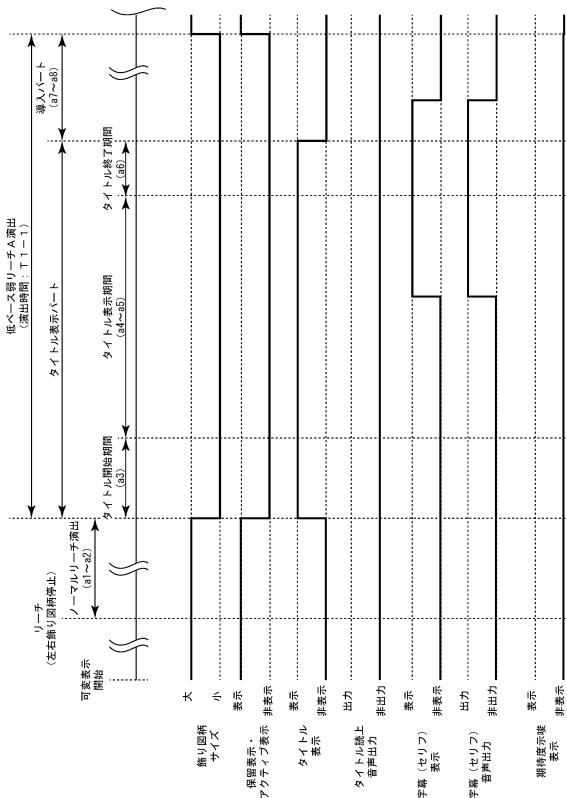
【図 1 1 - 3 2】
【図 1 1 - 3 2】



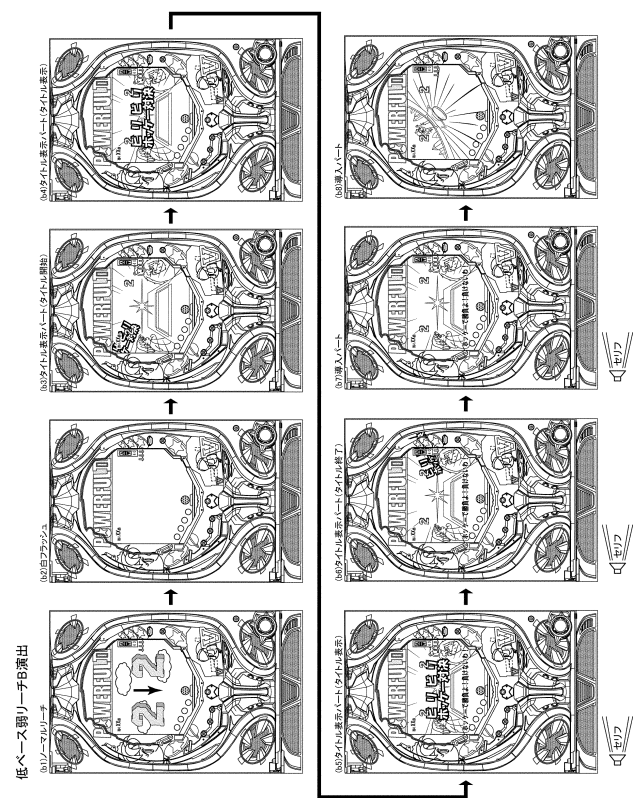
10

20

【☒ 1 1 - 3 3】
【☒ 1 1 - 3 3】



【**☒ 1 1 - 3 4**】
【☒ 1 1 - 3 4】

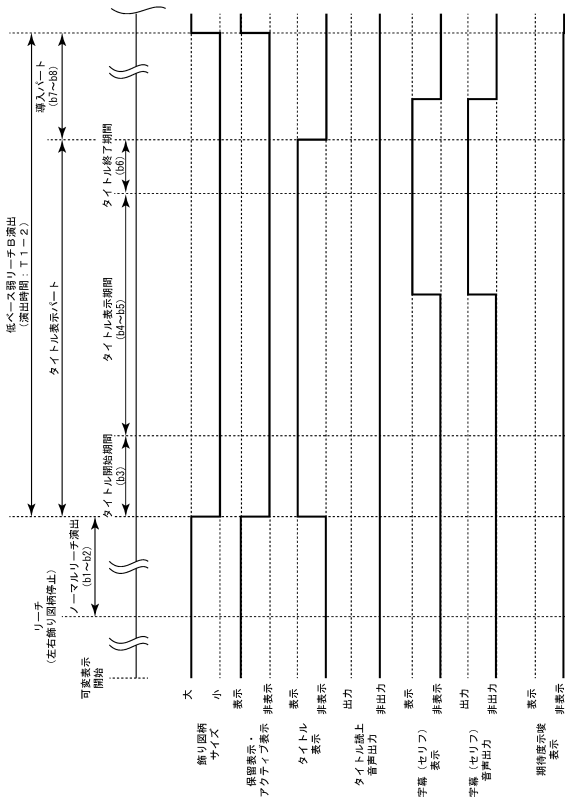


30

40

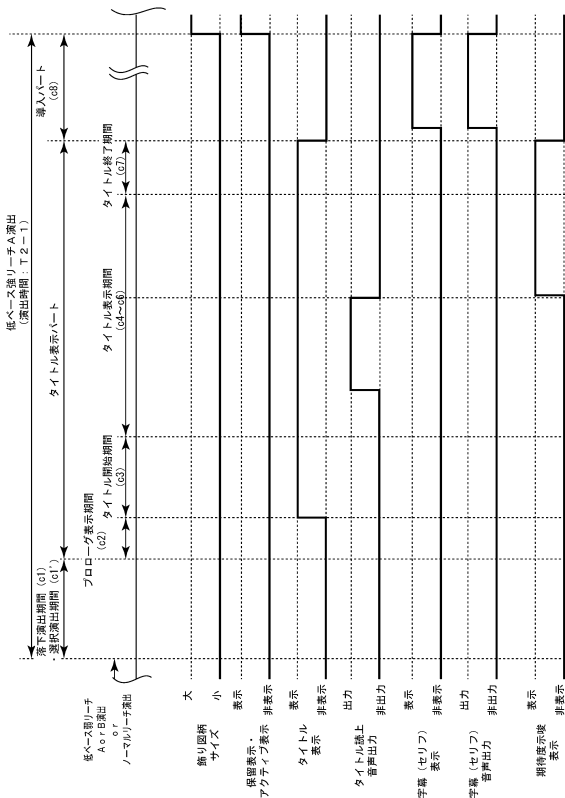
【図 11-35】

【図 11-35】



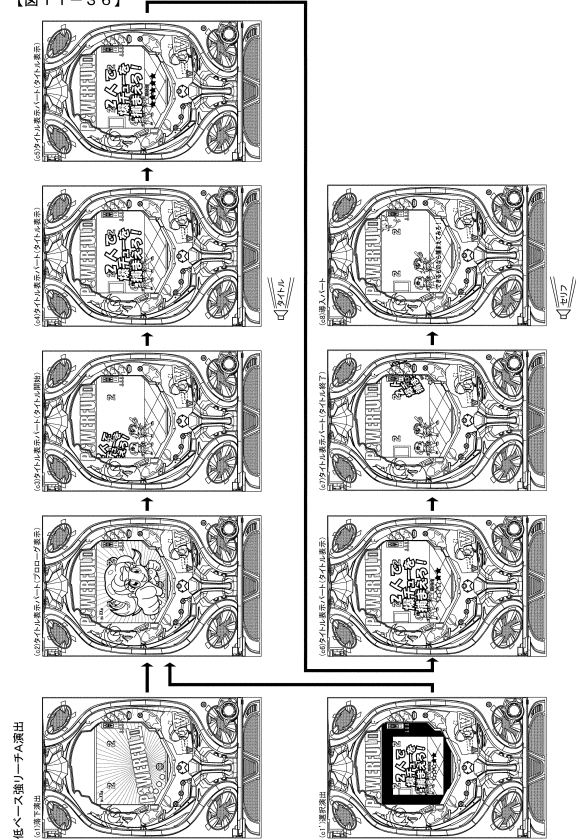
【図 11-37】

【図 11-37】



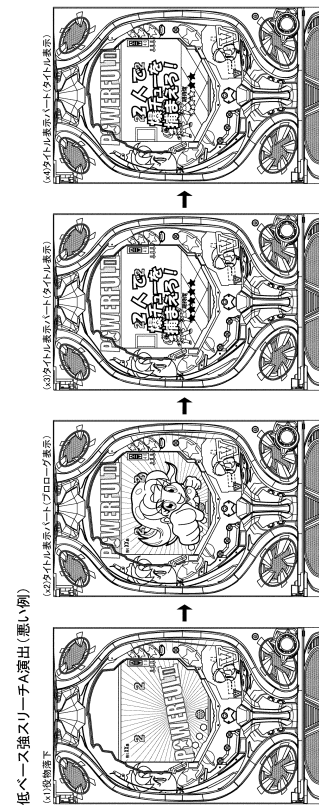
【図 11-36】

【図 11-36】



【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

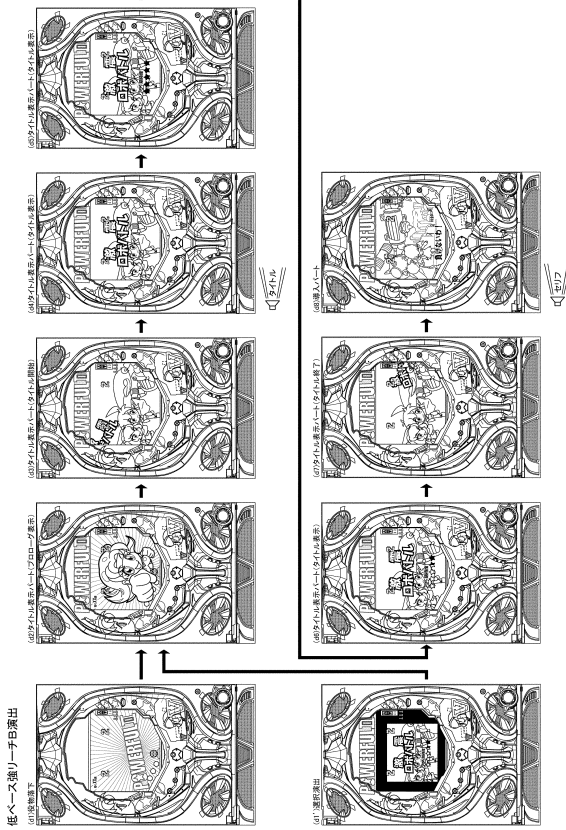
30

40

50

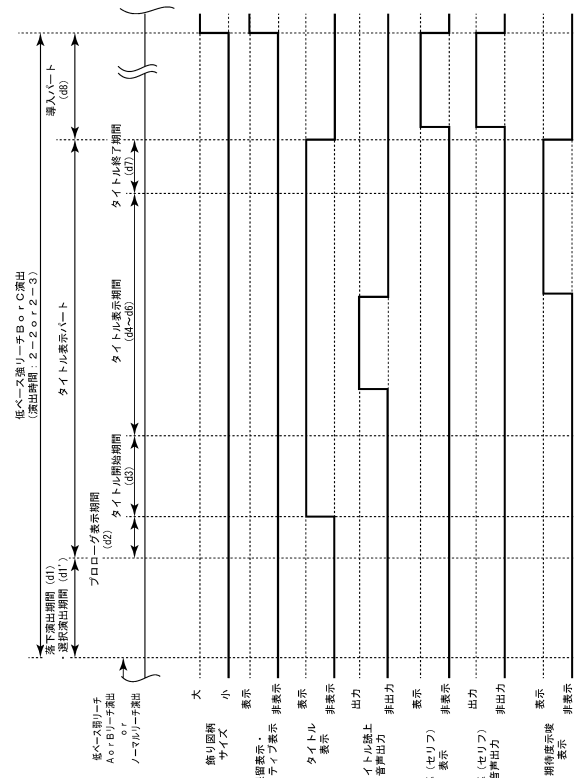
【図 11-39】

【図 11-39】



【図 11-40】

【図 11-40】

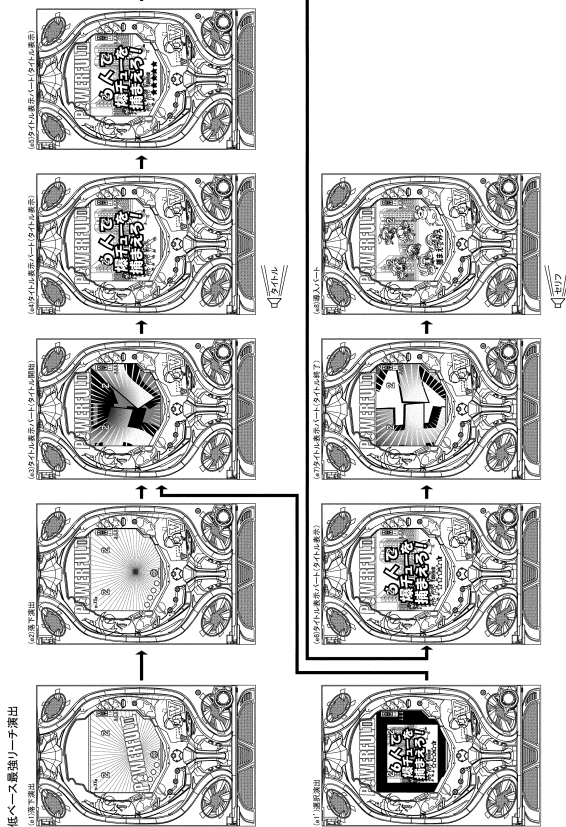


10

20

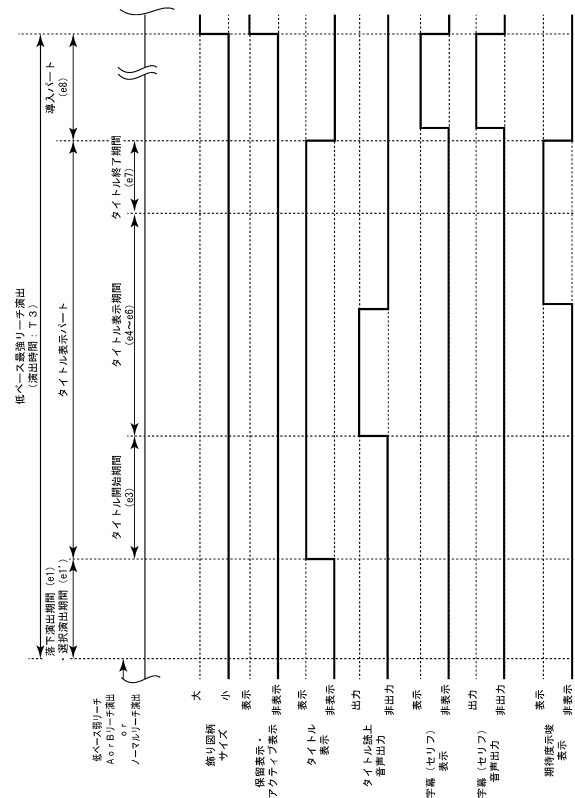
【図 11-41】

【図 11-41】



【図 11-42】

【図 11-42】



30

40

50

【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	T 1-1	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 弱リーチ B 演出	T 1-2	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 強リーチ A 演出	T 2-1	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチ B 演出	T 2-2	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチ C 演出	T 2-3	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 最強リーチ 演出	T 3	T t 3	T t 3 a	T t 3 b	T t 3 c	T t 3 d
高ベース リーチ A~D 演出	T 4	T t 4	T t 4 a	T t 4 b	T t 4 c	T t 4 d

【図 11-48】

【図 11-48】

(A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

$$T 1-1 < T 1-2 < T 2-1 < T 2-2 < T 2-3 < T 3$$

(B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

$$T t N b > T t N a > T t N c \quad (N = 1 \sim 4)$$

(C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

$$T t 3 > T t 2 > T t 1 > T t 4$$

(D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A~D 演出のタイトル開始期間の比較

$$T t 3 a > T t 4 a$$

(E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A~D 演出のタイトル表示期間の比較

$$T t 3 b > T t 4 b$$

(F) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

$$T t 3 a > T t 2 a > T t 1 a$$

(G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

$$T t 3 b > T t 2 b > T t 1 b$$

(H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

$$T t 3 c > T t 2 c > T t 1 c$$

(I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

$$T t 3 d > T t 2 d > T t 1 d$$

(J) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

$$T t 1 b, T t 2 b, T t 3 b > T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a$$

(K) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

$$T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a > T t 1 c, T t 2 c, T t 3 c$$

(L) 低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

$$T 1-1, T 1-2, T 2-1, T 2-2, T 2-3, T 3 > T 4$$

10

20

【図 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	F J	E J A
低ベース 弱リーチ B 演出	ビリビリホッケー対決	10	F J	E J B
低ベース 強リーチ A 演出	2人で爆チューを捕まえろ!	13	F K	E K A
低ベース 強リーチ B 演出	激震ロボバトル	7	F K	E K B
低ベース 強リーチ C 演出	大激震ロボバトル	8	F K	E K C
低ベース 最強リーチ 演出	6人で爆チューを捕まえろ!	13	F S K	E S K
飾り図柄 (大)	—	—	K D	—
飾り図柄 (小)	—	—	K S	—

(B) タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較

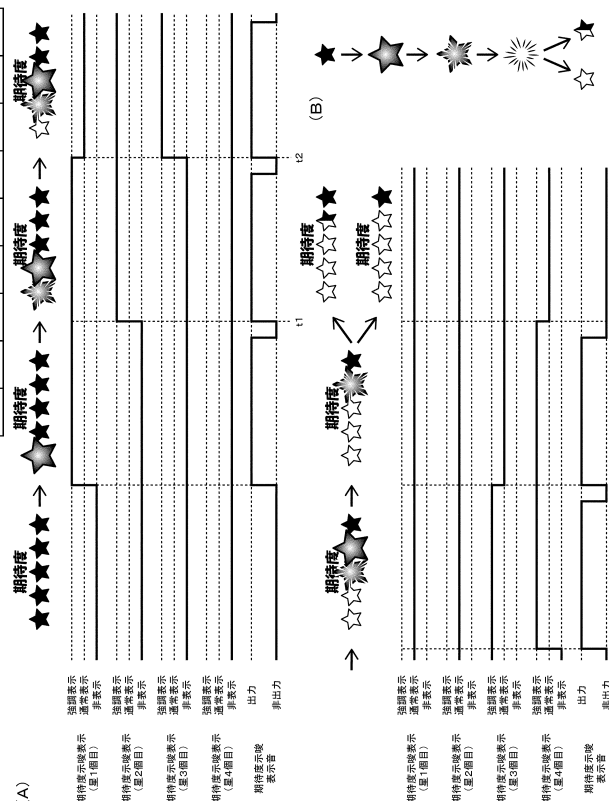
$$K D > F S K > F K > F J > K S$$

(C) タイトル文字の表示領域サイズの比較

$$E S K > E K A, E K B, E K C > E J A, E J B$$

【図 11-50】

【図 11-50】

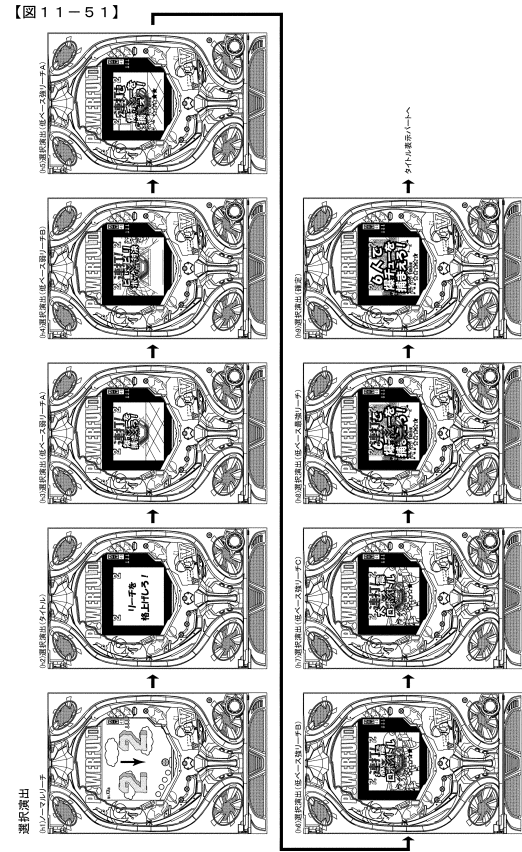


30

40

50

【図 11-51】



【図 11-52】

【図 11-52】

表示されるスーパーリーチ演出 タイトル	次のタイトル に切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルの リーチ演出実行割合
低ベース弱リーチA演出	3回	0%
低ベース弱リーチB演出	4回	0%
低ベース強リーチA演出	8回	約32.18%
低ベース強リーチB演出	10回	約30.16%
低ベース強リーチC演出	15回	約30.30%
低ベース最強リーチ演出	—	約7.36%

10

【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 のフロロログ表示期間	「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告知
操作促進演出B	低ベース弱リーチA、B演出の リ導入バート終盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタン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告知
操作促進演出C	低ベース強リーチA～C演出、 低ベース最強リーチ演出の導入バート中盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタン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 の導入バート終盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じて 大当たりか否かの演出結果を表示

【図 11-54】

【図 11-54】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	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%

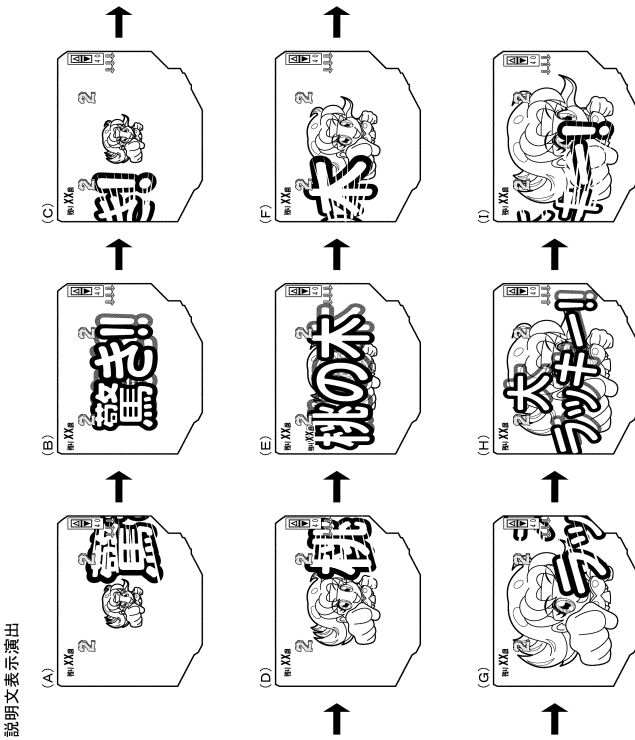
20

30

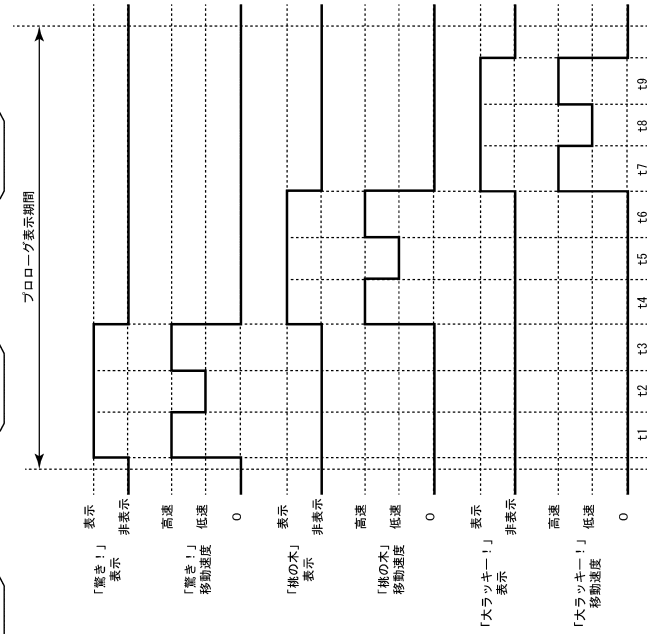
40

50

【図 11-55】
【図 11-55】



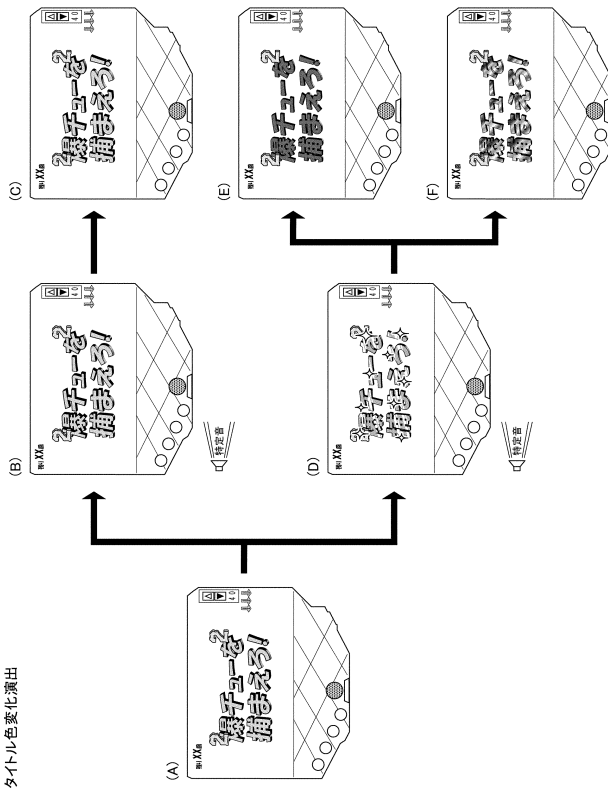
【図 11-56】
【図 11-56】



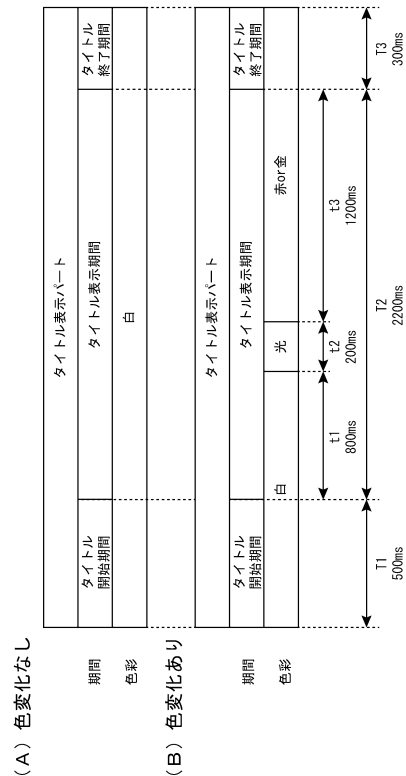
10

20

【図 11-57】
【図 11-57】



【図 11-58】
【図 11-58】



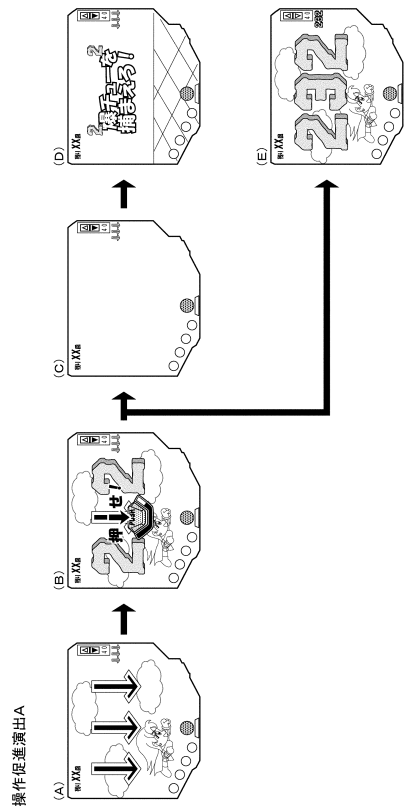
30

40

50

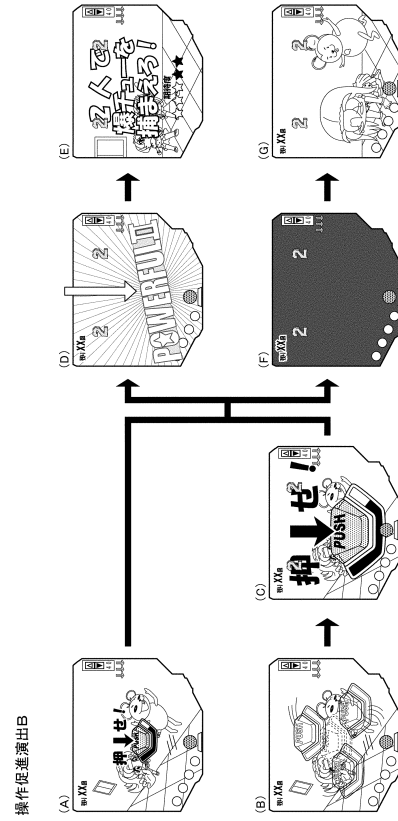
【図 11-59】

【図 11-59】



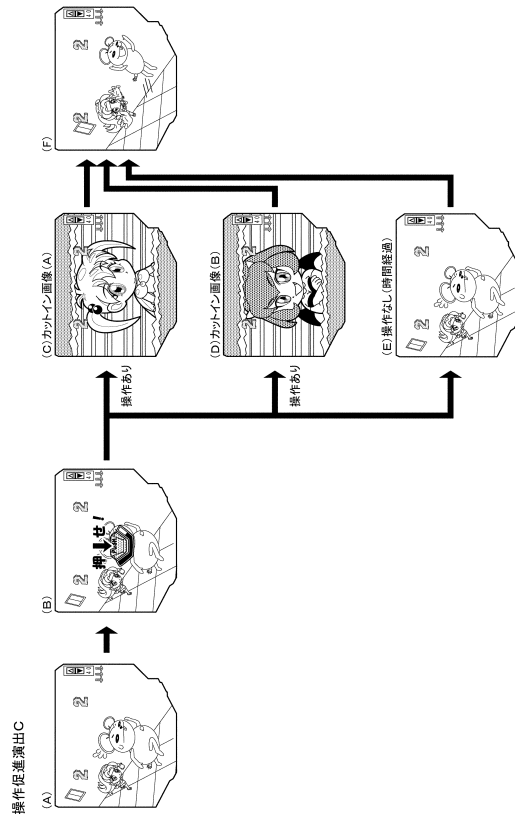
【図 11-60】

【図 11-60】



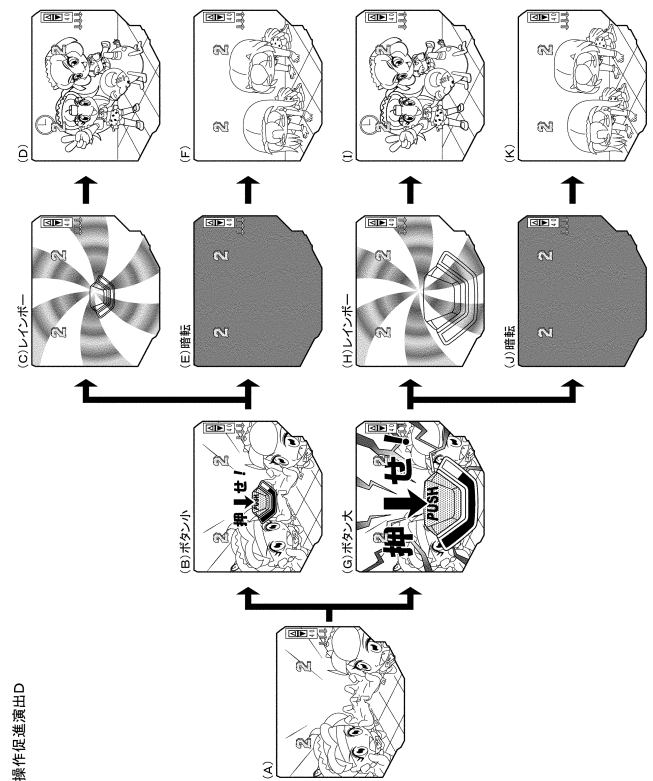
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

【図 11-62】



10

20

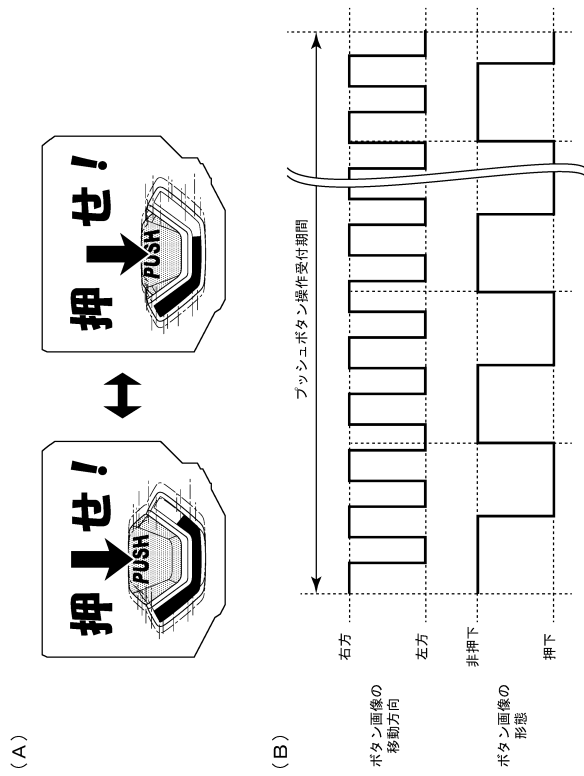
30

40

50

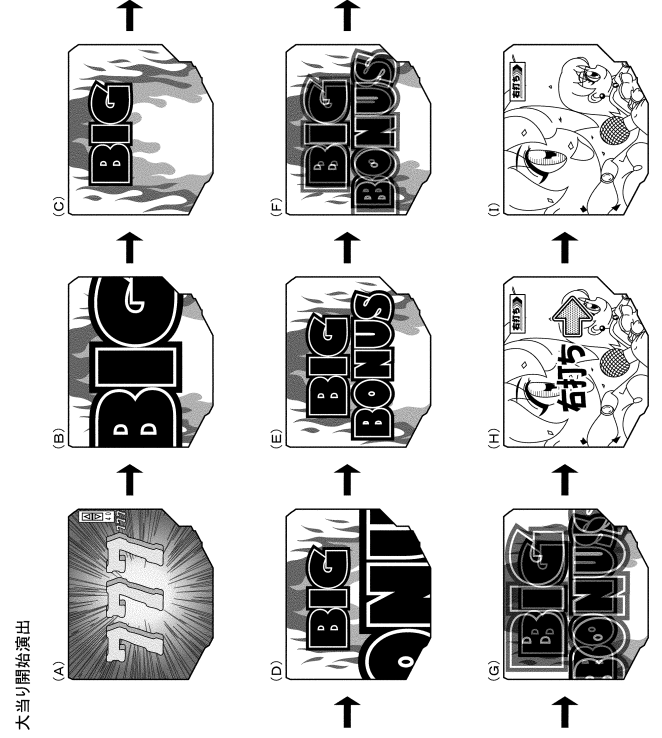
【図 11-63】

【図 11-63】



【図 11-64】

【図 11-64】

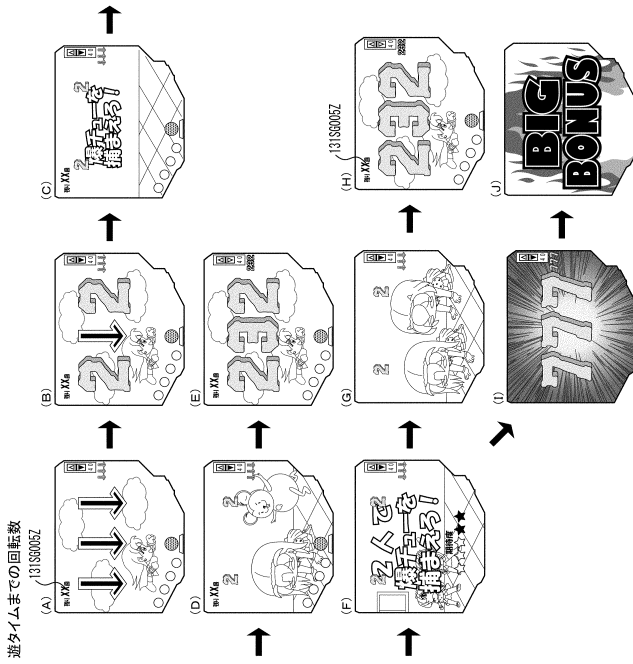


10

20

【図 11-65】

【図 11-65】

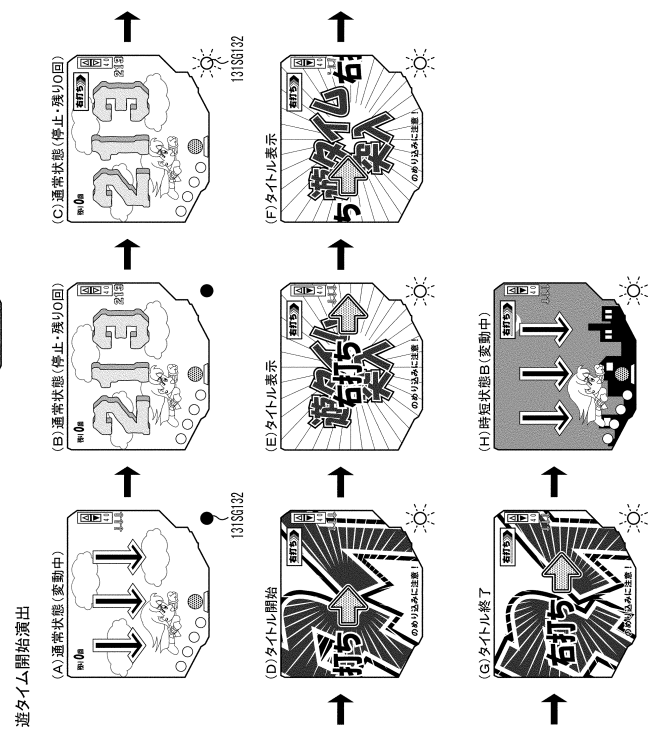


30

40

【図 11-66】

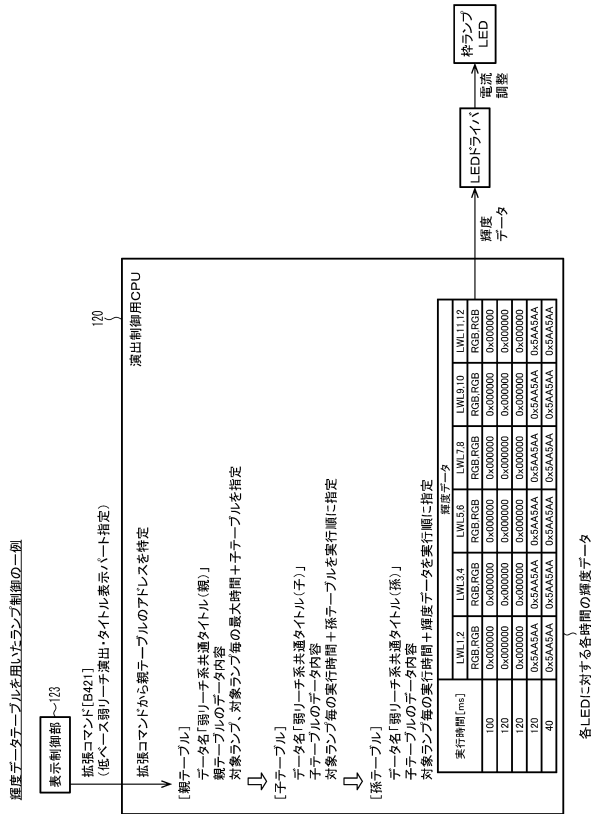
【図 11-66】



50

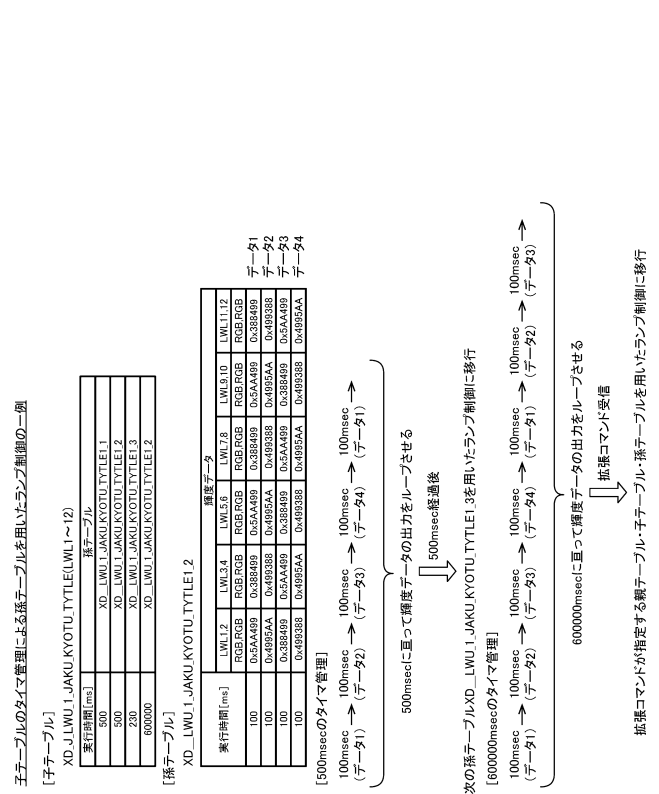
【図 1 1 - 7 1】

【図 1 1 - 7 1】



【図 1 1 - 7 2】

【図 1 1 - 7 2】



10

20

【図 1 1 - 7 3】

【図 1 1 - 7 3】

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 1 1 - 7 4】

【図 1 1 - 7 4】 弱リーチ系共通タイトル (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU1_B421[] = {  
    {600000/10, &XD_J_LWU1_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B421[] = {  
    {600000/10, &XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B421[] = {  
    {600000/10, &XD_J_LSUMP_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]  
};
```

30

40

50

【図 11-83】

【図 11-83】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 3

[illegible]

【図 11-84】

【図 11-84】 タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LUMI_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_J_LUMI_1_KT0TU_CHANCE_KIN[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_J_LLOGO_KT0TU_CHANCE_KIN[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_J_LSUMP_KT0TU_CHANCE_KIN[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_J_LATAK_KT0TU_CHANCE_KIN[0]
};
```

10

20

【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_LLMU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LLMU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], &XD_LLMU_2_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LLMU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], &XD_LLMU_2_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], ... (9)
    [800000/10]     &XD_LLMU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], &XD_LLMU_2_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], ... (9)
    [800000/10]     &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSUMP_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LSUMP_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LSUMP_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], ... (9)
    [800000/10]     &XD_LSUMP_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], ... (9)
    [800000/10]     &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], ... (10)
    [END_CODE]
};

```

【図 11-86】

【図11-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

[illegible]

30

40

【図 11-87】

【図 11-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 2

[illegible]

【図 11-88】

【図11-88】 タイトル共通チャンスアップ金（孫）3

```

const struct S_LAMP
{
    //
    // S(1) 2 3 4 5 6 7 8 9 10
    // R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0
    //
    2010 F.F. = d000030, d000060, d000090, d000120, d000150, d000180, d000210, d000240, //00
    2010 F.F. = d003000, d003300, d003600, d003900, d004200, d004500, d004800, d005100 //01
    2010 F.F. = d006030, d0060000, d0060000, d0060000, d0060330, d0060360, d0060390, //02
    2010 F.F. = d006160, d006330, d006330, d006330, d0060660, d0060660, d0060990, //03
    2010 F.F. = d007240, d006960, d006960, d006960, d0069180, d0069180, d0069180, d0069180 //04
    2010 F.F. = d008172, d0081160, d0081160, d0081160, d007272, d007260, d007260, d006960 //05
    2010 F.F. = d006840, d007272, d007272, d007272, d008160, d008160, d008160, d008160 //06
    2010 F.F. = d003060, d008160, d008160, d008160, d006060, d0060330, d0060330, d0060330 //07
    2010 F.F. = d003060, d008160, d008160, d008160, d006060, d0060330, d0060000, //08
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP
{
    //
    // -2 3 4 5 6 7 8 9 10
    // -R0R R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0
    //
    2010 F.F. = d000030, d000060, d000090, d000120, d000150, d000180, d000210, d000240, //00
    2010 F.F. = d000060, d000090, d000120, d000150, d000180, d000210, d000240, d000270 //01
    2010 F.F. = d000040, d000160, d000172, d000240, d000240, d000160, d000172, d000270 //02
    2010 F.F. = d000027, d000240, d000240, d000160, d000160, d000060, d000090, d000180 //03
    2010 F.F. = d000040, d000160, d000160, d000330, d000330, d000360, d000660, //04
    2010 F.F. = d000060, d000330, d000330, d000300, d000000, d000030, d000330, //05
    2010 F.F. = d000030, d000330, d000330, d000330, d000330, d000330, d000330, //06
    2010 F.F. = d000000, d000330, d000360, d000660, d006030, d003030, //07
    2010 F.F. = d000000, d000330, d000360, d000660, d006030, d003030, //08
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP
{
    //
    // 1234
    // RRRR
    //
    2010 F.F. = d00033 /, //00
    2010 F.F. = d00266 /, //01
    2010 F.F. = d0066A /, //02
    2010 F.F. = d006AA /, //03
    2010 F.F. = d00FAA /, //04
    2010 F.F. = d00A6B /, //05
    2010 F.F. = d00633 /, //06
    2010 F.F. = d00330 /, //07
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP
{
    //
    // 12345
    // RRRRR
    //
    2010 F.F. = d003300 /, //00
    2010 F.F. = d000033 /, //01
    2010 F.F. = d00236 /, //02
    2010 F.F. = d0068A /, //03
    2010 F.F. = d0068AA /, //04
    2010 F.F. = d00A6B /, //05
    2010 F.F. = d00699 /, //06
    2010 F.F. = d006633 /, //07
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP
{
    //
    // 1 2 3 123
    // R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0
    //
    2010 F.F. = d003060, d006040, //00
    2010 F.F. = d006040, d009172, //01
    2010 F.F. = d009172, d006040, //02
    2010 F.F. = d006040, d0091660, //03
    2010 F.F. = d0091660, d0060330 /, //04
    2010 F.F. = d0060330, d0030000 /, //05
    2010 F.F. = d0030000, d0030000 /, //06
    2010 F.F. = d000030, d0091660 /, //07
    [END_CODE]

};

```

10

20

【図 11-89】

【図 11-89】 弱リ一子系弱リ一子 A 導入（親）

```

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LIRU_1_B400[] = {
        60000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LLOGO_1_B400[] = {
        60000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LSLMP_B400[] = {
        60000/10,
        XD_W_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[0]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LATAK_B400[] = {
        60000/10,
        XD_W_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[0]
    };
};

```

【図 11-90】

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (子)

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    ( 200/10,          XAD_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[10]),
    ( 1270/10,         XAD_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1500/10,         XAD_LMU_2_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1500/10,         XAD_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1730/10,         XAD_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[40]),
    ( 500/10,         XAD_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[50]),
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    ( 200/10,          XAD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[10]),
    ( 1270/10,         XAD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1500/10,         XAD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1500/10,         XAD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1730/10,         XAD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[40]),
    ( 500/10,         XAD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[50]),
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_SLSPF_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    ( 200/10,          XAD_SLSPF_JAKU_JAKUA_DONTU[10]),
    ( 1270/10,         XAD_SLSPF_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1500/10,         XAD_SLSPF_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1500/10,         XAD_SLSPF_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1730/10,         XAD_SLSPF_JAKU_JAKUA_DONTU[40]),
    ( 500/10,         XAD_SLSPF_JAKU_JAKUA_DONTU[50]),
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    ( 200/10,          XAD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[10]),
    ( 1270/10,         XAD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1500/10,         XAD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1500/10,         XAD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[20]),
    ( 1730/10,         XAD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[40]),
    ( 500/10,         XAD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[50]),
    :
};
```

30

40

50

【図 11-91】

【図 11-91】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 1

[illegible]

【図 11-92】

【図 11-92】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 2

[illegible]

10

【図 11-93】

【図 11-93】 弱リ一子系弱リ一子 A 導入 (孫) 3

```
const struct S_LAMP   XD__LMU_1_JAKU_JAKUNA_DONTYU_3] = |
//
//      RGRBGRB    S1(2)    3(4)    5(6)    7(8)    9(0)    1(1)
//      [ 150/10, F.ON , 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090 ]
//      [ 150/10, F.ON , 0x0F0090, 0x000080, 0x010080, 0x020080, 0x030080 ]
//      [ 150/10, F.ON , 0x040080, 0x050080, 0x060080, 0x070080, 0x080080 ]
//      [ 150/10, F.ON , 0x090080, 0x0A0080, 0x0B0080, 0x0C0080, 0x0D0080 ]
//      [ 150/10, F.ON , 0x0E0080, 0x0F0080, 0x0000A0, 0x0100A0, 0x0200A0 ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGLS_JAKU_JAKUNA_DONTYU_3] = |
//      1234
//      8888
//      [ 150/10, F.ON , 0xA8AA ,
//      [ 150/10, F.ON , 0x9999 ,
//      [ 150/10, F.ON , 0x8888 ,
//      [ 150/10, F.ON , 0x9999 ,
//      [END_CODE]
];

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_JAKU_JAKUNA_DONTYU_3] = |
//      12345
//      88888
//      [ 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__LATATK_JAKU_JAKUNA_DONTYU_3] = |
//      1-2-3-4
//      RGRBGRB    RGRBGRB
//      [ 150/10, F.ON , 0x0A0090, 0x666680 ,
//      [ 150/10, F.ON , 0x0900A0, 0x555590 ,
//      [ 150/10, F.ON , 0x0B0090, 0x4444A0 ,
//      [ 150/10, F.ON , 0x090080, 0x666690 ,
//      [END_CODE]
};
```

【図 11-94】

【図 11-94】 弱リーチ系弱リーチA導入（孫）4

[illegible]

20

30

40

【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_LLJU_JAKU_JAKU_DONYU_S = [
//
//
//      RGB8R8   RGB8R8   RGB8R8   RGB8R8   RGB8R8   RGB8R8   RGB8R8   RGB8R8
//      ( 50/10, F.0F, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 )
//      (END_CODE)
];

};

const struct S_LAMP   XD_LLJGU_JAKU_JAKU_DONYU_S = [
//
//
//      RGB8R8
//      ( 50/10, F.0F, 0x0000 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x1111 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x2222 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x3333 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x4444 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x5555 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x6666 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x7777 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x8888 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x8888 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x8888 )
//      (END_CODE)
];

};

const struct S_LAMP   XD_LLSTK_JAKU_JAKU_DONYU_S = [
//
//
//      RGB8R8   RGB8R8
//      ( 50/10, F.0F, 0x000000, 0x000000 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x000000, 0x111100 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x111111, 0x222111 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x222222, 0x332222 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x333333, 0x444333 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x444444, 0x553444 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x555555, 0x665555 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x666666, 0x666666 )
//      ( 50/10, F.0F, 0x777777, 0x666777 )
//      ( 40/10, F.0F, 0x888888, 0x666888 )
//      ( 50/10, F.0F, 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_LMU_1_BAOF[] = {
    (60000/10,
    (END_CODE,
    XD_J_LMU_1_JAKUB_DVNYU(0))
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_BAOF[] = {
    (60000/10,
    (END_CODE,
    XD_J_LLOGO_JAKUB_DVNYU(0))
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLUP_BAOF[] = {
    (60000/10,
    (END_CODE,
    XD_J_LSLUP_JAKUB_DVNYU(0))
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LBRGU_BAOF[] = {
    (60000/10,
    (END_CODE,
    XD_J_LBRGU_JAKUB_DVNYU(0))
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LHENG_BAOF[] = {
    (60000/10,
    (END_CODE,
    XD_J_LHENG_JAKUB_DVNYU(0))
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSHOU_BAOF[] = {
    (60000/10,
    (END_CODE,
    XD_J_LSHOU_JAKUB_DVNYU(0))
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BAOF[] = {
    (60000/10,
    (END_CODE,
    XD_J_LATAK_JAKUB_DVNYU(0))
};
```

10

20

【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_U_LMU_1_JAKUS_DONNY[] = {
    [ 360/10,]      AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[10],//
    [ 400/10,]      AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[20],AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[20],//
    [ 620/10,]      AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[30],//
    [ 580/10,]      AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[40],AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[40],//
    [ 270/10,]      AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[50],//
    [ 770/10,]      AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[60],AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[60],//
    :
};

const struct S_LAMP_J  XD_U_LLOGO_JAKUS_DONNY[] = {/
    [ 360/10,]      AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[10],//
    [ 400/10,]      AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[20],//
    [ 620/10,]      AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[30],//
    [ 580/10,]      AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[40],//
    [ 270/10,]      AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[50],//
    [ 770/10,]      AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[60],//
    :
};

const struct S_LAMP_J  XD_U_LSLIP_JAKUS_DONNY[] = {/
    [ 360/10,]      AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[10],//
    [ 400/10,]      AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[20],//
    [ 620/10,]      AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[30],//
    [ 580/10,]      AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[40],//
    [ 270/10,]      AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[50],//
    [ 770/10,]      AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[60],//
    :
};

const struct S_LAMP_J  XD_U_LATAK_JAKUS_DONNY[] = {
    [ 360/10,]      AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[10],//
    [ 400/10,]      AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[20],//
    [ 620/10,]      AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[30],//
    [ 580/10,]      AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[40],//
    [ 270/10,]      AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[50],//
    [ 770/10,]      AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[60],//
    :
};

```

【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_LLWD_JAKU_JAKUS_DONTY_U[] = [
//                               S_1  2      3    4     5    6       7    8        9    10    11
//                               RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//                               { 10/10, F_OF + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, //OT
//                               [END_CODE]
// };
const struct S_LAMP   XD_LLQD_JAKU_JAKUS_DONTY_U[] = [
//                               1234
//                               RRRR
//                               { 10/10, F_OF + 0x7777 } ,//OT
//                               [END_CODE]
// };
const struct S_LAMP   XD_LSUP_JAKU_JAKUS_DONTY_U[] = [
//                               12345
//                               RRRRR
//                               { 10/10, F_OF + 0x4444 } ,//OT
//                               [END_CODE]
// };
const struct S_LAMP   XD_LATAX_JAKU_JAKUS_DONTY_U[] = [
//                               1 2      123 3
//                               RGRGRB RGRGRB
//                               { 10/10, F_OF + 0x206206, 0x444206 } ,//OT
//                               [END_CODE]
// ];
```

30

40

【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_DONVU_2[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201, 0x402402, 0x402402 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x401401, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201402, 0x201201, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208201, 0x402201, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x201402, 0x201106, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208201, 0x402201, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x402402, 0x201206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x201201, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 100000/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x402402 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201402, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x402201, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x402201, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x402201, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x402402, 0x201206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x402402, 0x402402, 0x201201, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 100000/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_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 + 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_DONVU_2[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4111 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x1222 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x1111 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x1444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 100000/10, F_OF + 0x4444 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x201206, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x402201, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x201402, 0x111201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208201, 0x222402 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x111201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//      [ 100000/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//
//      [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_DONVU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x500000, 0x700700, 0x700700, 0x500000, 0x400400 ],//01
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x400000, 0x500000, 0x600000, 0x500000, 0x400000 ],//10
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x500000, 0x500000, 0x400000, 0x400000, 0x200000 ],//09
//      [ 50/10, F_OF + 0x400000, 0x200000, 0x400400, 0x400400, 0x200000, 0x200000 ],//08
//      [ 50/10, F_OF + 0x500000, 0x200000, 0x300000, 0x300000, 0x200000, 0x400400 ],//07
//      [ 50/10, F_OF + 0x600000, 0x400000, 0x200000, 0x200000, 0x200000, 0x500000 ],//06
//      [ 50/10, F_OF + 0x700000, 0x500000, 0x300000, 0x300000, 0x400000, 0x500000 ],//05
//      [ 50/10, F_OF + 0x800000, 0x600000, 0x400400, 0x400400, 0x500000, 0x700700 ],//04
//      [ 50/10, F_OF + 0x900000, 0x700000, 0x500000, 0x500000, 0x600000, 0x800000 ],//03
//      [ 50/10, F_OF + 0x400000, 0x300000, 0x600000, 0x600000, 0x700700, 0x500000 ],//02
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x300000, 0x500000, 0x500000, 0x400000, 0x200000 ],//01
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x400000, 0x500000, 0x600000, 0x500000, 0x300000 ],//10
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x500000, 0x700700, 0x700700, 0x600000, 0x400400 ],//09
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x600000, 0x800000, 0x800000, 0x700000, 0x500000 ],//08
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x700000, 0x500000, 0x500000, 0x600000, 0x700700 ],//07
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x800000, 0x400400, 0x400400, 0x500000, 0x700700 ],//06
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x500000, 0x300000, 0x300000, 0x400000, 0x600000 ],//05
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x400000, 0x200000, 0x200000, 0x300000, 0x500000 ],//04
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x300000, 0x300000, 0x300000, 0x200000, 0x400400 ],//03
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x200000, 0x400400, 0x400400, 0x300000, 0x300000 ],//02
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x3332 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2223 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2333 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2334 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2444 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x4445 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x4554 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2444 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x4443 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x4333 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x44443 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x44433 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x33332 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x23333 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x22233 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x23334 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x23344 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x44445 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x44454 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x55544 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x533400 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x534500 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x444400 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x400000, 0x445000 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x500000, 0x554000 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x600000, 0x444400 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x700000, 0x445000 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x800000, 0x333300 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x900000, 0x233200 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x400000, 0x223300 ],//
//
//      [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_DONVU_3[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 100/10, F_ON + 0x004003, 0x004105, 0x200105, 0x004003, 0x004105, 0x200105 ],//07
//      [ 100/10, F_ON + 0x003004, 0x105206, 0x105004, 0x003004, 0x105206, 0x105004 ],//08
//      [ 100/10, F_ON + 0x004105, 0x200105, 0x004003, 0x004105, 0x200105, 0x004003 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x105206, 0x105004, 0x003004, 0x105206, 0x105004, 0x003004 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x200105, 0x004003, 0x004105, 0x200105, 0x004003, 0x004105 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x105004, 0x003004, 0x105206, 0x105004, 0x003004, 0x105206 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 100/10, F_ON + 0x5434 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x5433 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x5054 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x4545 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x4545 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x4345 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x4345 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 100/10, F_ON + 0x2345 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x23454 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x34543 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x45432 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x45423 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x43234 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 100/10, F_ON + 0x105003, 0x543004 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x200004, 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 11-102】

【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_DONVU_5[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//07
//      [ 60/10, F_ON + 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000 ],//08
//      [ 50/10, F_ON + 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010 ],//09
//      [ 60/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//09
//      [ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//07
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_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_DONVU_5[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 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_DONVU_5[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],//
//      [ 60/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],//
//      [ 50/10, F_ON + 0x050000, 0x777000 ],//
//      [ 60/10, F_ON + 0x010010, 0x444010 ],//
//      [ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x222000 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

10

20

30

40

50

【図 11-103】

【図 11-103】 弱リーチ系弱リーチ導入（孫）6

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JANU_JANUS_DONTU_6[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8
//
//      [ 70/10, F_OF + 0x03040, 0x65070, 0x69090, 0x69090, 0x67050, 0x40040 ],//01
//      [ 70/10, F_OF + 0x03030, 0x40400, 0x67070, 0x67070, 0x65040, 0x33030 ],//10
//      [ 70/10, F_OF + 0x03010, 0x03040, 0x65050, 0x65050, 0x40030, 0x61010 ],//09
//      [ 70/10, F_OF + 0x40030, 0x61030, 0x40040, 0x40040, 0x63030, 0x33030 ],//08
//      [ 70/10, F_OF + 0x50040, 0x63030, 0x33030, 0x33030, 0x61030, 0x40040 ],//07
//      [ 70/10, F_OF + 0x67050, 0x40030, 0x61010, 0x61010, 0x33040, 0x65050 ],//06
//      [ 70/10, F_OF + 0x69070, 0x65040, 0x63030, 0x33030, 0x40050, 0x67070 ],//05
//      [ 70/10, F_OF + 0x70090, 0x67050, 0x40040, 0x40040, 0x65070, 0x69090 ],//04
//      [ 70/10, F_OF + 0x60070, 0x69070, 0x65050, 0x65050, 0x67090, 0x67070 ],//03
//      [ 70/10, F_OF + 0x40050, 0x67090, 0x67070, 0x67070, 0x69070, 0x65050 ],//02
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LWU_2_JANU_JANUS_DONTU_6[] = {
//
//      - ①      ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8
//
//      [ 70/10, F_OF + 0x00010, 0x03040, 0x65050, 0x65050, 0x40030, 0x61010 ],//01
//      [ 70/10, F_OF + 0x00030, 0x40400, 0x67070, 0x67070, 0x65040, 0x33030 ],//10
//      [ 70/10, F_OF + 0x00040, 0x65070, 0x69090, 0x69090, 0x67050, 0x40040 ],//09
//      [ 70/10, F_OF + 0x00050, 0x67060, 0x67070, 0x67070, 0x65070, 0x65050 ],//08
//      [ 70/10, F_OF + 0x00070, 0x69070, 0x65050, 0x65050, 0x67090, 0x67070 ],//07
//      [ 70/10, F_OF + 0x00090, 0x67050, 0x40040, 0x40040, 0x65070, 0x69090 ],//06
//      [ 70/10, F_OF + 0x00070, 0x65040, 0x63030, 0x33030, 0x40050, 0x67070 ],//05
//      [ 70/10, F_OF + 0x00050, 0x40030, 0x61010, 0x61010, 0x63040, 0x65050 ],//04
//      [ 70/10, F_OF + 0x00040, 0x63010, 0x63030, 0x33030, 0x61030, 0x40040 ],//03
//      [ 70/10, F_OF + 0x00030, 0x61030, 0x40040, 0x40040, 0x63030, 0x33030 ],//02
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LL000_JANU_JANUS_DONTU_6[] = {
//
//      1234
//      R8R8
//
//      [ 70/10, F_OF + 0x332 ], 123 3
//      [ 70/10, F_OF + 0x223 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x233 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x234 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x344 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x440 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x454 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x444 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x443 ], R8R8B R8R8B
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JANU_JANUS_DONTU_6[] = {
//
//      12345
//      R8R8B R8R8B
//
//      [ 70/10, F_OF + 0x4443 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x4433 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x3333 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x2333 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x2323 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x3334 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x2344 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x4446 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x4464 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x6644 ], R8R8B R8R8B
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_JANU_JANUS_DONTU_6[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R8R8B R8R8B
//
//      [ 70/10, F_OF + 0x03030, 0x33040 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x03040, 0x34050 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x03050, 0x44070 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x40070, 0x44090 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x50090, 0x64070 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x67070, 0x44050 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x69050, 0x44040 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x70040, 0x33030 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x65030, 0x33010 ], R8R8B R8R8B
//      [ 70/10, F_OF + 0x40010, 0x22030 ], R8R8B R8R8B
//
//      [END_CODE]
};
```

【図 11-105】

【図 11-105】 強リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J XD__J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
//
//      [ 230/10, XAD__LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]],//
//      [ 3120/10, XAD__LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]], XAD__LWU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]],//
//      [60000/10, XAD__LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]],//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD__J_LL000_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
//
//      [ 230/10, XAD__LL000_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]],//
//      [ 3120/10, XAD__LL000_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]],//
//      [60000/10, XAD__LL000_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]],//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD__J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
//
//      [ 230/10, XAD__LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]],//
//      [ 3120/10, XAD__LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]],//
//      [60000/10, XAD__LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]],//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD__J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
//
//      [ 230/10, XAD__LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]],//
//      [ 3120/10, XAD__LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]],//
//      [60000/10, XAD__LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]],//
//      [END_CODE]
};

};
```

【図 11-104】

【図 11-104】 強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A XD__A_LWU_1_B517[] = {
//
//      [60000/10, XAD__J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[0]],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD__A_LL000_B517[] = {
//
//      [60000/10, XAD__J_LL000_KYO_KYOTU_TITLE[0]],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD__A_LSLMP_B517[] = {
//
//      [60000/10, XAD__J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[0]],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD__A_LATAK_B517[] = {
//
//      [60000/10, XAD__J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[0]],
//      [END_CODE]
};

};
```

10

20

【図 11-106】

【図 11-106】 強リーチ系共通タイトル（孫）1

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8
//
//      [ 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
//      [ 220/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 ],//10
//      [100000/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 ],//10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//
//      12345
//      R8R8B R8R8B
//
//      [ 10/10, F_OF + 0x00000 ], R8R8B R8R8B
//      [ 220/10, F_OF + 0x11111 ], R8R8B R8R8B
//      [100000/10, F_OF + 0x11111 ], R8R8B R8R8B
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LL000_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//
//      1234
//      R8R8
//
//      [ 230/10, F_OF + 0x1111 ], R8R8B R8R8B
//      [100000/10, F_OF + 0x1111 ], R8R8B R8R8B
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R8R8B8 R8R8B8
//
//      [ 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ], R8R8B8 R8R8B8
//      [ 220/10, F_OF + 0x003003, 0x110003 ], R8R8B8 R8R8B8
//      [100000/10, F_OF + 0x003003, 0x110003 ], R8R8B8 R8R8B8
//      [END_CODE]
};

};
```

30

40

50

【図 11-107】

【図 11-107】 強リーチ系共通タイトル（孫）2-1

[illegible][illegible]

【図 11-109】

【図 11-109】 強リーチ系共通タイトル (孫) 3

```

const struct S_LAMP   XD__LUM1_KYO_XYUO_TITLE1_2_Z[] = {
//
//      S 1 2       3 4       5 6       7 8       9 0      11 12
//      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
//
[ 240/10 , F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, //1/10
 [ 240/10 , F_ON + 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, //1/10
 [ 240/10 , F_ON + 0x00A007, 0x00A007, 0x00A007, 0x00A007, 0x00A007, //1/10
 [ 240/10 , F_ON + 0x00D00A, 0x00D00A, 0x00D00A, 0x00D00A, 0x00D00A, //1/10
 [END_CODE]
],
};

const struct S_LAMP   XD__LSUM_IP_KYO_XYUO_TITLE1_2_Z[] = {
//      12345
//      RRRR
//
[100000/10 , F_OF + 0x111111 ],
[END_CODE]
],
};

const struct S_LAMP   XD__LOSG_KYO_XYUO_TITLE1_2_Z[] = {
//      1234
//      RRRR
//
[100000/10 , F_OF + 0x1111 ],
[END_CODE]
],
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_KYO_XYUO_TITLE1_2_Z[] = {
//      1 2       123 3
//      RGBRGB    RGBRGB
//
[ 240/10 , F_ON + 0x004001, 0x111001 ],
 [ 240/10 , F_ON + 0x007004, 0x111004 ],
 [ 240/10 , F_ON + 0x00A007, 0x111007 ],
 [ 240/10 , F_ON + 0x00D00A, 0x11100A ],
 [END_CODE]
],
};
```

【図 11-108】

【図11-108】 強リーチ系共通タイトル（孫）2-2

[illegible]

10

20

【 図 1 1 - 1 1 0 】

【図 11-110】 強リ一チ系強リ一チA導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_B500[] = {
    {600000/10, &XD_J_LMU_1_KYO_KYOA_DONVU[0]}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LL060_B500[] = {
    {600000/10, &XD_J_LL060_KYO_KYOA_DONVU[0]}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B500[] = {
    {600000/10, &XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONVU[0]}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B500[] = {
    {600000/10, &XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONVU[0]}
};
```

30

40

50

【図 1 1 - 1 1 1】

【図 11-111】 強リ一子系強リ一子 A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_XD_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_D0RYU1 = {
    (1530/10),      XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_D0RYU1_3(10)://
    (970/10),       XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_D0RYU1_4(10)://
    (1500/10),      XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_D0RYU1_5(10)://
    (900/10),       XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_D0RYU1_6(10)://
    (500/10),       XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_D0RYU1_7(10)://
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1L0S0_KYO_KYGA_D0RYU1 = {
    (1070/10),      XND_XD_L1L0S0_KYO_KYGA_D0RYU1_3(10)://
    (460/10),       XND_XD_L1L0S0_KYO_KYGA_D0RYU1_3(20)://
    (970/10),       XND_XD_L1L0S0_KYO_KYGA_D0RYU1_4(10)://
    (350/10),       XND_XD_L1L0S0_KYO_KYGA_D0RYU1_5(10)://
    (2660/10),      XND_XD_L1L0S0_KYO_KYGA_D0RYU1_5(10)://
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1SLMP_KYO_KYGA_D0RYU1 = {
    (1070/10),      XND_XD_L1SLMP_KYO_KYGA_D0RYU1_3(10)://
    (460/10),       XND_XD_L1SLMP_KYO_KYGA_D0RYU1_3(20)://
    (970/10),       XND_XD_L1SLMP_KYO_KYGA_D0RYU1_4(10)://
    (350/10),       XND_XD_L1SLMP_KYO_KYGA_D0RYU1_5(10)://
    (2660/10),      XND_XD_L1SLMP_KYO_KYGA_D0RYU1_5(10)://
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_D0RYU1 = {
    (1530/10),      XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_D0RYU1_3(10)://
    (970/10),       XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_D0RYU1_4(10)://
    (1500/10),      XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_D0RYU1_5(10)://
    (900/10),       XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_D0RYU1_6(10)://
    (500/10),       XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_D0RYU1_7(10)://
    ...
};

```

【図 1 1 - 1 1 3】

【図 1 1 - 1 1 3】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 2

[illegible]

【図 1 1 - 1 1 2】

【図 11-112】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 1

```
const struct S_LAMP {
//      XID_LMD_1_KYO_KYOA_DONTUYU_3[] = {
//          S_1 ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//              R0BR8B    R0BR8B    R0BR8B    R0BR8B    R0BR8B    R0BR8B
//
//          [ 180/10, F_ON + 0w0900C0, 0w0F00C0, 0w0900C0, 0w0F00C0, 0w0900C0, 0w0F00C0 , //10
//            [ 180/10, F_ON + 0w0C0009, 0w0C0009, 0w0C0009, 0w0C0009, 0w0C0009, 0w0C0009 , //10
//            [ 180/10, F_ON + 0w0C000F, 0w0C000F, 0w0C000F, 0w0C000F, 0w0C000F, 0w0C000F , //10
//          ]
//        ];
const struct S_LAMP {
//      XID_LSMP_KYO_KYOA_DONTUYU_3[] = {
//          12345
//          000000
//          [ 400/10, F_ON + 0wFFFFF ],
//        ];
const struct S_LAMP {
//      XID_LL00G_KYO_KYOA_DONTUYU_3[] = {
//          1234
//          0000
//          [ 400/10, F_ON + 0wFFFFF ],
//        ];
const struct S_LAMP {
//      XID_LATAK_KYO_KYOA_DONTUYU_3[] = {
//          1 2 3 123 3
//          R0BR8B    R0BR8B
//
//          [ 180/10, F_ON + 0w0900C0, 0wFF00C0 ],
//          [ 180/10, F_ON + 0w0C0009, 0wCC0009 ],
//          [ 180/10, F_ON + 0w0F00C0, 0w9900C0 ],
//          [ 180/10, F_ON + 0w0C000F, 0wCC000F ],
//        ];
};
```

【図 1 1 - 1 1 4】

【図 11-114】 強リ一子系強リ一子 A 導入 (孫) 3

[illegible]

【図 1 1 - 1 1 5】

【図 11-115】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP {
    //      RD__LWU_1_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
    //          RRGRRB   RRGRRB   RRGRRB   RRGRRB   RRGRRB   RRGRRB   RRGRRB
    //          |0x060/10, F_GF + 0x051051|, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051| ], //09
    //          [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      RD__LLQO_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
    //          1234
    //          RRRR
    //          |0x060/10, F_GF + 0x1111| ],
    //          [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      RD__LSUP_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
    //          12345
    //          RRRRR
    //          |0x060/10, F_GF + 0x11111| ],
    //          [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      RD__LATK_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
    //          1 2     123 3
    //          RRGRRB   RRGRRB
    //          |0x060/10, F_GF + 0x051051|, 0x111051| ],
    //          [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 1 7】

【図 11-117】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 6

[illegible]

【図 11-119】

【図 11-119】 強リ一チ系強リ一チB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU[] = [
    { 200/10,          gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_1[0]}, //
    { 1560/10,         gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_2[0]}, //
    { 250/10,          gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, gdx_LMU_2_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, //
    { 1120/10,         gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, gdx_LMU_2_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, //
    { 1880/10,         gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_4[0]}, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_LL000_KYO_KYOB_DONYU[] = [
    { 200/10,          gdx_LL000_KYO_KYOB_DONYU_1[0]}, //
    { 1560/10,         gdx_LL000_KYO_KYOB_DONYU_2[0]}, //
    { 250/10,          gdx_LL000_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, //
    { 1120/10,         gdx_LL000_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, //
    { 1880/10,         gdx_LL000_KYO_KYOB_DONYU_4[0]}, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_SLMP_KYO_KYOB_DONYU[] = [
    { 200/10,          gdx_SLMP_KYO_KYOB_DONYU_1[0]}, //
    { 1560/10,         gdx_SLMP_KYO_KYOB_DONYU_2[0]}, //
    { 250/10,          gdx_SLMP_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, //
    { 1120/10,         gdx_SLMP_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, //
    { 1880/10,         gdx_SLMP_KYO_KYOB_DONYU_4[0]}, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[] = [
    { 200/10,          gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_1[0]}, //
    { 1560/10,         gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_2[0]}, //
    { 250/10,          gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, //
    { 1120/10,         gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, //
    { 1880/10,         gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_4[0]}, //
    :
];

```

【図 1 1 - 1 1 6】

【図 11-116】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 5

[illegible]

【図 1 1 - 1 1 8】

【図 11-118】 強り一子系強り一子B導入（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_B {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_C {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_B {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_C {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

```

【図 1 1 - 1 2 0】

【図 11-120】 強り一子系強り一子B導入（孫） 1

```

const struct S_LAMP
//      X0   L1U1  I_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = |
//                                     R8R8R8  R8R8R8  R8R8R8  R8R8R8
| 200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, //1/10
| [END_CODE]

};

const struct S_LAMP
//      X0   LL00D KYO_KYOB_DONVUI_1[] = |
//                                     1234
//                                     R8R8R8
| 200/10, F_ON + 0x1111 //1/10
| [END_CODE]

};

const struct S_LAMP
//      X0   SLMP  KYO_KYOB_DONVUI_1[] = |
//                                     12345
//                                     WRRRRR
| 200/10, F_ON + 0x1111 //1/10
| [END_CODE]

};

const struct S_LAMP
//      X0   LATAK KYO_KYOB_DONVUI_1[] = |
//                                     1 2       123 3
//                                     R8R8R8  R8R8R8
| 200/10, F_ON + 0x206206, 0x444206 //1/10
| [END_CODE]

};

```


【図 1 1 - 1 2 1】

【図 1 1 - 1 2 1】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 2

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x206104 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x102104 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 ],//10  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQ_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  [10000/10, F.OF + 0x1111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLP_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
  // 12345  
  // WRRRR  
  [ 180/10, F.ON + 0x24242 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x42424 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x64646 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x46464 ],//10  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LATK_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
  // 1 2 123 3  
  // RGRGB RGRGB  
  [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x444104 ],  
  [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x222102 ],  
  [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x111104 ],  
  [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x222206 ],  
  [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 3】

【図 1 1 - 1 2 3】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 150/10, F.ON + 0xAA7777, 0x447777, 0xAA7777, 0x447777, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x447777, 0xAA7777, 0x447777, 0xAA7777, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 150/10, F.ON + 0x007777, 0x447777, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
  [ 150/10, F.ON + 0x007777, 0xAA7777, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQ_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  [ 150/10, F.ON + 0x1111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLP_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
  // 12345  
  // WRRRR  
  [ 150/10, F.ON + 0x7111 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x7111 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x7111 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x7111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LATK_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
  // 1 2 123 3  
  // RGRGB RGRGB  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 2】

【図 1 1 - 1 2 2】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 3

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 250/10, F.ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ],//10  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 250/10, F.ON + 0x00AAAA, 0xAAAAAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQ_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  [ 250/10, F.ON + 0x1111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // 12345  
  // WRRRR  
  [ 250/10, F.ON + 0xA111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LATK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // 1 2 123 3  
  // RGRGB RGRGB  
  [ 250/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [END_CODE]  
};  
};
```

10

【図 1 1 - 1 2 4】

【図 1 1 - 1 2 4】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 5

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 20/10, F.ON + 0x111111, 0x111222, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],//01  
  [ 30/10, F.ON + 0x233333, 0x444333, 0x233222, 0x111222, 0x233333, 0x444444 ],//02  
  [ 30/10, F.ON + 0x555666, 0x554444, 0x333222, 0x334444, 0x555666, 0x555555 ],//03  
  [ 30/10, F.ON + 0x999888, 0x666444, 0x333444, 0x666888, 0x999888, 0x666666 ],//04  
  [ 40/10, F.ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//05  
  [ 40/10, F.ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333333 ],//06  
  [ 40/10, F.ON + 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999999 ],//11  
  [ 70/10, F.ON + 0x888999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777777 ],//12  
  [ 70/10, F.ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//13  
  [ 80/10, F.ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333333 ],//14  
  [ 80/10, F.ON + 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555555 ],//15  
  [ 100/10, F.ON + 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 ],//16  
  [ 120/10, F.ON + 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 ],//17  
  [ 130/10, F.ON + 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888888 ],//18  
  [ 150/10, F.ON + 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999999 ],//19  
  [ 180/10, F.ON + 0x888999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777777 ],//20  
  [ 200/10, F.ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//21  
  [ 250/10, F.ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333333 ],//22  
  [ 250/10, F.ON + 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555555 ],//15  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQ_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  [ 20/10, F.ON + 0x1111 ],//01  
  [ 20/10, F.ON + 0x3333 ],//02  
  [ 30/10, F.ON + 0x5556 ],//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 + 0x8998 ],//11  
  [ 70/10, F.ON + 0x8999 ],//01  
  [ 70/10, F.ON + 0x7997 ],//02  
  [ 80/10, F.ON + 0x5775 ],//03  
  [ 80/10, F.ON + 0x3553 ],//05  
  [ 100/10, F.ON + 0x5335 ],//05  
  [ 120/10, F.ON + 0x7557 ],//06  
  [ 130/10, F.ON + 0x9779 ],//07  
  [ 150/10, F.ON + 0x8998 ],//08  
  [ 180/10, F.ON + 0x8999 ],//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___LATK_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
  // 1 2 123 3  
  // RGRGB RGRGB  
  [ 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, 0x888888 ],//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 + 0x888777, 0x555555 ],//10  
  [ 60/10, F.ON + 0x999999, 0x777777 ],//11  
  [ 70/10, F.ON + 0x777888, 0x666666 ],//01  
  [ 70/10, F.ON + 0x555999, 0x888888 ],//02  
  [ 80/10, F.ON + 0x333777, 0x999999 ],//03  
  [ 80/10, F.ON + 0x555555, 0x777777 ],//04  
  [ 100/10, F.ON + 0x777333, 0x555555 ],//05  
  [ 120/10, F.ON + 0x999555, 0x333333 ],//06  
  [ 130/10, F.ON + 0x888777, 0x555555 ],//07  
  [ 150/10, F.ON + 0x999999, 0x777777 ],//08  
  [ 180/10, F.ON + 0x777888, 0x666666 ],//09  
  [ 200/10, F.ON + 0x555999, 0x888888 ],//10  
  [ 250/10, F.ON + 0x333777, 0x999999 ],//11  
  [ 250/10, F.ON + 0x555555, 0x777777 ],//04  
  [END_CODE]  
};  
};
```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 5】

【図 1 1 - 1 2 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B600[] = {
    [ 60000/10, &XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    [ 60000/10, &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    [ 60000/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B600[] = {
    [ 60000/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 6】

【図 1 1 - 1 2 6】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD_LMU_1_OFF[0]], //
    [ 770/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], &XD_LMU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[] = { //
    [ 270/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[] = { //
    [ 270/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
```

10

20

【図 1 1 - 1 2 7】

【図 1 1 - 1 2 7】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // S (1) 2: 3 4 5 6 7 8 9 10
    RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x4444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x88888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x44444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1 2 123 3
    // RGRGB RGRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 8】

【図 1 1 - 1 2 8】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x44444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1 2 123 3
    // RGRGB RGRGB
    [ 40/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x444000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [END_CODE]
};
```

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 9】

【図 1 1 - 1 2 9】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）3

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA50A50 ], //09
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA40A40 ], //08
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA40A30, 0xA30A30 ], //07
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA50A40, 0xA30A20 ], //06
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA10A10 ], //05
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A00 ], //04
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 ], //03
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 ], //02
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 ], //01
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 ], //10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LL000_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x5555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      12345
//      RGRBGR
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x00555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00544 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x55433 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x44322 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x33211 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x22100 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x1011 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00122 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x000000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x000000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA00A40, 0x555A50 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x000A00 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 1】

【図 1 1 - 1 3 1】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）5

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A10, 0xA10A00, 0xA30A40, 0xA20A20, 0xA10A50, 0xA30A50 ], //
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A00, 0xA20A50, 0xA10A50, 0xA30A10, 0xA00A40, 0xA40A40 ], //
//      [ 150/10, F_ON + 0xA0A010, 0xA30A40, 0xA00A40, 0xA40A00, 0xA10A30, 0xA50A30 ], //
//      [ 150/10, F_ON + 0xA50A20, 0xA40A30, 0xA10A30, 0xA50A10, 0xA20A20, 0xA40A20 ], //
//      [ 150/10, F_ON + 0xA40A30, 0xA50A20, 0xA20A20, 0xA40A20, 0xA30A10, 0xA30A10 ], //
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A40, 0xA40A10, 0xA30A10, 0xA30A30, 0xA40A00, 0xA20A00 ], //
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A50, 0xA30A00, 0xA40A00, 0xA30A40, 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__LL000_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0x1342 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x1431 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x1521 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x2411 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x3312 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x4213 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x5124 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x4135 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x3144 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x2253 ], //09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      12345
//      RGRBGR
//
//      [ 150/10, F_ON + 0x32344 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x43455 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x54566 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x65677 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x76788 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x87899 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x98900 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x09910 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x10920 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x21030 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x32040 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x43050 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x54060 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x65070 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x76080 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x87090 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x98100 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0x09210 ], //09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A10, 0x235A50 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A20, 0x124A40 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA0A030, 0x113A30 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 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 + 0xA60A10, 0x653A30 ], //09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A00, 0x344A40 ], //09
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 0】

【図 1 1 - 1 3 0】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）4

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 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, 0xA30A30, 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__LL000_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x5555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      12345
//      RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 60/10, F_ON + 0x32344 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x43455 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x54566 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x65677 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x76788 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x87899 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x98900 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x09910 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x10920 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x21030 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x32040 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x333A30 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A40, 0x555A50 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x111A00 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 2】

【図 1 1 - 1 3 2】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）6

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x50520, 0x630720, 0x630820, 0x700820, 0x505200 ], //09
//      [ 100/10, F_ON + 0x520620, 0x700820, 0x610910, 0x610910, 0x620820 ], //10
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620910, 0x610A10, 0x610A10, 0x610820 ], //01
//      [ 90/10, F_ON + 0x620820, 0x610A10, 0x610910, 0x610910, 0x620820 ], //02
//      [ 90/10, F_ON + 0x620910, 0x610910, 0x620820, 0x620820, 0x610A10 ], //03
//      [ 100/10, F_ON + 0x610A10, 0x610910, 0x700720, 0x700720, 0x620910 ], //04
//      [ 90/10, F_ON + 0x610910, 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x700820 ], //05
//      [ 90/10, F_ON + 0x610820, 0x620820, 0x620820, 0x620720, 0x620820 ], //06
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x620820, 0x700720 ], //07
//      [ 90/10, F_ON + 0x700620, 0x520620, 0x700720, 0x620820, 0x620820 ], //08
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x600720, 0x620910, 0x610A10, 0x610A10, 0x610820, 0x700720 ], //09
//      [ 100/10, F_ON + 0x620820, 0x620820, 0x610910, 0x610910, 0x620720, 0x620820 ], //10
//      [ 90/10, F_ON + 0x00520, 0x630720, 0x620820, 0x620820, 0x700820, 0x50520 ], //01
//      [ 90/10, F_ON + 0x00520, 0x630720, 0x620820, 0x620820, 0x620820, 0x620820 ], //02
//      [ 90/10, F_ON + 0x600720, 0x620820, 0x620820, 0x620820, 0x50520, 0x700720 ], //03
//      [ 100/10, F_ON + 0x000820, 0x700620, 0x50520, 0x50520, 0x630720, 0x620820 ], //04
//      [ 90/10, F_ON + 0x000910, 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x700820, 0x610910 ], //05
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A10, 0x610820, 0x700720, 0x700720, 0x620A10, 0x610A10 ], //06
//      [ 90/10, F_ON + 0x000910, 0x610910, 0x620820, 0x620820, 0x610A10, 0x610910 ], //07
//      [ 90/10, F_ON + 0x000820, 0x610A10, 0x610910, 0x610910, 0x610910, 0x620820 ], //08
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LL000_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x5667 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x6556 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x7445 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x8334 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x9223 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x0112 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xA001 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xB990 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x2889 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x3778 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      12345
//      RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x77765 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x88876 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x99987 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xA0098 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x999A9 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x000BA ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x111CB ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x222DC ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x333ED ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x444FE ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x620620, 0x609910 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x520720, 0x778820 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x420820, 0x667720 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x320920, 0x556620 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x220A20, 0x665520 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x120B20, 0x776620 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x020C20, 0x887720 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x910910, 0x998820 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x820A10, 0xA99910 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x720910, 0x99AA10 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 3 3】

【図 1 1 - 1 3 3】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 7

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x090606, 0x080606, 0x080808, 0x090505, 0x707505 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x080505, 0x090505, 0x707909, 0xA0A606, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090909, 0x707505, 0xA0A606, 0x080A0A, 0x097077, 0x557577 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x0A7077, 0x097077, 0x550909, 0x080808, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x067077, 0x550808, 0x080808, 0x060606, 0x707909, 0x080A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x060606, 0x707909, 0x707707, 0x060A0A, 0x080A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x707A0A, 0x060A0A, 0x080606, 0x550909, 0x090909 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x080909, 0x550909, 0x090505, 0x080808, 0xA0A808 ],//
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x080808, 0x060606, 0xA0A606, 0x707707, 0x097077 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0xA0A707, 0x707707, 0x097077, 0x080606, 0x060606 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_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_DONNYU_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_DONNYU_6[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x235505 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090808, 0x124606 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x113707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x112808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x211909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x067077, 0x431909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x429808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060909, 0x453707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 5】

【図 1 1 - 1 3 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 9

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x070060, 0x060060, 0x707090, 0x707070, 0x060A0A, 0x060A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060050, 0x0700A0, 0x060A0A, 0x080060, 0x050090, 0x090090 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060060, 0x080090, 0x050090, 0x080050, 0x060080, 0x0A0080 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x0A0070, 0x070070, 0x080070, 0x080060, 0x080060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060080, 0x090060, 0x080060, 0x080080, 0x060050, 0x070050 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x060050, 0x080050, 0x707090, 0x0A0060, 0x060060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x060A0A, 0x090070, 0x050070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x060080, 0x070090, 0x070090 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_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_DONNYU_8[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x070060, 0x2350A0 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x124690 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x113500 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x113770 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x211060 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080090, 0x321050 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090080, 0x431060 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A070, 0x542070 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080080, 0x453080 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090050, 0x344090 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 4】

【図 1 1 - 1 3 4】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      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, 0x233666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x333555, 0x555222, 0x332222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x222333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      12345
//      WWWW
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      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, 0x221222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 6】

【図 1 1 - 1 3 6】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_I_B606[] = {
//
//      600000/10,      KMD_A_LWU_I_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B606[] = {
//
//      600000/10,      KMD_A_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B606[] = {
//
//      600000/10,      KMD_A_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B606[] = {
//
//      600000/10,      KMD_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 3 7】

【図 11-137】 高ベースリーチ系共通タイトル (子)

```

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_IDU_I_KOBEISI_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640/_LIDU_I_KOBEISI_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640/_LIDU_I_KOBEISI_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,     640/_LIDU_I_KOBEISI_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_ILLOGO_KOBEISI_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640/_LLOGO_KOBEISI_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640/_LLOGO_KOBEISI_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,     640/_LLOGO_KOBEISI_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_ISUNP_KOBEISI_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640/_LSUNP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640/_LSUNP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,     640/_LSUNP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_ILATAP_KOBEISI_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640/_LATAP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640/_LATAP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,     640/_LATAP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

```

【図 1 1 - 1 3 9】

【図 11-139】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 2

```
const struct S_LAMP {
//      _LUMI_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          S1(1)    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧    ⑨    ⑩
//              RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0c10c1 , 0x0c10c1 , 0x0e10c1 , 0x0c10c1 , 0x0c10c1 , 0x0c10c1 ]
//          [ END_CODE , F_OF = 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 ]
//      ];
const struct S_LAMP {
//      XD_LLLOSQ_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          12345
//          00000
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0000 , ],
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0000 , ],
//          [ END_CODE ]
//      };
const struct S_LAMP {
//      XD_LSJSM_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          12345
//          00000
//          [ 30/10 , F_OF = 0xA0AAA , ],
//          [ 30/10 , F_OF = 0x55555 , ],
//          [ END_CODE ]
//      };
const struct S_LAMP {
//      XD_LATAK_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          1234    3    4
//              RGRBGR   RGRBGR
//          [ 30/10 , F_OF = 0xc10c10 , 0x0c10c1 , ],
//          [ 30/10 , F_OF = 0x720720 , 0x720720 , ],
//          [ END_CODE ]
//      };
};
```

【図 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
{
    //
    //      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    //      R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0
    {
        100/10, F_0F + 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999
        230/10, F_0N + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111
    },
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___L0G0R_K0UR0E_SU_KY0TU_YTLE_1[] = {
        //
        //      1234
        //      R0R0
        {
            100/10, F_0F + 0x9999,
            230/10, F_0N + 0x1111,
        },
        (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___L1K0R_K0UR0E_SU_KY0TU_YTLE_1[] = {
        //
        //      12345
        //      R0R0R0
        {
            100/10, F_0F + 0x99999,
            230/10, F_0N + 0x11111,
        },
        (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___L2K0R_K0UR0E_SU_KY0TU_YTLE_1[] = {
        //
        //      1 2 3 4
        //      R0R0R0 R0R0R0
        {
            100/10, F_0F + 0x099999, 0x099999,
            230/10, F_0N + 0x111111, 0x111111,
        },
        (END_CODE)
};

```

10

【図 11-140】

【図 11-140】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 3

[illegible]

20

30

40

50

【図 11-145】

【図 11-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

```
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  //          ① ②          ③ ④          ⑤ ⑥          ⑦ ⑧          ⑨ ⑩          ⑪ ⑫  
  //          RGERGB      RGERGB      RGERGB      RGERGB      RGERGB      RGERGB  
  {  
    90/10, F_ON + 0x800000, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600 },  
    {  
      90/10, F_ON + 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800 },  
      {  
        90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800600 },  
        {  
          90/10, F_ON + 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0x800800 },  
          {  
            90/10, F_ON + 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0x800A00 },  
            {  
              90/10, F_ON + 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0xA00C00, 0x800800, 0xA00C00 },  
              [END_CODE]  
            }  
          }  
const struct S_LAMP   XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  //          1234  
  //          RRRR  
  {  
    90/10, F_ON + 0x8646 },  
    {  
      90/10, F_ON + 0x8644 },  
      {  
        90/10, F_ON + 0x8646 },  
        {  
          90/10, F_ON + 0x8648 },  
          {  
            90/10, F_ON + 0x8648 },  
            {  
              90/10, F_ON + 0x8648 },  
              [END_CODE]  
            }  
          }  
const struct S_LAMP   XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  //          12345  
  //          RRRRR  
  {  
    90/10, F_ON + 0x6468A },  
    {  
      90/10, F_ON + 0x6468A },  
      {  
        90/10, F_ON + 0x6468A },  
        {  
          90/10, F_ON + 0x6468A },  
          {  
            90/10, F_ON + 0x6468A },  
            {  
              90/10, F_ON + 0x6468A },  
              [END_CODE]  
            }  
          }  
const struct S_LAMP   XD___LATAX_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  //          1 2          3 4  
  //          RGERGB      RGERGB  
  {  
    90/10, F_ON + 0xA00600, 0x800600 },  
    {  
      90/10, F_ON + 0xC00600, 0x800600 },  
      {  
        90/10, F_ON + 0xA00A00, 0x800600 },  
        {  
          90/10, F_ON + 0x800C00, 0xA00A00 },  
          {  
            90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00C00 },  
            {  
              90/10, F_ON + 0x800600, 0xA00A00 },  
              [END_CODE]  
            }  
          }  
};
```

【図 11-147】

【図 11-147】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J  XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10,      XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0] },  
  {  60/10,      XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0] },  
  {  830/10,     XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0] },  
  :  
};  
const struct S_LAMP_J  XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10,      XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0] },  
  {  60/10,      XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0] },  
  {  830/10,     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0] },  
  :  
};  
const struct S_LAMP_J  XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10,      XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0] },  
  {  60/10,      XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0] },  
  {  830/10,     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0] },  
  :  
};  
const struct S_LAMP_J  XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10,      XD___LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0] },  
  {  60/10,      XD___LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0] },  
  {  830/10,     XD___LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0] },  
  :  
};
```

【図 11-146】

【図 11-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A  XD_A_LMU_1_B607[] = {  
  {60000/10,      XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0] },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A  XD_A_LLOGO_B607[] = {  
  {60000/10,      XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0] },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A  XD_A_LSLMP_B607[] = {  
  {60000/10,      XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0] },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A  XD_A_LATAX_B607[] = {  
  {60000/10,      XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0] },  
  [END_CODE]  
};
```

10

【図 11-148】

【図 11-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```
const struct S_LAMP_A  XD_A_LMU_1_B608[] = {  
  {60000/10,      XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0] },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A  XD_A_LLOGO_B608[] = {  
  {60000/10,      XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0] },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A  XD_A_LSLMP_B608[] = {  
  {60000/10,      XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0] },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A  XD_A_LATAX_B608[] = {  
  {60000/10,      XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0] },  
  [END_CODE]  
};
```

20

30

40

50

【図 11-149】

【図 11-149】 高ベースリーチ系リーチC導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    {  90/10,        &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    {  830/10,       &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    {  90/10,        &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    {  830/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    {  90/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    {  830/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    {  90/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    {  830/10,       &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};
```

【図 11-150】

【図 11-150】 高ベースリーチ系リーチD導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B600[] = {  
    { 600000/10,     &XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {  
    { 600000/10,     &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {  
    { 600000/10,     &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},  
    {END_CODE},  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B600[] = {  
    { 600000/10,     &XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},  
    {END_CODE},  
};
```

10

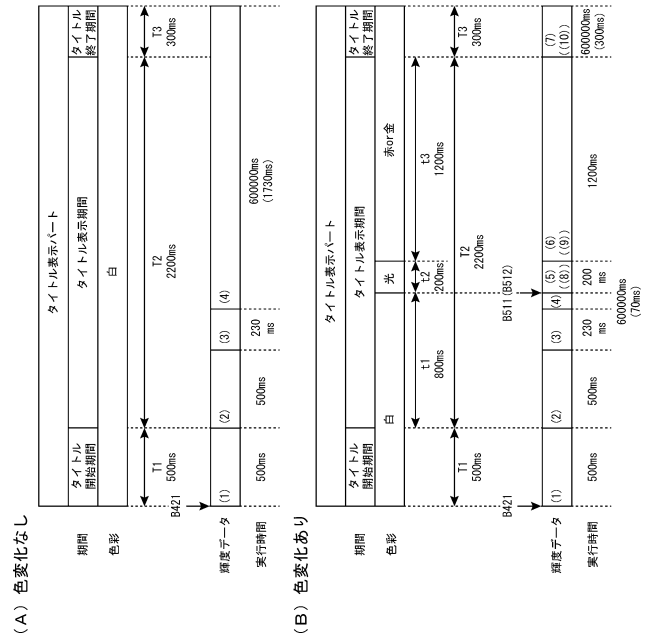
【図 11-151】

【図 11-151】 高ベースリーチ系リーチD導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    {  90/10,        &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    {  830/10,       &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    {  90/10,        &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    {  830/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    {  90/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    {  830/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {  
    { 170/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},  
    {  90/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},  
    {  830/10,       &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},  
    :  
};
```

【図 11-152】

【図 11-152】



20

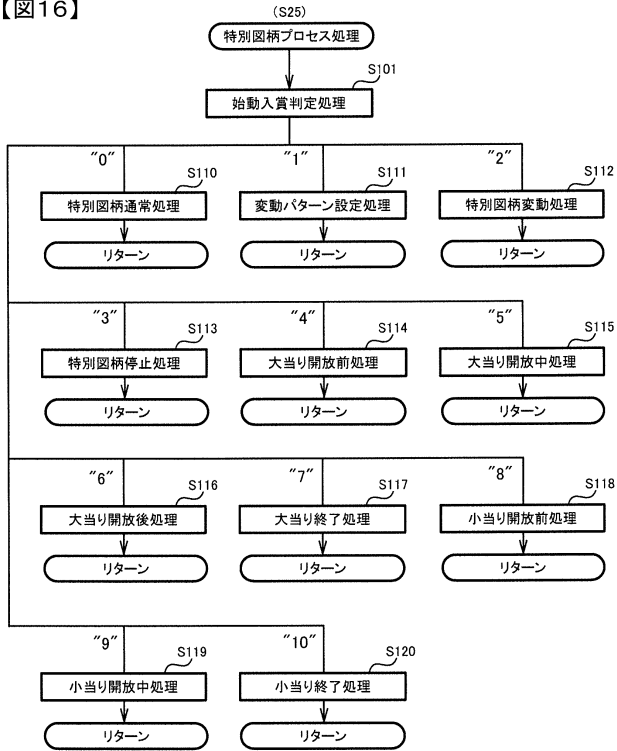
30

40

50

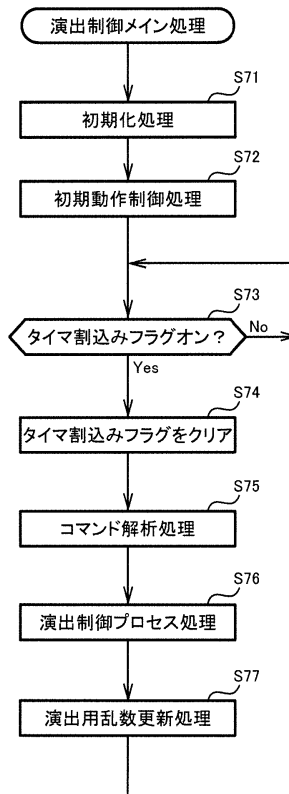
【図 16】

【図16】



【図 17】

【図17】

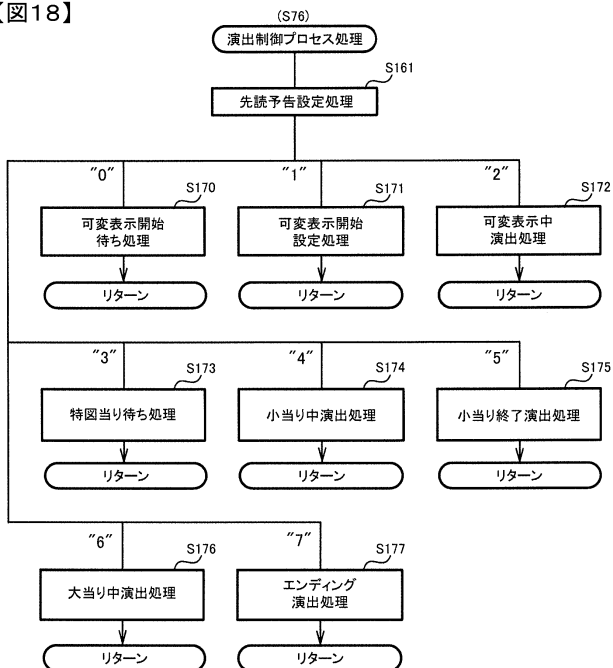


10

20

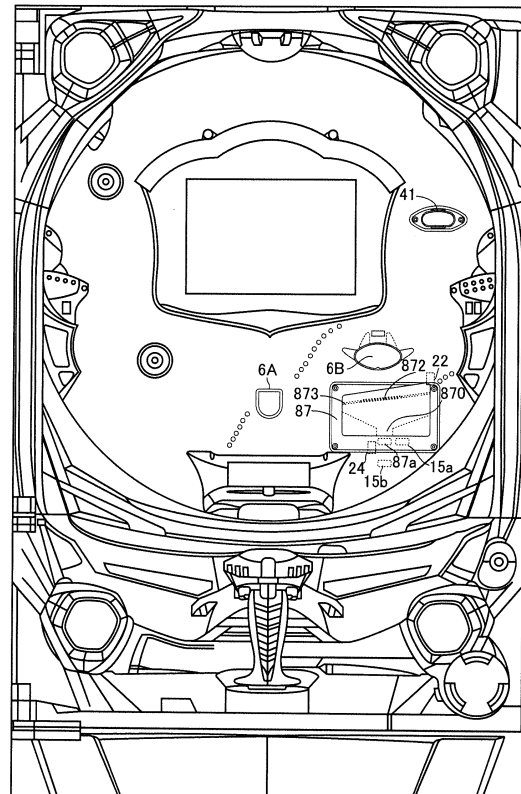
【図 18】

【図18】



【図 19 - 1】

【図19-1】



30

40

50

【図 19 - 2】

【図19-2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り経由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り経由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り経由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

【図 19 - 4】

【図19-4】

(A) 第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B) 第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C) 第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D) 第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E) 小当り経由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個 数)
小当り経由16(15)R 時短大当り	1	45
小当り経由9(8)R 時短大当り	5	10
小当り経由5(4)R 時短大当り	9	45

【図 19 - 3】

【図19-3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算

10

【図 19 - 5】

【図19-5】

MODE	EXT	名称	内容
B0	××	変動パターン××指定	図柄の変動/パターンの指定(××=変動/パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

20

30

40

50

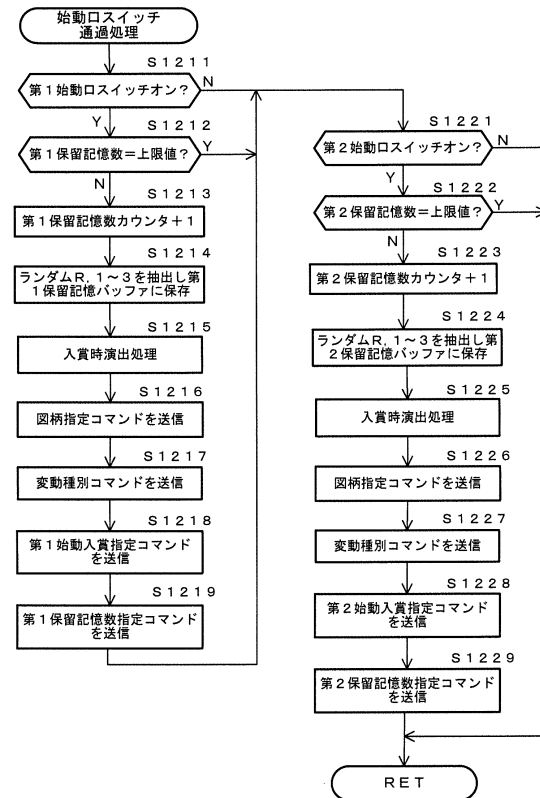
【図 19-6】

【図19-6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	O1	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	O2	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	O0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	O1	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	O2	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	x x	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C1	x x	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C2	x x	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	x x	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	O1	第1小当り開始指定	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	O2	第2小当り開始指定	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	O3	第3小当り開始指定	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	O1	第1小当り終了指定	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	O2	第2小当り終了指定	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	O3	第3小当り終了指定	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	O1	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	O2	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

【図 19-7】

【図19-7】

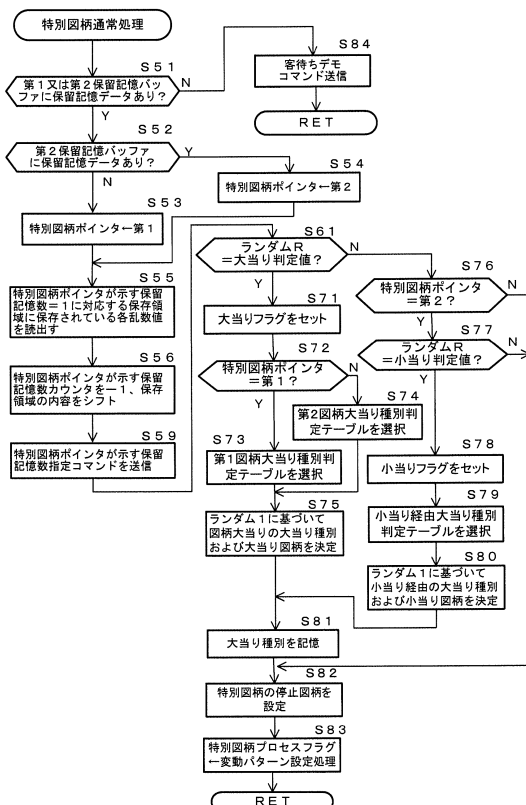


10

20

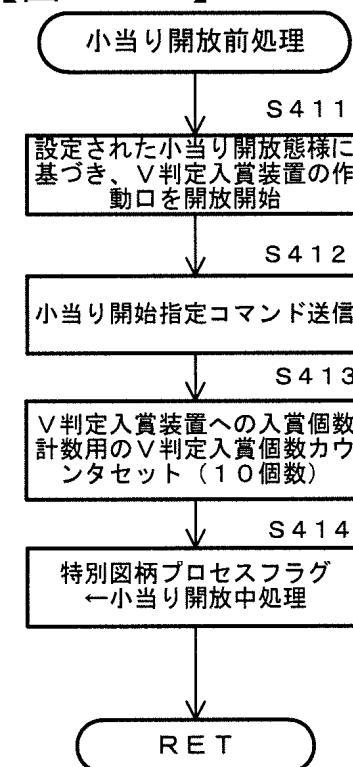
【図 19-8】

【図19-8】



【図 19-9】

【図19-9】



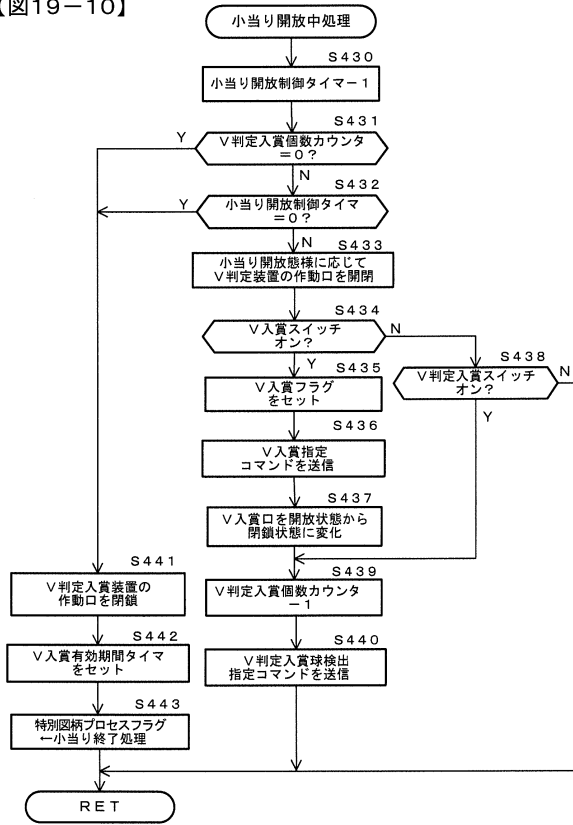
30

40

50

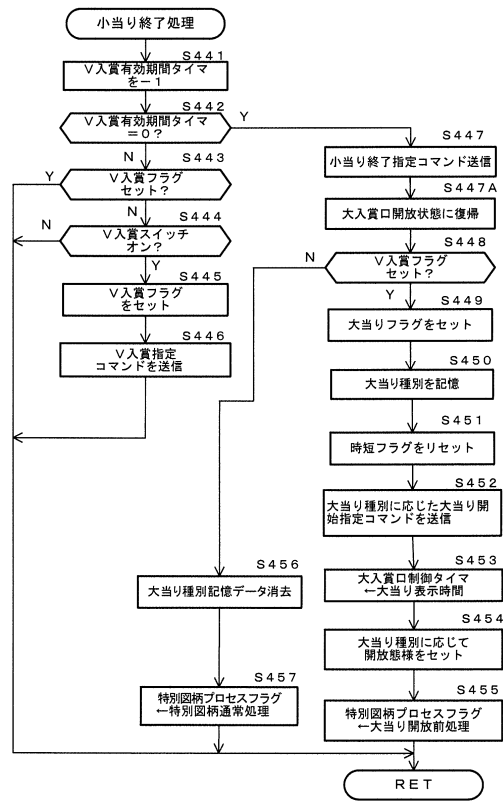
【図 19 - 10】

【図19-10】



【図 19 - 11】

【図19-11】



10

20

【図 20 - 1】

【図20-1】

当り種別テーブル

(1) 大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄3 R 通常大当り	第1,第2特別図柄大当り判定	通常状態	大入賞口3回 (各R29秒)
図柄10 R a 時短大当り	第1,第2特別図柄大当り判定	a時短状態 (第2特別図柄変動 10000回まで)	大入賞口10回 (各R29秒)
図柄10 R b 時短大当り	第1,第2特別図柄大当り判定	b時短状態 (第2特別図柄変動 10000回まで)	大入賞口10回 (各R29秒)

(2) 小当り経由大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
通常小当り経由 10 R a 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 + V入賞	a時短状態 (第2特別図柄変動 10000回まで)	V入賞装置1回 (0.04秒×1) + 大入賞口9回 (各R29秒)
時短小当り経由 10 R a 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 + V入賞	a時短状態 (第2特別図柄変動 10000回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) + 大入賞口9回 (各R29秒)

【図 20 - 2】

【図20-2】

(A)

乱数	範囲	用途	加算
MR 1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR 4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 5	3~23	MR 4 初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

(B 1) [第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0~65535]と比較)	
大当り	1/319.7
小当り	1/200

(B 2) [第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0~65535]と比較)	
大当り	1/319.7
小当り	1/41.1

30

40

50

【図 20 - 3】

【図20-3】

大当り種別判定テーブル
〔通常状態用〕

(A 1) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
図柄 3 R 通常大当り	0 回	偶数図柄 「222」, 「444」等	0~119 (4 0 %)
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7 以外) 「111」, 「555」等	120~239 (4 0 %)
図柄 1 0 R b 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	239~299 (2 0 %)

(A 2) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	0~299 (1 0 0 %)

(B 1) [第1特別図柄用]小当り經由大当り種別判定テーブル

小当り經由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
通常小当り經由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄	0~299 (1 0 0 %)

※ V 入賞しても通常

(B 2) [第2特別図柄用]小当り經由大当り種別判定テーブル

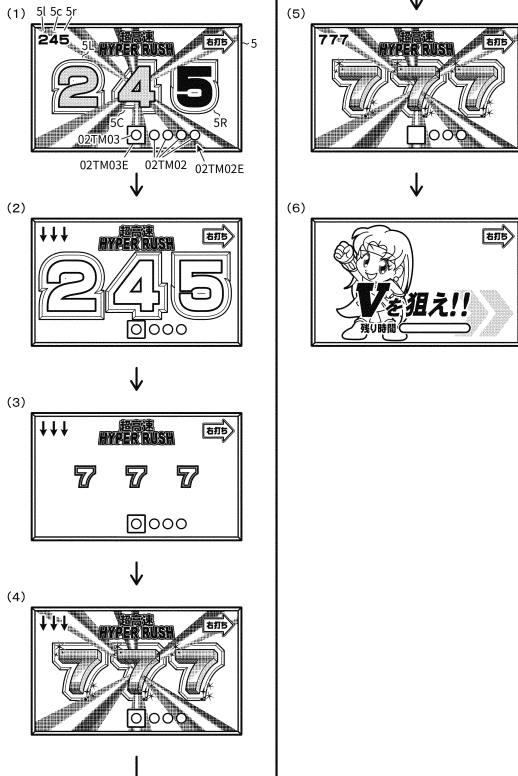
小当り經由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
通常小当り經由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄, 特殊図柄等	0~74 (2 5 %)
時短小当り經由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	75~299 (7 5 %)

※ V 入賞しても通常

【図 20 - 5】

【図20-5】

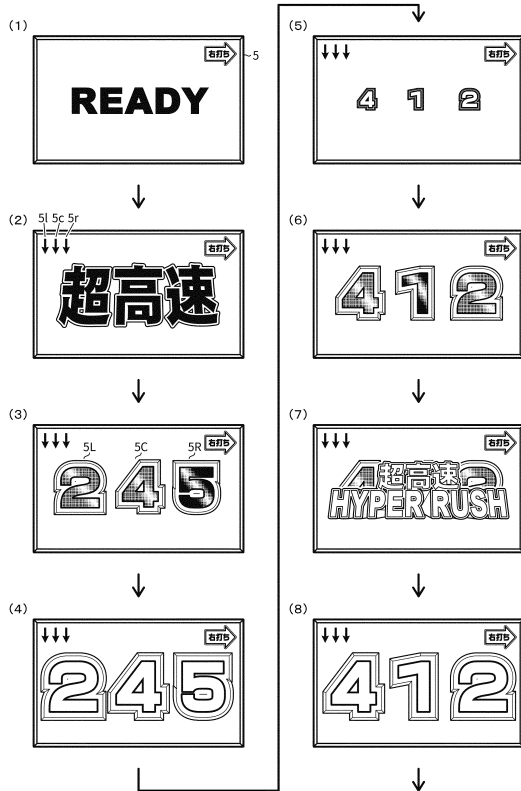
〔超高速時短小当り(超高速HYPER RUSH)〕



【図 20-7】

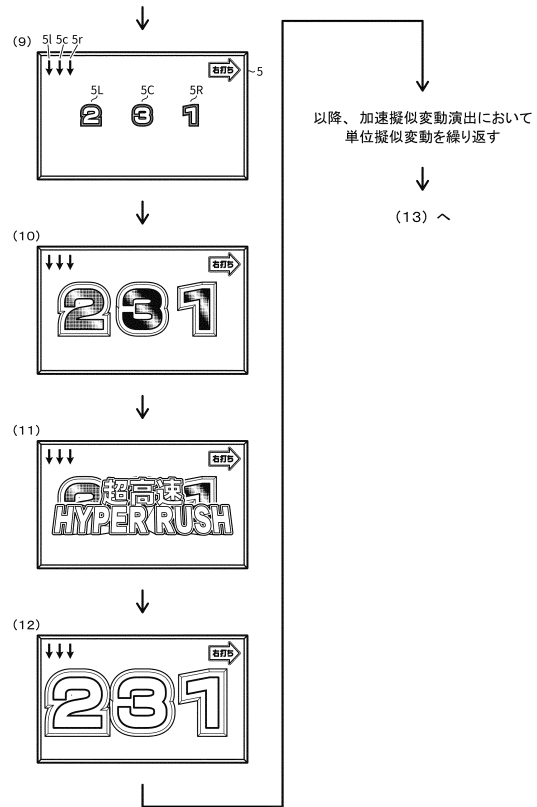
【図20-7】

[突入変動はずれ]



【図 20-8】

【図20-8】

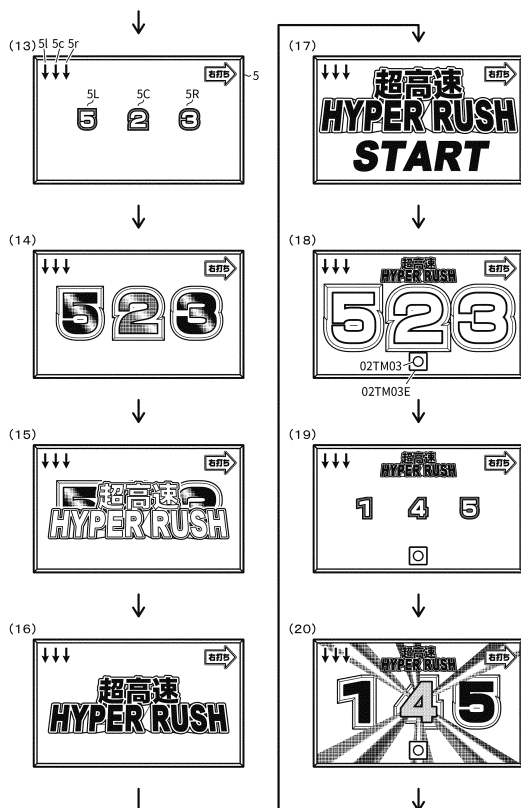


10

20

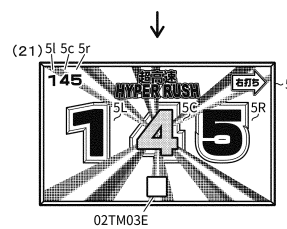
【図 20-9】

【図20-9】



【図 20-10】

【図20-10】



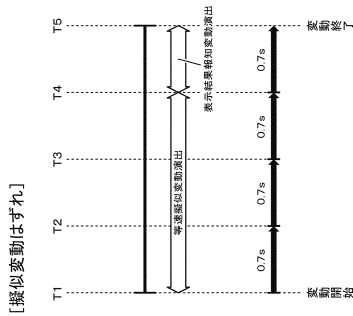
30

40

50

【図 20-11】

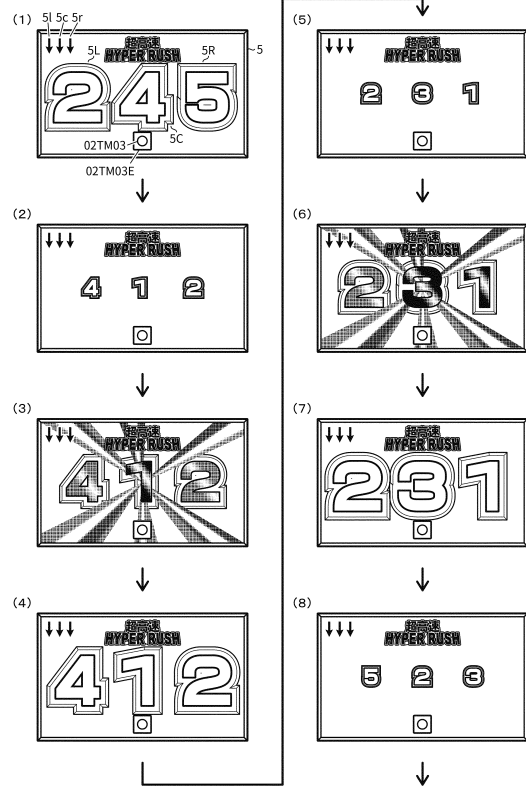
【図20-11】



【図 20-12】

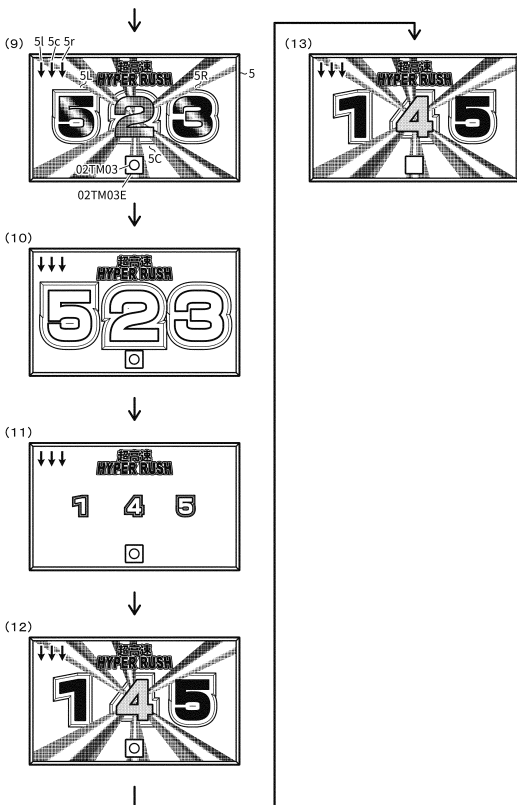
【図20-12】

【疑似変動はすれ】



【図 20-13】

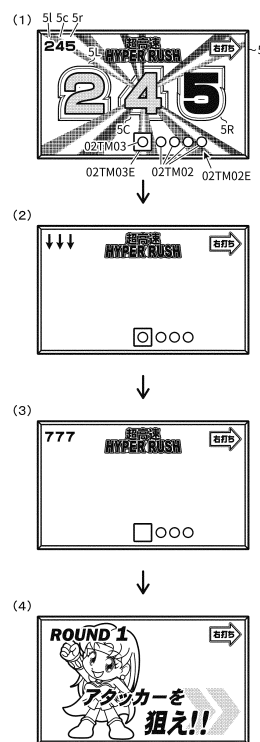
【図20-13】



【図 20-14】

【図20-14】

【直大当り (超高速HYPER RUSH)】



【図 20-15】

【図20-15】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=1~2)用]変動パターン判定テーブル
[保留0個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
ロング変動ははずれ	10000	500	1~700
高速ははずれ	2000	500	701~800
高速ノーマルリーチははずれ	3000	500	801~900
スーパーリーチ A はずれ (チャレンジ演出→失敗演出)	25000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落煽り演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ A 大当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
高速時短小当り	5000	500	1~300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301~500
スーパーリーチ A 時短小当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	501~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落煽り演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 20-17】

【図20-17】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=3、 1 変動目)用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3の場合、1変動目

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動ははずれ (突入演出+超高速ははずれ)	30200	500	1~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動大当り (突入演出+直大当り)	40000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動時短小当り (突入演出+超高速時短小当り)	30500	500	1~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動通常小当り (突入演出+スーパーリーチ B 通常小当り)	55000	500	1~997

【図 20-16】

【図20-16】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=1~2)用]変動パターン判定テーブル
[保留1~4個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
高速ははずれ	2000	500	1~800
高速ノーマルリーチははずれ	5000	500	801~900
スーパーリーチ A はずれ (チャレンジ演出→失敗演出)	25000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落煽り演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ A 大当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
高速時短小当り	5000	500	1~300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301~500
スーパーリーチ A 時短小当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	501~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落煽り演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 20-18】

【図20-18】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=3~10000) 用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値= 3 の場合、2 変動目以降
[保留 0 個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
擬似変動ははずれ	2800	500	1~700
超高速ははずれ	200	500	701~900
スーパーリーチ C はずれ (ボタン即当り演出→図柄ははずれ演出)	10000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
超高速時短小当り	500	500	1~700
スーパーリーチ C 時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

10

20

30

40

50

【図 20-19】

【図20-19】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=3〜10000) 用] 変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3 の場合、2 変動目以降
[保留 1〜4 個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
超高速はずれ	200	500	1〜900
スーパーリーチCはずれ (ボタン即当り演出→図柄はずれ演出)	10000	500	901〜975
スーパーリーチBはずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	976〜997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1〜997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
超高速時短小当り	500	500	1〜700
スーパーリーチC時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701〜997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチB通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1〜997

【図 20-21】

【図20-21】

遊技状態別の当り後の制御テーブル

(1) 通常状態

No.	表示結果	当り後に制御される遊技状態
1-1	図柄 3 R 通常大当り	通常状態
1-2	図柄 1 0 R a 時短大当り	a 時短状態
1-3	図柄 1 0 R b 時短大当り	b 時短状態

(2) a 時短状態

No.	表示結果	V 入賞判定	当り後に制御される遊技状態
2-1	通常小当り	V 入賞なし	通常状態
2-2		(V 入賞あり)	通常状態
2-3	時短小当り	(V 入賞なし)	通常状態
2-4		V 入賞あり	a 時短状態

※()内はイレギュラーな状況

(3) b 時短状態

No.	表示結果	V 入賞判定	当り後に制御される遊技状態
3-1	通常小当り	V 入賞なし	b 時短状態
3-2		(V 入賞あり)	通常状態
3-3	時短小当り	(V 入賞なし)	通常状態
3-4		V 入賞あり	a 時短状態

※()内はイレギュラーな状況

【図 20-20】

【図20-20】

[b 時短状態(無敵 R U S H)用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速はずれ	1000	500	1〜997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (飾り図柄、小図柄で図柄揃い)	10000	500	1〜997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速時短小当り	5000	500	1〜997

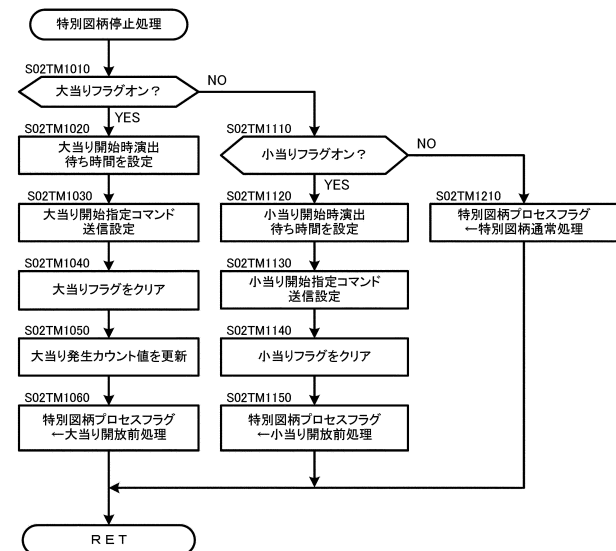
(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速通常小当り (「高速はずれ」と同様)	1000	500	1〜997

※無敵 R U S H 中の「通常小当り」は単なるはずれ変動として見せる

【図 20-22】

【図20-22】



10

20

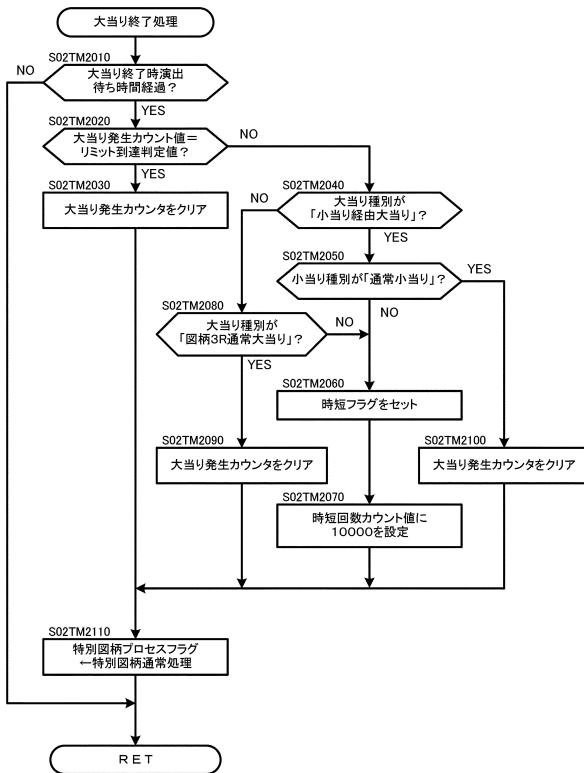
30

40

50

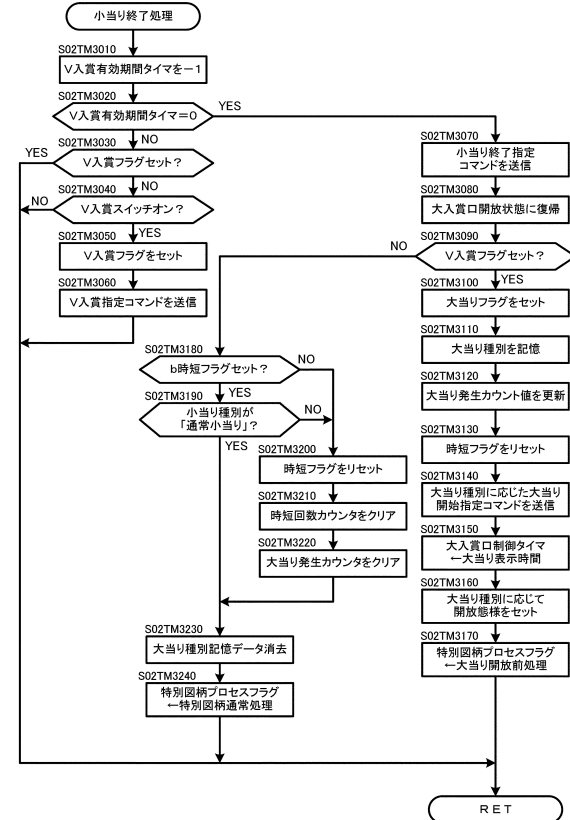
【圖 20-23】

【图20-23】



【図 20-24】

【图20-24】

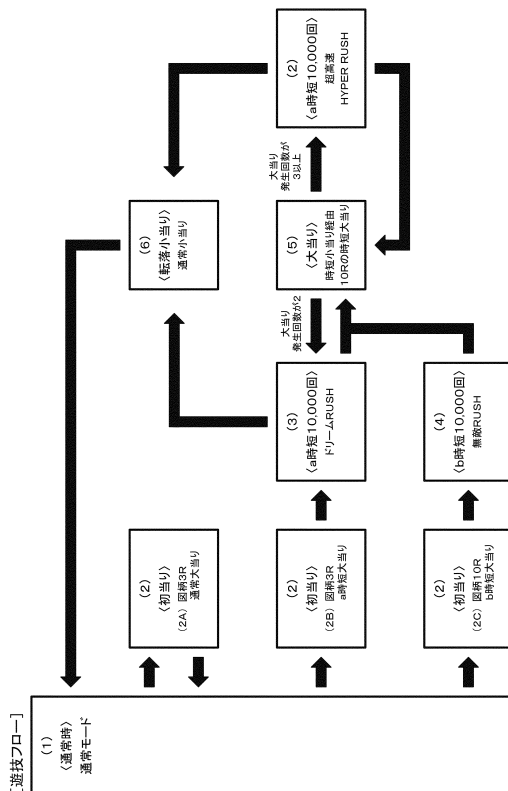


10

20

【図 20-25】

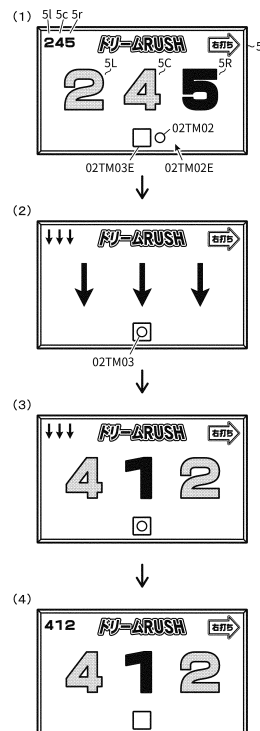
【图20-25】



【図 20-26】

【图20-26】

[ドリームRUSH中 飾り図柄の変動表示]



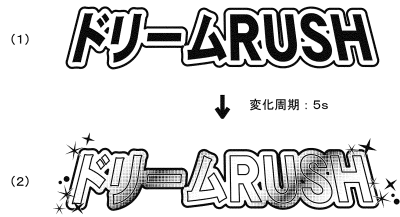
30

40

【図 20-27】

【図20-27】

(A) 第1ロゴ周期変化演出



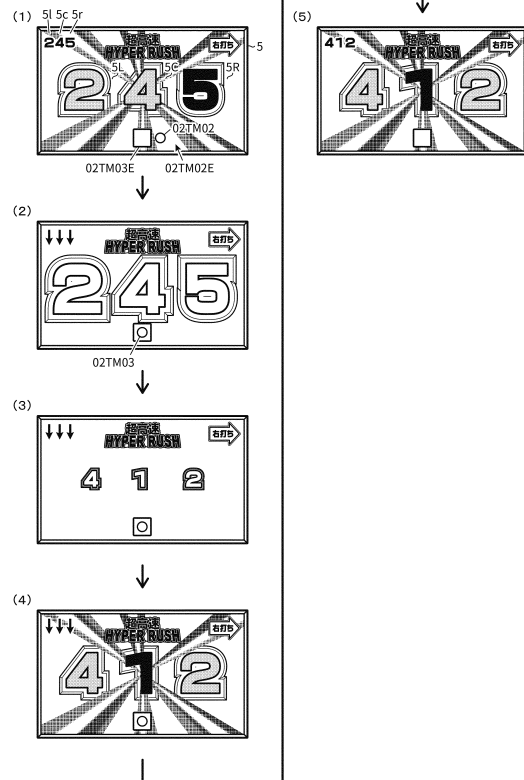
(B) 第2ロゴ周期変化演出



【図 20-28】

【図20-28】

[超高速HYPER RUSH中の飾り図柄の変動表示]



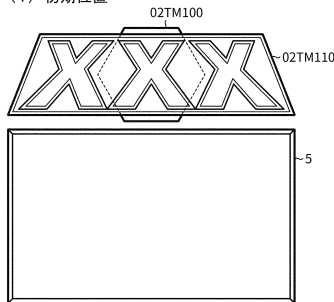
10

20

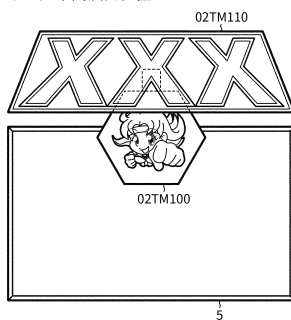
【図 20-29】

【図20-29】

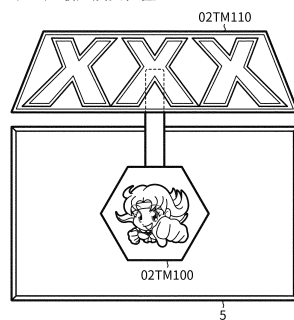
(1) 初期位置



(2A) 中間演出位置



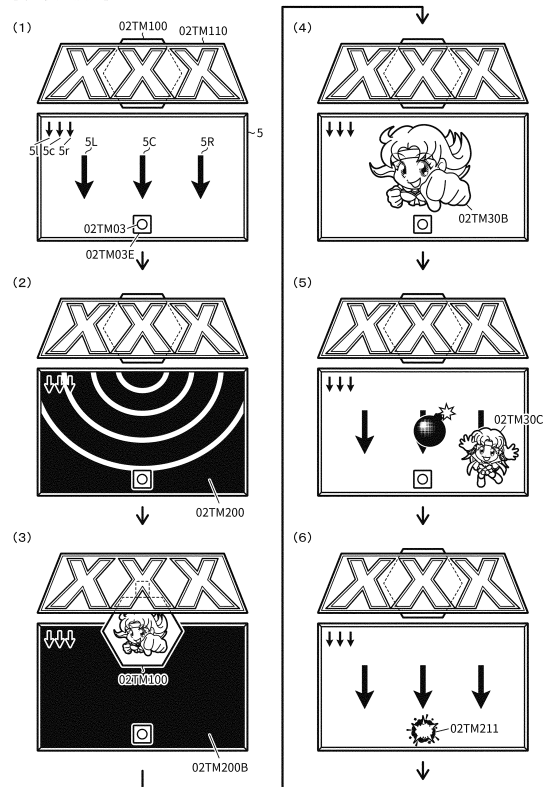
(2B) 最大演出位置



【図 20-30】

【図20-30】

[第1変化演出]



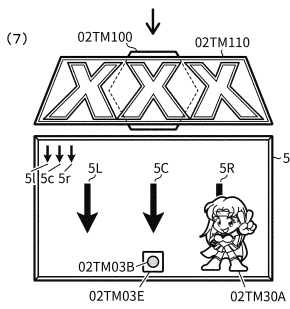
30

40

50

【図 20-31】

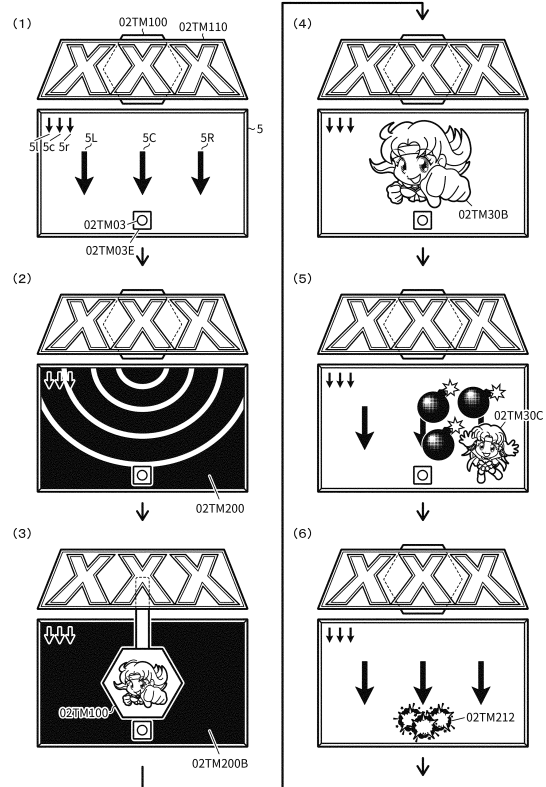
【図20-31】



【図 20-32】

【図20-32】

[第2変化演出]

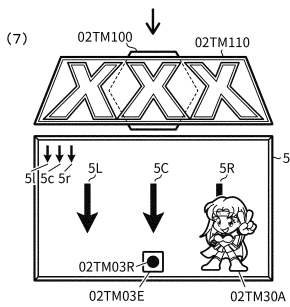


10

20

【図 20-33】

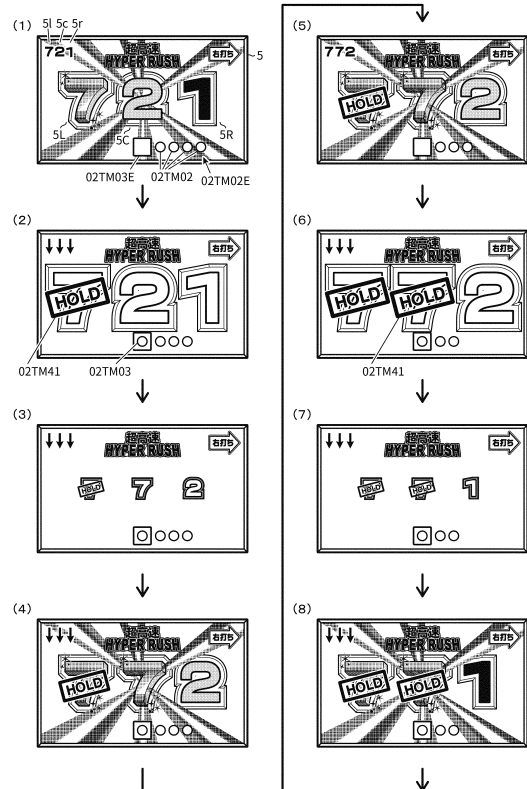
【図20-33】



【図 20-34】

【図20-34】

[第1先読み演出]



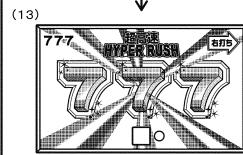
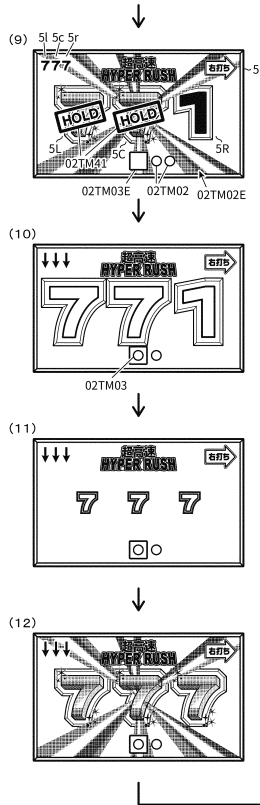
30

40

50

【図20-35】

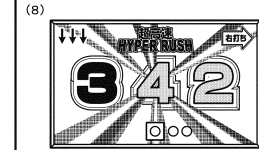
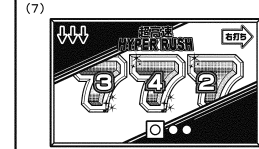
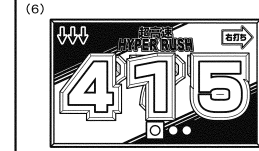
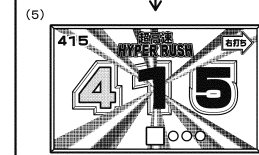
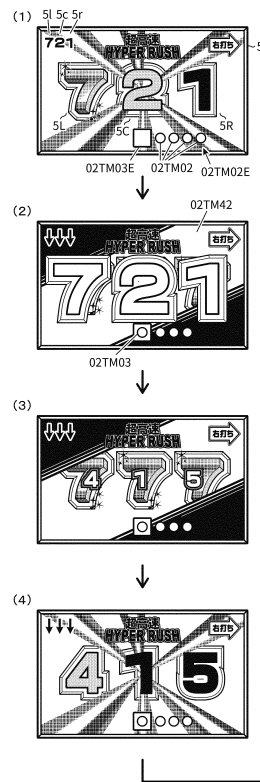
【図20-35】



【図20-36】

【図20-36】

【第2先読み演出】

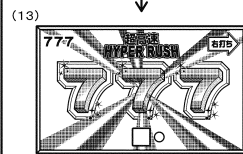
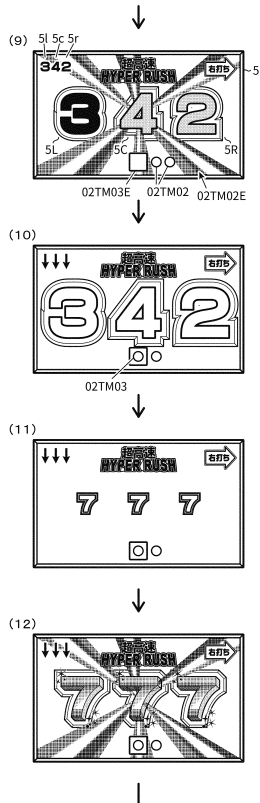


10

20

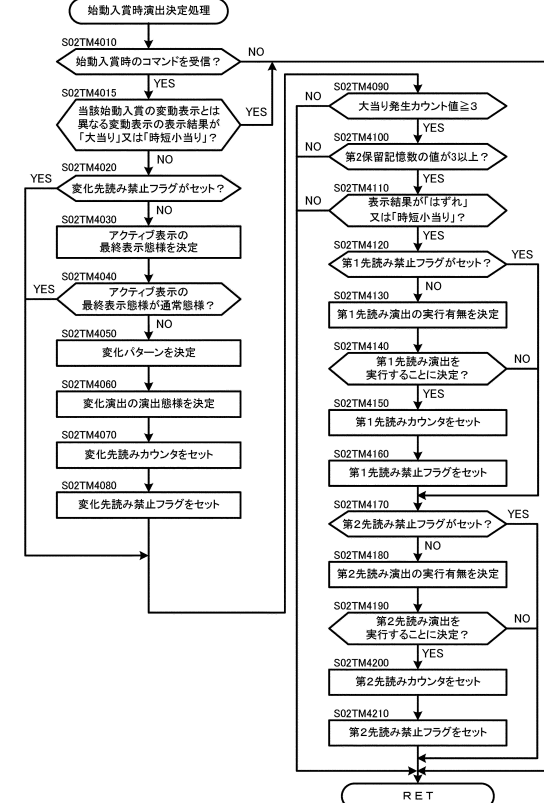
【図20-37】

【図20-37】



【図20-38】

【図20-38】



30

40

50

【図 20-39】

【図20-39】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	9 0 %	8 %	2 %
大当り	7 5 %	1 5 %	1 0 %

(B 1) [保留 1 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 1 0 1	通常→通常	5 %	1 0 %
変化パターン 1 0 2	通常→青色	5 %	2 %
変化パターン 1 0 3	青色→青色	9 0 %	1 0 %
変化パターン 1 0 4	青色→赤色		8 %
変化パターン 1 0 5	赤色→赤色		7 0 %

(B 2) [保留 2 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 2 0 1	通常→通常→通常	1 0 %	1 0 %
変化パターン 2 0 2	通常→通常→青色	5 %	2 %
変化パターン 2 0 3	通常→青色→青色	5 %	2 %
変化パターン 2 0 4	青色→青色→青色	8 0 %	1 0 %
変化パターン 2 0 5	通常→青色→赤色		1 %
変化パターン 2 0 6	青色→青色→赤色		8 %
変化パターン 2 0 7	青色→赤色→赤色		8 %
変化パターン 2 0 8	赤色→赤色→赤色		6 0 %

【図 20-41】

【図20-41】

変化演出の演出態様決定テーブル

(1) [第 1 特別図柄用] 変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける 変化タイミング	変化演出		
	第 1 変化演出	第 2 変化演出	第 3 変化演出
通常→青色	2 0 %	0 %	8 0 %
通常→赤色	1 5 %	8 0 %	5 %
青色→赤色	4 0 %	5 0 %	1 0 %

(2) [第 2 特別図柄用] 変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける 変化タイミング	変化演出		
	第 1 変化演出	第 2 変化演出	第 3 変化演出
通常→青色	0 %	0 %	1 0 0 %
通常→赤色	0 %	0 %	1 0 0 %
青色→赤色	0 %	0 %	1 0 0 %

【図 20-40】

【図20-40】

(B 3) [保留 3 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 3 0 1	通常→通常→通常→通常	6 %	1 0 %
変化パターン 3 0 2	通常→通常→青色→青色	2 %	2 %
変化パターン 3 0 3	通常→青色→青色→青色	2 %	2 %
変化パターン 3 0 4	青色→青色→青色→青色	9 0 %	1 0 %
変化パターン 3 0 5	通常→青色→赤色→赤色		1 %
変化パターン 3 0 6	青色→青色→赤色→赤色		8 %
変化パターン 3 0 7	青色→赤色→赤色→赤色		8 %
変化パターン 3 0 8	赤色→赤色→赤色→赤色		6 0 %

(B 4) [保留 4 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 4 0 1	通常→通常→通常→通常→通常	1 0 %	2 0 %
変化パターン 4 0 2	通常→通常→通常→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 3	通常→通常→青色→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 4	通常→青色→青色→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 5	青色→青色→青色→青色→青色	6 0 %	2 0 %
変化パターン 4 0 6	通常→通常→青色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 7	通常→青色→青色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 8	通常→青色→赤色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 9	青色→青色→青色→赤色→赤色		7 %
変化パターン 4 1 0	青色→青色→赤色→赤色→赤色		6 %
変化パターン 4 1 1	青色→赤色→赤色→赤色→赤色		6 %
変化パターン 4 1 2	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色		2 0 %

10

20

【図 20-42】

【図20-42】

(1) 第 1 先読み演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第 1 先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
時短小当り	7 0 %	3 0 %

(2) 第 2 先読み演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第 2 先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 5 %	5 %
時短小当り	8 0 %	2 0 %

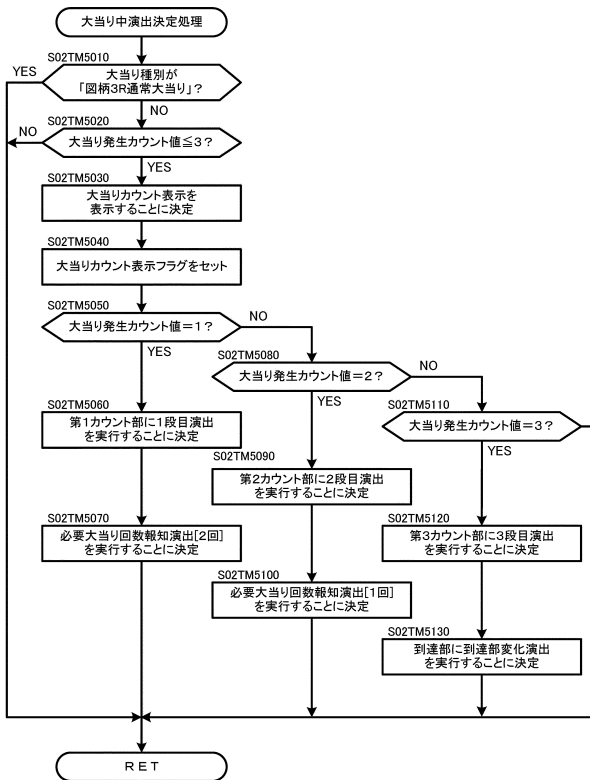
30

40

50

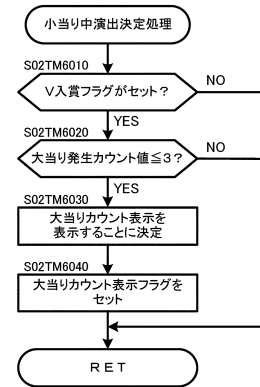
【図 20-43】

【図20-43】



【図 20-44】

【図20-44】

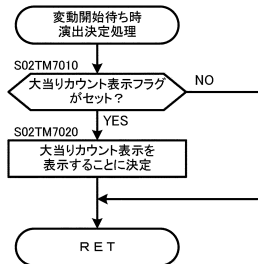


10

20

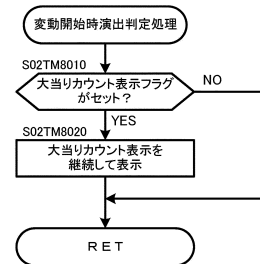
【図 20-45】

【図20-45】



【図 20-46】

【図20-46】



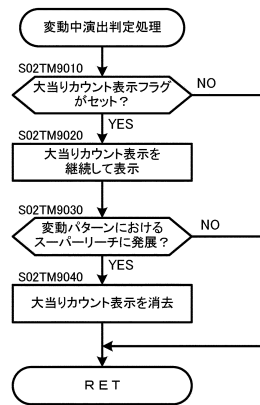
30

40

50

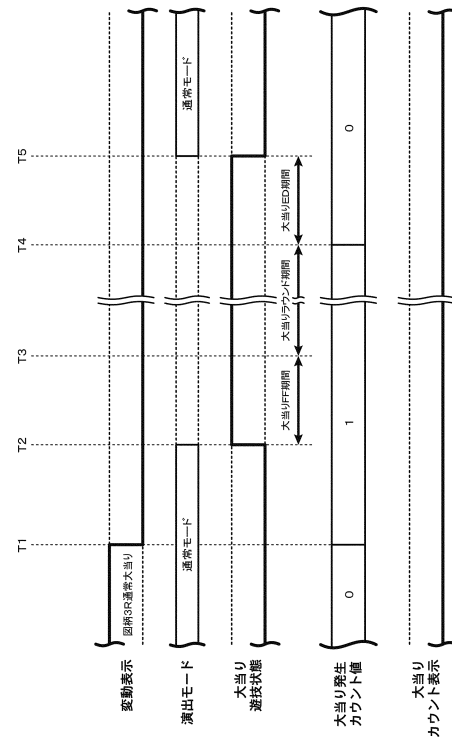
【図 20-47】

【図20-47】



【図 20-48】

【図20-48】

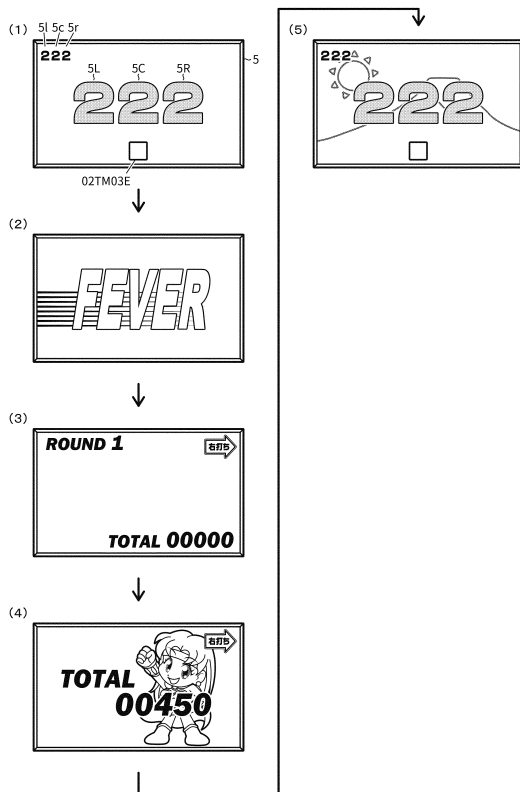


10

20

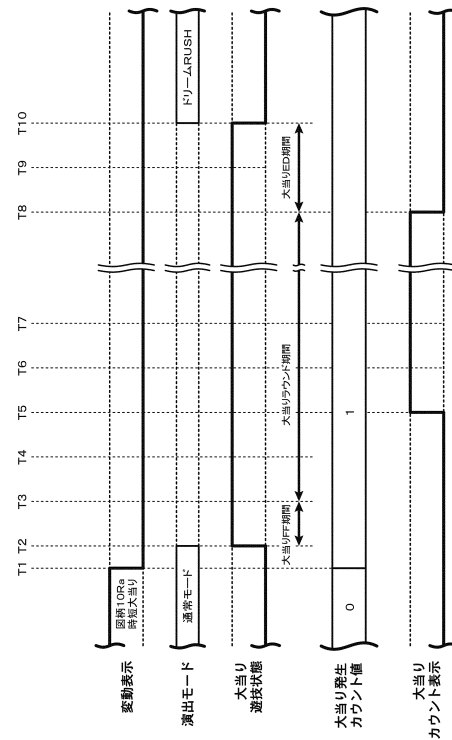
【図 20-49】

【図20-49】



【図 20-50】

【図20-50】



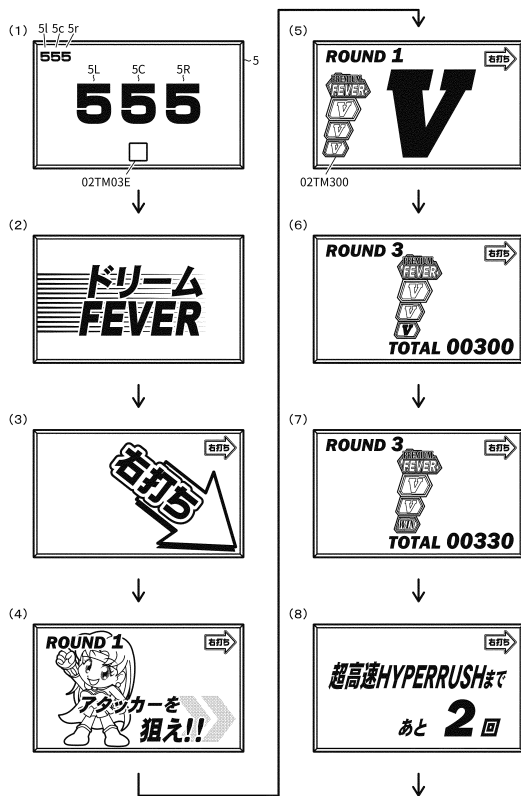
30

40

50

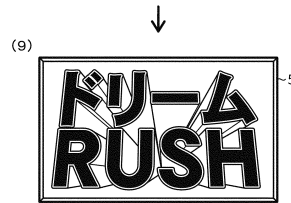
【図 20-51】

【图20-51】



【図 20-52】

【图20-52】

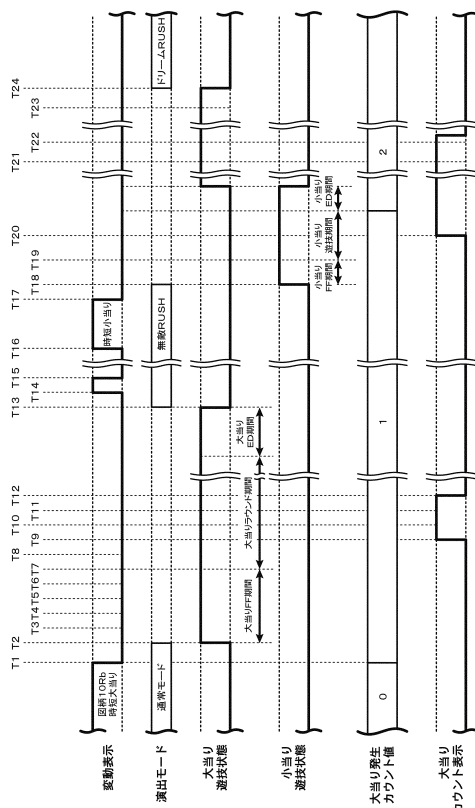


10

20

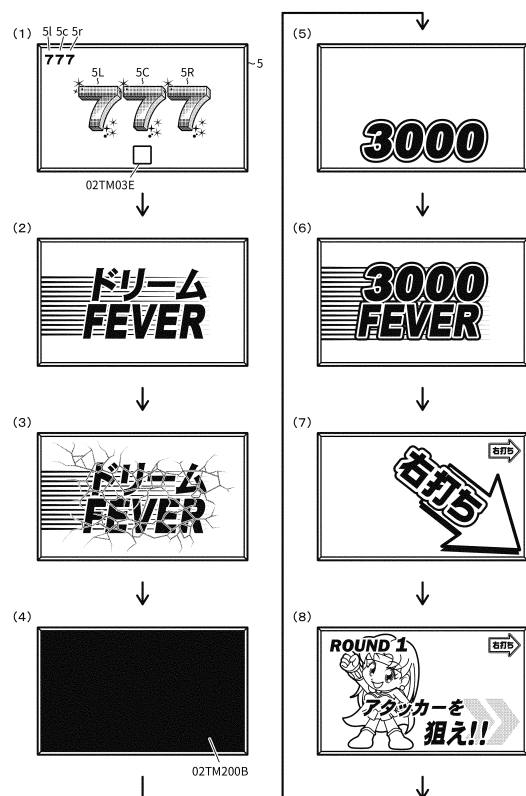
【図 20-53】

【图20-53】



【図 20-54】

【图20-54】



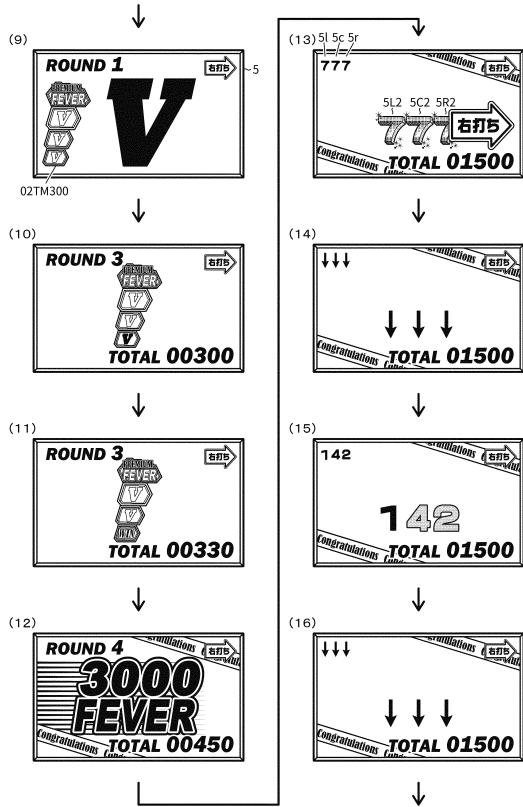
30

40

50

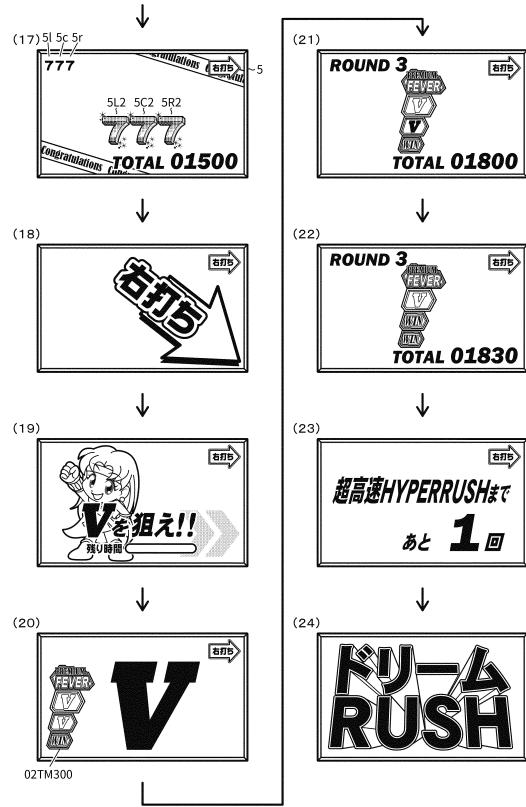
【図 20-55】

【図20-55】



【図 20-56】

【図20-56】

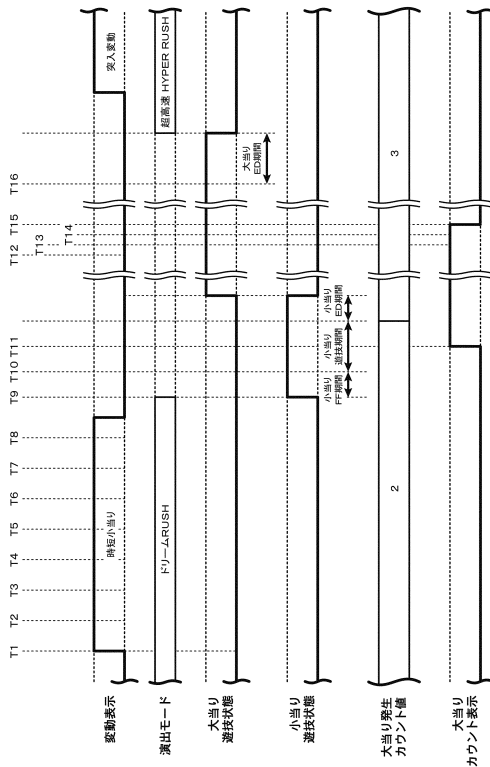


10

20

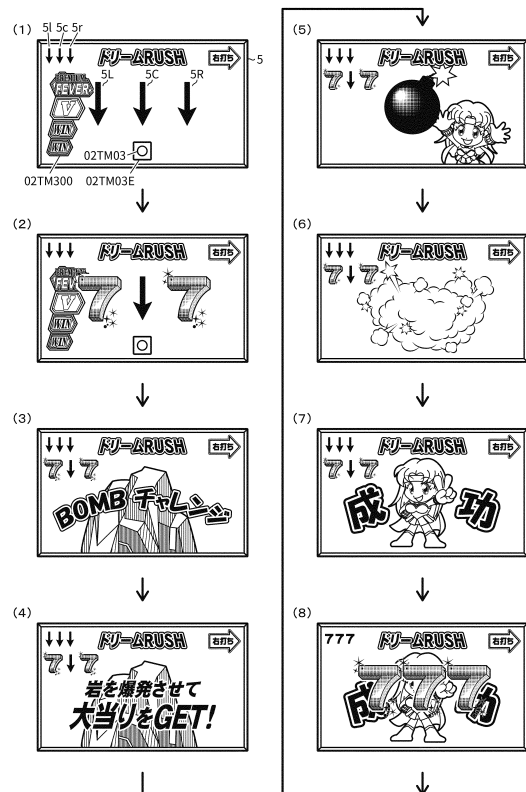
【図 20-57】

【図20-57】



【図 20-58】

【図20-58】



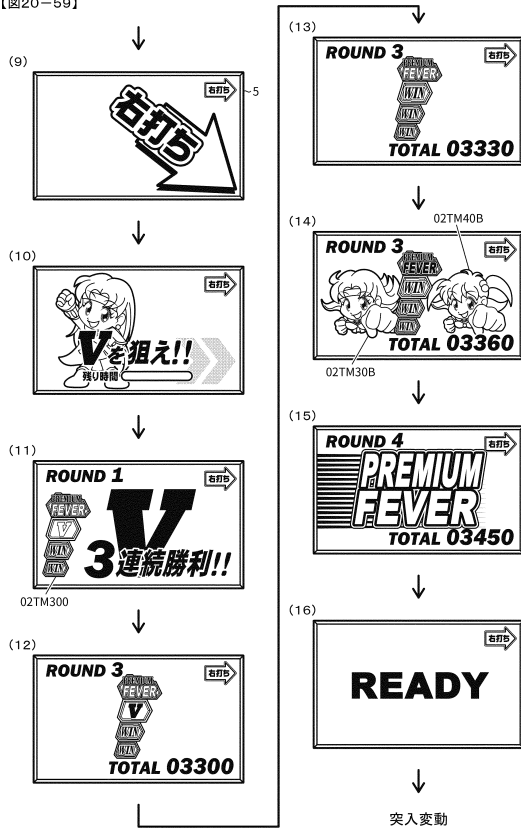
30

40

50

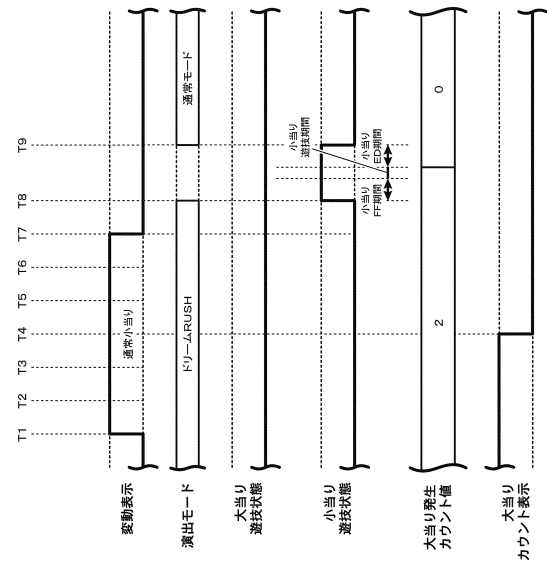
【図 20-59】

【図20-59】



【図 20-60】

【図20-60】

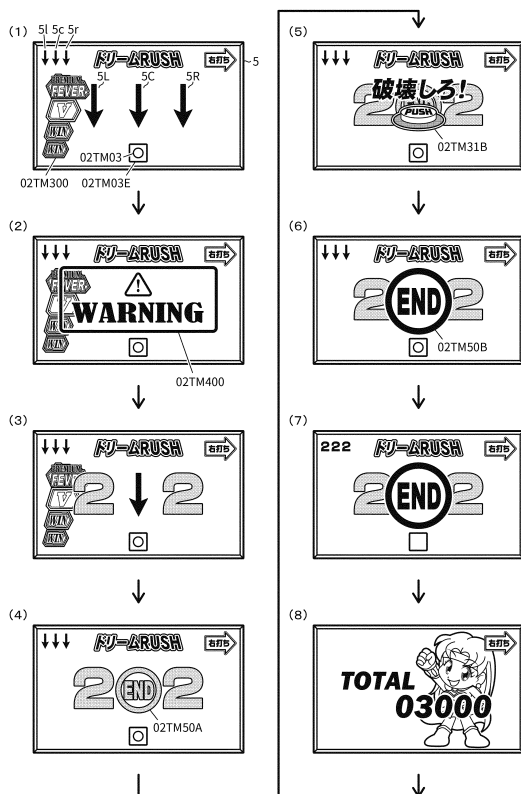


10

20

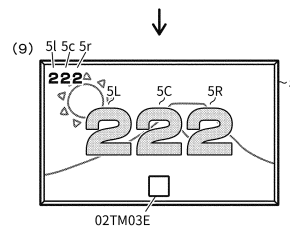
【図 20-61】

【図20-61】



【図 20-62】

【図20-62】



30

40

50

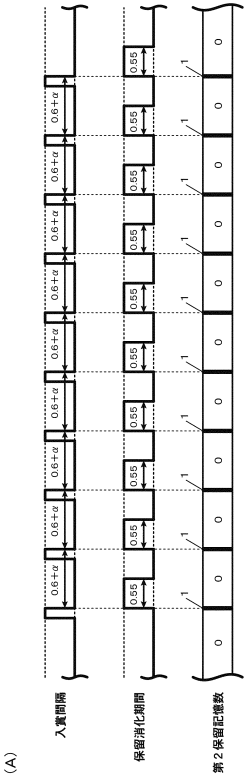
【図 20 - 6 3】

【図20-63】

発射間隔と保留消化期間の関係テーブル						
	発射間隔	[int0.1]入賞間隔 ※装置2側輸入窓口 への入賞間隔	変動表示期間	図解確定期間	[int0.2]保留消化期間 (変動表示期間 - 図解確定期間)	
(A)	0.6秒 ※10.0玉/分	0.6 + α秒 ※α > 0	0.05秒	0.5秒	int0.1 > int0.2	
			0.2秒	0.5秒	int0.1 ≤ int0.2	
			1.0秒	0.5秒	int0.1 < int0.2	
(C)						

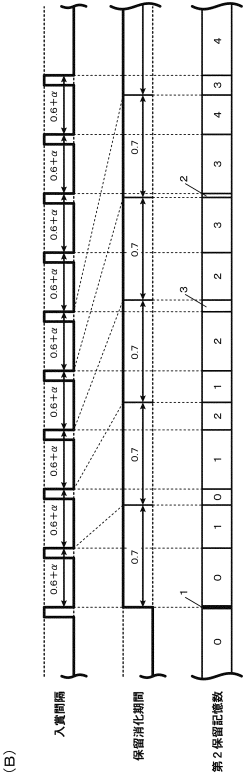
【図 20 - 6 4】

【図20-64】



【図 20 - 6 5】

【図20-65】



【図 20 - 6 6】

【図20-66】

