(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-137556
(P2023-137556A)
(43)公開日　令和5年9月29日(2023.9.29)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全382頁）

(21)出願番号　特願2022-43810(P2022-43810)
(22)出願日　令和4年3月18日(2022.3.18)

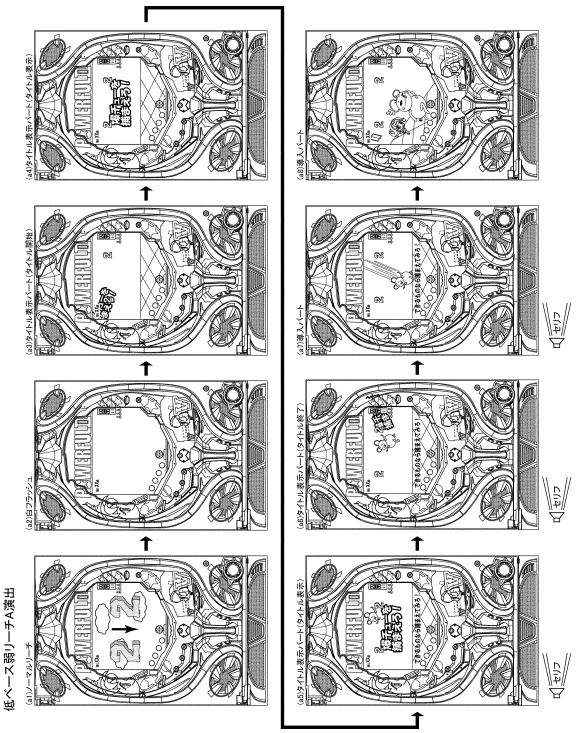
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　BC22
2C333　AA11 CA29 CA49 CA50
CA77 GA05

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】リーチ演出のタイトル表示に関連して演出効果を高めた遊技機を提供すること。
【解決手段】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、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。告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様で表示し、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第３表示態様で表示する。
【選択図】図１１－３２

【図１１－３２】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
複数の発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンドを送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンドを送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチは、該第１リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチは、該第２リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、共通となるタイトル表示パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチにおける導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチにおける導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１

表示態様で表示し、
　前記特定識別情報の可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第１表示態様とは異なる第２表示態様で表示し、
　前記特定識別情報の可変表示の結果として前記特定表示結果が導出されない場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを非告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第１表示態様および前記第２表示態様とは異なる第３表示態様で表示する、
　ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、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）。また従来の遊技機として、演出モードの一つとして完全告知モードが設けられ、完全告知モードでは表示手段の中央にランプを模したパトランプ画像を表示し、当選を告知する際にパトランプ画像を光らせる遊技機が提案されている（例えば、特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－１１８４１１号公報
【特許文献２】特開２０１９－１４６６８０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　上記特許文献１および特許文献２の双方の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。
【０００５】
　本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、商品性を高めた遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
　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、を備え、
　前記遊技制御手段は、
　　始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
　　前記特定識別情報の可変表示を実行し、
　　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターンと、前記有利状態に制御され

ない変動パターンである第４変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンドを送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンドを送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンドを送信し、
　前記演出制御手段は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチは、該第１リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチは、該第２リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記発光制御手段は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、共通となるタイトル表示パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチにおける導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチにおける導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様で表示し、
　前記特定識別情報の可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第１表示態様とは異なる第２表示態様で表示し、
　前記特定識別情報の可変表示の結果として前記特定表示結果が導出されない場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを非告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第１表示態様および前記第２表示態様とは異なる第３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、遊技者をタイトル表示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、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。
【０００７】
　尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有

するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
【図９】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１】特徴部１３１ＳＧにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。
【図１１－２】特徴部１３１ＳＧにおけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１－３】（Ａ）は各乱数を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｄ）は各種大当りの内容を示す説明図である。
【図１１－４】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。
【図１１－５】変動パターンの説明図である。
【図１１－６】変動パターンの説明図である。
【図１１－７】変動パターン種別判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－８】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－９】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－１０】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－１１】スーパーリーチのリーチ演出の期待度を示す説明図である。
【図１１－１２】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。
【図１１－１３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－１４】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
【図１１－１５】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
【図１１－１６】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１９】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２１】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２２】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【図１１－２３】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２４】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。
【図１１－２５】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２６】停止図柄の決定割合を示す説明図である。
【図１１－２７】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
【図１１－２８】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
【図１１－２９】通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３０】時短状態Ａ、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３１】時短状態Ｂにおける可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３２】低ベース弱リーチＡ演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図１１－３３】低ベース弱リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３４】低ベース弱リーチＢ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－３５】低ベース弱リーチＢ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３６】低ベース強リーチＡ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－３７】低ベース強リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３８】低ベース強リーチＡ演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。
【図１１－３９】低ベース強リーチＢ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４０】低ベース強リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４１】低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４２】低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４３】タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
【図１１－４４】高ベーススーパーリーチＡ～Ｄ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４５】高ベーススーパーリーチＡ～Ｄ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４６】画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。
【図１１－４７】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
【図１１－４８】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
【図１１－４９】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
【図１１－５０】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
【図１１－５１】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－５２】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。
【図１１－５３】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
【図１１－５４】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
【図１１－５５】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
【図１１－５６】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－５７】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
【図１１－５８】タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。
【図１１－５９】操作促進演出Ａの実行状況を示す図である。
【図１１－６０】操作促進演出Ｂの実行状況を示す図である。
【図１１－６１】操作促進演出Ｃの実行状況を示す図である。
【図１１－６２】操作促進演出Ｄの実行状況を示す図である。
【図１１－６３】操作促進画像の表示態様を示す図である。
【図１１－６４】大当り開始演出の実行状況を示す図である。
【図１１－６５】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。
【図１１－６６】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
【図１１－６７】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を示す説明図ある。
【図１１－６８】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。
【図１１－６９】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。
【図１１－７０】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図１１－７１】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図１１－７２】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１１－７３】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
【図１１－７４】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７５】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７６】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７７】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７８】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７９】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８０】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８１】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８２】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８３】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８４】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８５】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８６】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８７】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８８】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８９】弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９０】弱リーチ系弱リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９１】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９２】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９３】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９４】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９５】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９６】弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９７】弱リーチ系弱リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９８】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９９】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１００】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０１】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０２】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０３】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０４】強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０５】強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０６】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０７】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０８】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０９】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１０】強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図１１－１１１】強リーチ系強リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１２】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１３】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１４】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１５】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１６】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１７】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１８】強リーチ系強リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１９】強リーチ系強リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２０】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２１】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２２】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２３】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２４】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２５】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２６】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２７】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２８】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２９】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３０】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３１】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３２】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３３】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３４】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３５】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３６】高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３７】高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３８】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３９】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４０】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４１】高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４２】高ベースリーチ系リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図１１－１４３】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４４】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４５】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４６】高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４７】高ベースリーチ系リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４８】高ベースリーチ系リーチＣ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４９】高ベースリーチ系リーチＣ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５０】高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５１】高ベースリーチ系リーチＤ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５２】低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートを構成する機関と輝度データとの関係を示す図である。
【図１２】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１３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１４】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１５】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１６】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１７】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１８】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１９－１】低確率状態において用いられる変動パターンテーブルの例を示す説明図である。
【図１９－２】高確率状態において用いられる変動パターンテーブルの例を示す説明図である。
【図１９－３】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１９－４】エンディング演出処理において実行される演出モード決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－５】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図１９－６】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図１９－７】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図１９－８】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図１９－９】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図１９－１０】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。
【図１９－１１】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図１９－１２】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図１９－１３】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図１９－１４】エンディング演出の具体例を示す説明図である。
【図１９－１５】スーパーリーチ（パトパトあたっく）で用いられるパトランプの具体例を示す説明図である。
【図１９－１６】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。

【図１９－１７】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。
【図１９－１８】スーパーリーチ（パトパトあたっく）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。
【図１９－１９】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。
【図１９－２０】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。
【図１９－２１】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の具体例を示す説明図である。
【図１９－２２】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の具体例を示す説明図である。
【図１９－２３】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。
【図１９－２４】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の具体例を示す説明図である。
【図１９－２５】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図１９－２６】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。
【図１９－２７】動作促進期間においてパトランプ画像およびプッシュボタン画像が動作表示される変形例を示す説明図である。
【図１９－２８】スーパーリーチ（バトル）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。
【図１９－２９】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。
【図１９－３０】スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。
【図１９－３１】各スーパーリーチではずれとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。
【図１９－３２】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）大当りにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。
【図１９－３３】スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）大当りの変形例においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。
【図１９－３４】スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。
【図１９－３５】スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りの変形例においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。
【図１９－３６】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。
【図１９－３７】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。
【図１９－３８】動作促進期間前に集光エフェクト演出が実行される変形例の具体例を示す説明図である。
【図１９－３９】集光エフェクト演出の演出期間の具体例を示す説明図である。
【図１９－４０】非当選時に表示されるパトランプ画像に関する変形例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［形態１］
形態１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

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

に対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【００１１】
形態１－３の遊技機は、形態１－１または１－２に記載の遊技機であって、
前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【００１２】
形態１－４の遊技機は、形態１－１～１－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）と、該第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）と、を含み、
前記第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【００１３】
形態１－５の遊技機は、形態１－４に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、
前記第３リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチ及び第２リーチよりも有利状態に制御される期待度が高い第３リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で第３リーチに対応するタイトル表示を表示させることができる。
【００１４】
形態１－６の遊技機は、形態１－５に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）に対応するタイトル表示及び前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）または双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった装飾識別情報（両側の飾り図柄）の一部と重なった状態で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示が定位置に表示された後も、タイトル表示に注目させやすくなる。
【００１５】
［形態２］

形態２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における前記タイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パート

において、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第１リーチ及び第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第１リーチ及び第２リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００１６】
　形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
　前記第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合と前記第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合とは前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される期待度が異なる
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときにいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかにより有利状態に制御される期待度が異なるため、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【００１７】
　［形態３］
　形態３－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
　　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２

－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第３リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における前記タイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第１リーチ、第２リーチ及び第３リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第１リーチ、第２リーチ及び第３リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００１８】

［形態４］

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００１９】

［形態５］

形態５－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－７～９）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターン（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１

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

【００２０】

　形態５－２の遊技機は、形態５－１に記載の遊技機であって、
　前記第１キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）であり、
　前記第２キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）であり、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートの開始時に、前記第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が背中を向けて手前側の位置に表示され、前記第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）がこちらを向いて奥側の位置に表示され、前記第１キャラクタと前記第２キャラクタとが対峙している
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチについては、遊技者の向きと第１キャラクタの向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に期待度が高いことを認識させやすくなる。

【００２１】

形態５－３の遊技機は、形態５－１または５－２に記載の遊技機であって、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートにおいて、前記第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）は、前記タイトル表示パートで前記タイトル表示（タイトル文字）が表示されていた表示領域を含む位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示に注目していた遊技者が、タイトル表示が消えることで自然と第１キャラクタと第２キャラクタに視線が行くようになる。

【００２２】

［形態６］

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

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

【００２３】
形態６－２の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、前記タイトル表示（タイトル文字）と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンを切替えない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第１リーチに対応するタイトル表示とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル表示と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル表示に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【００２４】
形態６－３の遊技機は、形態６－１または６－２に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示（タイトル文字）に対応する音声は出力されない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示とセリフ字幕とが同時に表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示に対応する音声は出力されないため、セ

リフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。
【００２５】
［形態７］
形態７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されており、
前記表示手段（画像表示装置５）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない第１サイズ（拡大サイズ）で、前記特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、該第１サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える第２サイズ（縮小サイズ）となるように該特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御

し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入（高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入））を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない第１サイズで表示を行い、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見えるサイズで表示されるため、遊技者をタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００２６】
　形態７－２の遊技機は、形態７－１に記載の遊技機であって、
　前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出）のタイトル表示パートが開始される前に、前記表示手段（画像表示装置５）の手前側に可動物（可動体３２）が重なるように動作し、
　前記可動物が動作してから該可動物が初期位置に戻るまでの期間（落下演出）において前記可動物の動作に対応する背景（落下演出専用の背景）が表示され、前記可動物が初期位置に戻った際に、複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ前記表示手段の表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる第１サイズ（拡大サイズ）でタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、その後に第２サイズ（縮小サイズ）のタイトル表示と該タイトル表示に対応する背景（タイトル表示専用の背景）が表示される
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、リーチタイトルの表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル表示を遊技者に見せることができる。
【００２７】
　［形態８］
　形態８－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
　発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り

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

【００２８】

［形態９］

形態９－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

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

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

【００２９】

［形態１０］

形態１０－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御さ

れるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）と前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）とは異なり、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、
前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第２パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第３パート（タイトル終了期間）と、で構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第２パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第１パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第３パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態で実行される第１リーチと特別状態で実行される第２リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第１パート、第２パート、第３パートの実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。
【００３０】
形態１０－２の遊技機は、形態１０－１に記載の遊技機であって、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）は、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）よりも短い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態で実行される第２リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く特別状態を進めることができる一方、通常状態で実行される第１リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。
【００３１】
［形態１１］
形態１１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第２パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第３パート（タイトル終了期間）と、で構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、定位置に表示されている第２パートを最も長くすることでタイトル

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

【００３２】

［形態１２］

形態１２－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段は、

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パート（図１１－４３に示すタイトル表示パート）において、該特定リーチ

に対応する期待度示唆表示を第１サイズで表示し、その後、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１サイズよりも大きい第２サイズで表示し、
　前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）で表示するときおよび前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第２態様（赤色の態様）で表示するときのいずれの場合においても、前記期待度示唆表示を共通の態様で表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣ導入、最強リーチ系最強リーチ導入、強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル表示よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル表示が第１態様で表示される場合でも第２態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル表示の態様に注目させることができる。

【００３３】
　［形態１３］
　形態１３－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
　発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－５～７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－７～９）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－１０～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－５～７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－７～９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－８～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－１０～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段は、
前記第１リーチに（低ベース強リーチＢ演出）おけるタイトル表示パートにおいて、第１態様（星３．５個）にて期待度示唆表示を表示し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第２態様（星４個）にて期待度示唆表示を表示し、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示と前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示とで、共通となるように強調表示を表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第１態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第２態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通とすることで、開発コストを軽減することができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００３４】
形態１３－２の遊技機は、形態１３－１に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成され、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は、Ｎ（Ｎは整数）＋０．５個（３．５個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）は、Ｎ＋１個（４個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、
前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）毎に強調表示が行われるとともに、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。
【００３５】
形態１３－３の遊技機は、形態１３－２に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示では、１個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間と０．５個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間とが共通である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、１個のオブジェクトの強調表示が行われる時間と０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。
【００３６】
形態１３－４の遊技機は、形態１３－２または１３－３に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示では、１個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合にも共通の強調音（期待度示唆音）が出力される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の音声が出力されることで、開発コストを軽減することができる。
【００３７】
［形態１４］
形態１４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示において、一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を継続したまま、二つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を終了させ、三つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいては、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、期待度示唆表示では、一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目のオブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目のオブジェクトに対する強調表示は一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。
【００３８】
形態１４－２の遊技機は、形態１４－１に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる毎に強調音（期待度示唆音）が出力されるとともに、一のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示の強調音（期待度示唆音）の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の強調音（期待度示唆音）が出力される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。
【００３９】
形態１４－３の遊技機は、形態１４－１または１４－２に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）と文字（文字「期待度」）とにより構成され、
オブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示は、文字（文字「期待度」）と重畳するサイズで行われる
ことを特徴としている。

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

【００４０】

［形態１５］

形態１５－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

系共通タイトル、最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示を表示しないようにすることで、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００４１】
　形態１５－２の遊技機は、形態１５－１に記載の遊技機であって、
　前記保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数は、前記期待度示唆表示を構成するオブジェクト（星形オブジェクト）の最大数（５個）と一致する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で特定リーチとなっても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成するオブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。
【００４２】
　形態１５－３の遊技機は、形態１５－１または１５－２に記載の遊技機であって、
　前記タイトル表示パートの開始前に表示手段（画像表示装置５）が単色表示されるときに前記保留表示を終了する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。
【００４３】
　［形態１６］
　形態１６－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～４／ＰＢ１－１４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～６／ＰＡ２－１６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－１５）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１７）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－８～１０／ＰＢ１－１６）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１０～１２／ＰＡ２－１８）と、を含む複数の変動パターンのうちから

いずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２～４／ＰＢ１－１４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－４～６／ＰＡ２－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－８～１０／ＰＢ１－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－１０～１２／ＰＡ２－１８を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）は、該第３リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて第１数（３）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１数よりも多い第２数（３．５）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第２数よりも多い第３数（４）のオブジェクト（星形オブジェ

クト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
前記第１数と前記第２数との数の差は、該第２数と前記第３数との数の差と同じ（０．５）であり、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から第２数に増加した場合と、第２数から第３数に増加した場合と、でオブジェクトの数の増加量は同数であるが、第１数から第２数に増加した場合よりも第２数から第３数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数よりも有利状態に制御されることを期待させることができる一方、オブジェクトの数が少ない場合に有利状態に制御されることを過度に期待させてしまうことがない。

【００４４】

形態１６－２の遊技機は、形態１６－１に記載の遊技機であって、
前記複数の変動パターンは、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－１１～１３／ＰＢ１－１７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－１３～１５／ＰＡ２－１９）と、を含み、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－１１～１３／ＰＢ１－１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－１３～１５／ＰＡ２－１９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第７コマンドを受信した場合に、第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第８コマンドを受信した場合に、前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）は、該第４リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段は、前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第３数よりも多い第４数（４．５）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
前記第３数と前記第４数との数の差（０．５）は、前記第１数と前記第３数との数の差（１）よりも小さく、
前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から第３数に増加した場合よりも第３数から第４数に増加した場合の方がオブジェクトの数の増加量は小さいが、第１数から第３数に増加した場合よりも第３数から第４数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数が少ない場合でも有利状態に制御されることを期待させることができる。
【００４５】
形態１６－３の遊技機は、形態１６－２に記載の遊技機であって、
前記第３数と前記第４数との数の差は０．５であり、前記第１数と前記第３数との数の差は１である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から１増加して第３数となったときよりも、第３数から０．５増加して第４数となった方がさらに有利状態に制御されることを期待させることができる。
形態１６－４の遊技機は、形態１６－１～１６－３のいずれかに記載の遊技機であって、
通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において前記第３リーチ（高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記通常状態において前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態よりも有利な特別状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が増加した場合に有利状態に制御されることを期待させることができる。
【００４６】
［形態１７］
形態１７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パター

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

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

【００４７】

形態１７－２の遊技機は、形態１７－１に記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００４８】

形態１７－３の遊技機は、形態１７－１または１７－２に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００４９】

［形態１８］

形態１８－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２、５、８）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２～３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２、５、８を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２～３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）を実行可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）を実行可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）を実行可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）を実行可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、演出結果として前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される旨が報知される場合がなく、演出結果として前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行される場合と、があるリーチであり、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、演出結果として、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される旨が報知される場合と、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、があるリーチであり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記他のリーチが実行されるか否かが報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

【００５０】

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

【００５１】

［形態１９］
形態１９－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチを含む複数のリーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、
前記表示手段は、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パート及び前記選択演出において前記タイトル表示（タイトル文字）とともに期待度示唆表示を表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、
前記選択演出において前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすことができる。
【００５２】
形態１９－２の遊技機は、形態１９－１に記載の遊技機であって、
前記選択演出は、演出用操作手段（プッシュボタン３１Ｂ）の操作により期待度の低いリーチ（スーパーリーチ演出）から期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へと段階的に変化する演出であり、
前記選択演出において１段階変化するのに要する時間（次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間）は、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートの前記期待度示唆表示において１段階表示されるのに要する時間（星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間）よりも短い場合がある
ことを特徴としている。
この特徴によれば、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。
【００５３】

形態１９－３の遊技機は、形態１９－２に記載の遊技機であって、
前記選択演出は、１段階毎に現在のリーチ（スーパーリーチ演出）よりも１段階期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へ変化する演出であり、１段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要な前記演出操作手段（プッシュボタン３１Ｂ）の操作回数が多くなる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチの期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。
【００５４】
形態１９－４の遊技機は、形態１９－１～１９－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記選択演出により前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）が選択された場合、前記タイトル表示パートから開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、選択演出を経由して特定リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのリーチが実行されたのかを遊技者が判別しやすい。
【００５５】
［形態２０］
形態２０－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

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

【００５６】

形態２０－２の遊技機は、形態２０－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ）のタイトル表示パートでは、タイトル表示（タイトル文字）を表示する場合に該タイトル表示専用の背景が表示され、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）の背景は、前記タイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示の背景についてもより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【００５７】

［形態２１］
形態２１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出Ｂ、Ｄ）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、導入パートで表示される促進文字表示は、遊技者に対して動作を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００５８】

形態２１－２の遊技機は、形態２１－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、遊技者に対して動作を促すとともに、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））及び前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））のいずれについても前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表

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

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

【００６１】

形態２２－２の遊技機は、形態２２－１に記載の遊技機であって、
前記説明文字表示（説明文字）は、当該特定リーチ（スーパーリーチ演出）が有利であることを示唆する内容のものである
ことを特徴としている。
この特徴によれば、説明文字表示が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【００６２】

［形態２３］
形態２３－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

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

強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチに対応するタイトル表示の方が相対的に期待度の低い第１リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル表示だけでも第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００６３】
形態２３－２の遊技機は、形態２３－１に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（１０）は前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（７、８）よりも多いが、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）は前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示領域（表示領域サイズ）よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２リーチに対応するタイトル表示の方が１文字の占める表示領域が大きくなるため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【００６４】
［形態２４］
形態２４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利

状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、複数の文字で構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（大））をリーチ態様で表示し、その後、該第１サイズよりも小さい第２サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（小））をリーチ態様で表示し、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の少なくとも一の文字を前記第２サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示の少なくとも一の文字が、第２サイズに縮小した装飾識別情報よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００６５】
　形態２４－２の遊技機は、形態２４－１に記載の遊技機であって、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）のいずれの文字についても前記第１サイズ（飾り図柄（大））よりも小さく、前記第２サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示される
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、リーチ態様となった際の装飾識別情報については確実に認識させることができつつ、その後は、装飾識別情報が縮小され、装飾識別情報よりも大きなサイズでタイトル表示を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル表示に注目させることができる。
【００６６】
　［形態２５］
　形態２５－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

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

状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００６７】

形態２５－２の遊技機は、形態２５－１に記載の遊技機であって、

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

前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）が第１位置（定位置上部）に表示された後、前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）が第２位置（定位置下部）に表示され、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００６８】

形態２５－３の遊技機は、形態２５－１または２５－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００６９】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００７０】

形態２５－５の遊技機は、形態２５－４に記載の遊技機であって、
前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊促進文字表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特殊促進文字表示の方が有利状態名称表示より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【００７１】

［形態２６］
形態２６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

［形態２７］
形態２７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロ

ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
　発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
　　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００７５】
　形態２７－２の遊技機は、形態２７－１に記載の遊技機であって、
　　前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示すること

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

のタイトル文字）を表示可能であり、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００７８】
形態２８－２の遊技機は、形態２８－１に記載の遊技機であって、
　前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始し、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができ、その後特定リーチにより有利状態に制御される旨が報知された後に、有利状態名称表示をタイトル表示よりも大きく表示することで、有利状態に制御されることを祝福できる。
【００７９】
［形態２９］
形態２９－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００８０】
　形態２９－２の遊技機は、形態２９－１に記載の遊技機であって、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。
この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。
【００８１】
形態２９－３の遊技機は、形態２９－１または２８－２に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示された後、前記有利状態名称表示を前記有利状態中の操作方法を示唆する操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替えるとともに、前記操作示唆表示に切り替わってから所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われ、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）から前記操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替わる時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を終了させる時間よりも短い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示から操作示唆表示に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、有利状態名称表示を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。
【００８２】
［形態３０］
形態３０－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記

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

【００８３】

形態３０－２の遊技機は、形態３０－１に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促された動作がされるか、促された動作が有効な時間が経過するまで表示され、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、促された動作がされず、促された動作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、促進文字表示が表示された後、促された動作がされずに表示される時間よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【００８４】

形態３０－３の遊技機は、形態３０－１または３０－２に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、遊技者

に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【００８５】

形態３０－４の遊技機は、形態３０－１～３０－３のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００８６】

［形態３１］

形態３１－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否

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

【００８７】
形態３１－２の遊技機は、形態３１－１に記載の遊技機であって、
前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【００８８】
形態３１－３の遊技機は、形態３１－１または３１－２に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、
前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、
前記タイトル表示（タイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【００８９】
［形態３２］
形態３２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福するこ

とができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００９０】

［形態３３］

形態３３－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－１４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－１５～１７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－１７～１９）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－１４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－１５～１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－１７～１９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段は、

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

前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出

）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第７コマンドを受信した場合に、第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第８コマンドを受信した場合に、前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）は、該第３リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、該第４リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）および前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段は、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第４リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示しない
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、通常状態における第１リーチは、通常状態における第２リーチよりも期待度が低いため、第２リーチでは期待度示唆表示を表示させるが、第１リーチでは期待度示唆表示を表示させないことで、第１リーチによって有利状態に制御されることを過

度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な特別状態における第３リーチは特別状態における第４リーチよりも期待度が低いものの、通常状態における第１リーチよりは期待度が高いことから、第３リーチでも第４リーチでも期待度示唆表示を表示させることで、第３リーチの場合にも第４リーチの場合にも有利状態に制御されることを期待させることができる。

【００９１】

［形態３４］

形態３４－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

【００９２】

形態３４－２の遊技機は、形態３４－１に記載の遊技機であって、
前記特別状態（確変状態）において前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度は前記通常状態において前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度よりも高い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態において第２リーチとなる頻度が高まってもテンポ良く特別状態を進めることができる。

【００９３】

［形態３５］

形態３５－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にと

って有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態となる期待度が高く、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第１表示動作態様（タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様）で該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第１表示動作態様と異なる第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小され

て表示される表示態様）で該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を前記第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される場合、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示と同じ第２表示動作態様で表示するので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。
【００９４】
形態３５－２の遊技機は、形態３５－１に記載の遊技機であって、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を終了させる場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートのタイトル表示（タイトル文字）を終了させる場合の表示動作態様（タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様）と同じ表示動作態様で終了させる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を終了させる場合にも、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示を終了させる場合の表示動作態様と同じ表示動作態様で終了させるので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。
【００９５】
［形態３６］
形態３６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が

特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字の大きさを、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００９６】
形態３６－２の遊技機は、形態３６－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、
前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字よりも大きく表示されることで特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。
【００９７】

形態３６－３の遊技機は、形態３６－２に記載の遊技機であって、
前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、特定回数到達後特別状態に制御されることをより祝福することができる。

【００９８】

［形態３７］

形態３７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

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

【００９９】

形態３７－２の遊技機は、形態３７－１に記載の遊技機であって、
前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、祝福の意がある特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【０１００】

［形態３８］
形態３８－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と

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

【０１０１】
形態３８－２の遊技機は、形態３８－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）と、該第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）と、を含み、
前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）の実行中において表示され、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の実行中において表示されない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度の低い第１リーチでは特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示することで、特定回数到達後特別状態までの回数を意識させることができる一方、期待度の高い第２リーチでは、特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことにより演出に注目させることができるとともに、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。
【０１０２】
形態３８－３の遊技機は、形態３８－２に記載の遊技機であって、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態に制御されることが報知された場合に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態に制御されないことが報知された場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の終了後に前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示させる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２リーチで前記有利状態に制御されることが報知された場合に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示しないことで、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、第２リーチで有利状態に制御されないことが報知された場合に、第２リーチの終了後に特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示させるので、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。
【０１０３】
［形態３９］
形態３９－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第

２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に関連するタイミング（操作促進演出Ａ～Ｄ）で、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
　前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、
　前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチに関連するタイミングで遊技者に対して動作を促す促進文字表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、促進文字表示に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【０１０４】
　形態３９－２の遊技機は、形態３９－１に記載の遊技機であって、
　前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が同時に表示され、
　前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パート（操作促進演出Ｄ）において前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回

数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が表示されない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに発展する前は促進文字表示と同時に特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示したままにしておくことで、特定回数到達後特別状態までの残り回数を意識させることができ、導入パートの操作促進表示では特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことで、有利状態に制御されることが報知されるか否かに

【０１０５】

［形態４０］

形態４０－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊

タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示するよりも前に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を終了させ、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示は不要となるため、有利状態名称表示を表示するよりも前に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を終了させるとともに、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【０１０６】
　形態４０－２の遊技機は、形態４０－１に記載の遊技機であって、
　前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））までの残り回数がいずれの回数であっても、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさは同じであり、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きい
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定回数到達後特別状態までの残り回数がいずれの回数であっても、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。
【０１０７】
　形態４０－３の遊技機は、形態４０－１または４０－２に記載の遊技機であって、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））において最初に始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに特殊変動パターン（時短Ｂ開始変動パターン）を決定する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定回数到達後特別状態において最初に始動領域に遊技媒体が進入したときに特殊変動パターンに応じた演出を実行できる。
【０１０８】
　［形態４１］
　形態４１－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

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

において該特定リーチに対応するタイトル表示を第１態様から前記第２態様に変化させる場合、該第２態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間の方が該第１態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間よりも長くすることで、第２態様に変化したことを確実に認識させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【０１０９】

形態４１－２の遊技機は、形態４１－１に記載の遊技機であって、

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合には、特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したとき）に前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）へ変化させるとともに特定効果音（特定音）を出力し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）のまま変化させない場合には、前記特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したとき）に前記第１態様（白色の態様）のまま変化させず、前記特定効果音（特定音）を出力する

ことを特徴としている。

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

【０１１０】

形態４１－３の遊技機は、形態４１－１または４１－２に記載の遊技機であって、

前記第２態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合には、いずれの種類の前記第２態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合にも特定効果音（特定音）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第１態様から第２態様へ変化する場合に、いずれの種類の第２態様に変化させる場合にも特定効果音が出力されるので、特定効果音が出力されることでいずれの種類の第２態様に変化するかに注目させることができる。

【０１１１】

［形態４２］

形態４２－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色の態様）から第２態様（赤色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色の態様）よりも有利状態に制御される期待度が高い第３態様（金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色の態様）または前記第３態様（金色の態様）に変化させる場合のいずれの場合であっても、該第１態様（白色の態様）から共通となる表示態様（光るように見える態様）に変化させてから該第２態様（赤色の態様）または該第３態様（金色の態様）に変化させるように表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第１態様から第２態様に変化させる場合にも、第１態様から第３態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから第２態様または第３態様に変化させるので、第１態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から第２態様または第３態様に変化するまでは、第２態様よりも期待度の高い第３態様に変化することを最後まで期待させることができる。
【０１１２】
形態４２－２の遊技機は、形態４２－１に記載の遊技機であって、
前記共通の表示態様は、前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに前記第２態様（赤色の態様）または前記第３態様（金色の態様）に変化している
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示を構成する文字が光ることにより、第２態様または第

３態様に変化することを煽ることができる。
【０１１３】
［形態４３］
形態４３－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１１４】

［形態４４］

形態４４－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－２～４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－４～６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－２～４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－４～６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第７コマンドを受信した場合に、第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第８コマンドを受信した場合に、前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチは、該第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチは、該第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第４リーチは、該第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）および前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）および前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第１タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて

前記発光手段を制御し、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第２タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第３リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第４リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入／強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。
【０１１５】
［形態４５］
形態４５－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－２～４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－４～６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２）と、前記有利状態に制

御される変動パターンである第９変動パターン（ＰＢ１－１１～１３）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第１０変動パターン（ＰＡ２－１３～１５）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－２～４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－４～６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第９変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第９コマンド（ＰＢ１－１１～１３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第１０変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１０コマンド（ＰＡ２－１３～１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第７コマンドを受信した場合に、第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第８コマンドを受信した場合に、前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第９コマンドを受信した場合に、第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第１０コマンドを受信した場合に、前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチは、該第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）に対応するタイトル表示

（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチは、該第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第４リーチは、該第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第５リーチは、該第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）および前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）および前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）、前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）、前記第４リーチの（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）いずれよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第１タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第２タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第５リーチ用の第３タイトル表示パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第３リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第４リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入／強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）における導入パートにおいて、該第５リーチの導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、それぞれタイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容

量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、さらに、期待度の一番高いリーチは、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【０１１６】

［形態４６］

形態４６－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させない場合、第１輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（白））を用いて前記発光手段を制御し、

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

て、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させる場合、第２輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金））を用いて前記発光手段を制御し、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）が第２態様（赤色または金色）に変化したか否かに関わらず、共通となる導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいてタイトル表示を第２態様に変化させない場合にも第２態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を第２態様に変化させない場合と第２態様に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。
【０１１７】
［形態４７］
形態４７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートは、
　前記特定リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるま

での第１パート（タイトル開始期間）と、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第２パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前記第１パート（タイトル開始期間）において、該第１パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前記第２パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第２パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パートに対応する輝度データテーブル、タイトル表示が定位置に表示された以降の第２パートに対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を行う期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。
【０１１８】
　［実施例］
　本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【０１１９】
　［基本説明］
　まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【０１２０】
　［パチンコ遊技機１の構成等］
　図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【０１２１】
　尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。
【０１２２】
　尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特

図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であっても良い。

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置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１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０１３２】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【０１３３】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【０１３９】

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

【０１４０】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

【０１４１】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッ

カランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

［遊技の進行の概略］

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【０１５９】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイ

ミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【０１６０】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【０１６１】

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

【０１６２】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【０１６３】

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

【０１６４】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【０１６５】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【０１６６】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【０１６７】

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

【０１６８】
尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化しても良い。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御しても良い。
【０１６９】
［演出の進行など］
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われても良い。
【０１７０】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【０１７１】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【０１７２】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【０１７３】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【０１７４】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしても良い。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしても良い。
【０１７５】
特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

［基板構成］

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

【０１８１】

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

【０１８２】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【０１８３】

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

【０１８４】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしても良い。
【０１８５】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であっても良い。
【０１８６】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１８７】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【０１８８】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であれば良い。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【０１８９】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【０１９０】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【０１９１】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））

、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【０１９２】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【０１９３】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【０１９４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【０１９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【０１９６】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【０１９７】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【０１９８】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【０１９９】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【０２００】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしても良い。

【０２０１】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であっても良い。

【０２０２】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０２０３】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていても良いし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成しても良い。
【０２０４】
［動作］
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０２０５】
［主基板１１の主要な動作］
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０２０６】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０２０７】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であれば良い。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すれば良い。
【０２０８】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。
【０２０９】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０２１０】
ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオ

フ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われても良い。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしても良い。

【０２１７】

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

給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０２１８】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０２１９】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０２２０】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【０２２１】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０２２２】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われても良い。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２２３】

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

【０２２４】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されても良い。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２２５】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０２２６】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしても良い（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしても良い（入賞順消化ともいう）。

【０２２７】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０２２８】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０２２９】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０２３０】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０２３６】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出球率が変わる構成とされて

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図８に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０２４１】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２４２】
つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。
【０２４３】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２４４】
更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２４５】
また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２４６】
設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２４７】
つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設

定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。
【０２４８】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２４９】
遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０２５０】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。
【０２５１】
つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。
【０２５２】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０２５３】
更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０２５４】
遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。
【０２５５】
以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動

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

【０２５６】

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

【０２５７】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されても良い。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されても良い。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されても良い。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されても良い。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されても良い。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であっても良い。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであっても良い。

【０２５８】

［演出制御基板１２の主要な動作］

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

【０２５９】

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

【０２６０】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信

割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

図１０は、演出制御プロセス処理として、図９のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０２６５】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０２６６】

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

【０２６７】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０２７２】

［基本説明の変形例］

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

［特徴部１３１ＳＧに関する説明］

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

、本実施例におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

本実施例では、図１１－１に示すように、画像表示装置５の左下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第１特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第１特図保留記憶表示エリア１３０ＳＧ００５Ｄが設けられており、画像表示装置５の右下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第２特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第２特図保留記憶表示エリア１３０ＳＧ００５Ｕが設けられている。そして、画像表示装置５の中央下部には、実行中の可変表示に対応した保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア１３０ＳＧ００５Ｆが設けられている。

【０２８４】

また、画像表示装置５の右部では、可変表示が実行中であることを遊技者に対して報知するための第４図柄１３１ＳＧ００５Ｊと、画像表示装置５の中央における飾り図柄の可変表示と同様に可変表示が実行される小図柄１３１ＳＧ００５Ｍと、を表示可能となっており、画像表示装置５の右上部では、後述する時短状態Ｂ（救済時短状態）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数を示す救済時短到達残回数表示１３１ＳＧ００５Ｚを表示可能となっている。

【０２８５】

また、パチンコ遊技機１の遊技盤２における画像表示装置５の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域２Ｌに形成されており、遊技盤２における画像表示装置５の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域２Ｒに形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域２Ｌとしての第１経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域２Ｒとしての第２経路を流下する。

【０２８６】

更に、画像表示装置５の左下部には、第１特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、画像表示装置５の右下部には、第２特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕが

設けられている。更に、画像表示装置５の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆが設けられている。

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

図１１－２に示すように、本実施例におけるパチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第１特図の可変表示を実行可能な第１特別図柄表示装置１３１ＳＧ００４Ａ、第２特図の可変表示を実行可能な第２特別図柄表示装置１３１ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器１３１ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器１３１ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器１３１ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器１３１ＳＧ０２５Ｃ、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器１３１ＳＧ１３１、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ１３１ＳＧ１３２、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ１３１ＳＧ１３３、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ１３１ＳＧ１３４が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【０２９３】

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

【０２９４】
本実施例では、第２大入賞口内には、Ｖ入賞口と、該Ｖ入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、Ｖ入賞口の上流側には可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）が設けられている。可変Ｖ入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第２大入賞口内を流下する遊技球は、可変Ｖ入賞球装置が開放状態であるときにＶ入賞口を通過可能であり、可変Ｖ入賞球装置が閉鎖状態であるときにＶ入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。
【０２９５】
図１１－２に示すように、主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、第２大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ２と、が設けられている。
【０２９６】
また、演出制御基板１２には、プッシュボタン３１Ｂに内蔵された振動モータ６１と、可動体３２を動作させるための可動体モータ２０７とが接続されている。また、ランプ制御基板１４には、右打ち操作を促すための右打ちＬＥＤ１３１ＳＧ０３１と、第１特別図柄の可変表示中に点灯する第１特図用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３２と、第２特別図柄の可変表示中に点灯する第２特図用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３３と、第１保留記憶数が１～２の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３４Ａと、第１保留記憶数が３～４の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３４Ｂと、第２保留記憶数が１～２の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３５Ａと、第２保留記憶数が３～４の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３５Ｂと、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されるボタンＬＥＤ６２と、可動体３２に内蔵される可動体ＬＥＤ２０８と、遊技機用枠３に設けられる枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２と、が接続されている。
【０２９７】
図１１－３（Ａ）は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－３（Ａ）に示すように、本実施例では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、ＭＲ５の初期値決定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路１０４によって更新されても良い。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【０２９８】
尚、本実施例では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ６をそれぞれ図１１－３（Ａ）に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。
【０２９９】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。
【０３００】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプ

ログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、図７に示す第１特図用表示結果判定テーブルや第２特図用表示結果判定テーブルに加えて、図１１－３（Ｃ１）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図１１－３（Ｃ２）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、変動パターン種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０３０６】

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

【０３０７】
［大当り種別判定テーブル］
図１１－３（Ｃ１）及び図１１－３（Ｃ２）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図１１－３（Ｃ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図１１－３（Ｃ１）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。
【０３０８】
大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当りＣのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０３０９】
ここで、本実施例における大当り種別について、図１１－３（Ｄ）を用いて説明する。本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。
【０３１０】
本実施例では、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。大当りＡは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、大当りＢ及び大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。
【０３１１】
「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。
【０３１２】
「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。
【０３１３】
「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。
【０３１４】
尚、本実施例においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態

を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けても良い。

【０３１５】

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

［時短回数］

図１１－４は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図１１－４に示すように、本実施例では、大当りＡが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（１）時短制御が１１０回行われ、且つ、（２）低確制御が１１０回行われる時短状態Ａ（本実施例では、時短回数１１０回のバトルラッシュ（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ）に制御される。また、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（１）時短制御が１１０回行われ、且つ、（２）確変制御が１１０回行われる確変状態（本実施例では、時短回数１１０回の極バトルラッシュ（極・ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本実施例では、時短回数１１００回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Ｂの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び９０

０回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Ｂに制御されることはない。

【０３２１】

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

【０３２２】

Ｋ＝｛（１－ＭＬ）＾ｎ｝×１００

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当り確率、ｎ＝可変表示回数）

【０３２３】

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

【０３２４】

［変動パターン］

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

【０３２５】

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

【０３２６】
変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態Ａまたは確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が５００ｍｓであって、時短制御中（時短状態Ｂ）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。
【０３２７】
変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１の１種類の変動パターンが設けられている。
【０３２８】
変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が４３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が５３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。
【０３２９】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が６３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。
【０３３０】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が７８０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。
【０３３１】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が８８０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が９３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。
【０３３２】
変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が９８０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後

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

【０３３３】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。

【０３３４】

また、図１１－６に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【０３３５】

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

【０３３６】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１の１種類の変動パターンが設けられている。

【０３３７】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が６３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が７３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ－４の３種類の変動パターンが設けられている。

【０３３８】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が７８０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が８３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が

実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【０３３９】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が８８０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が９３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【０３４０】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が９８０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１０３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【０３４１】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【０３４２】

［変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル］

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【０３４３】

本実施例における変動パターン設定処理では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ１３１ＳＧＳ５５にて読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【０３４４】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【０３４５】

また、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【０３４６】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ｃ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

【０３４７】

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

【０３４８】

また、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ｅ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～２５の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２６～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリ

ーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【０３４９】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ｆ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【０３５４】

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

【０３５５】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【０３５６】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。
【０３５７】
また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態である場合は、図１１－９（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１に決定する。
【０３５８】
決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。
【０３５９】
また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Ｂである場合は、図１１－９（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。
【０３６０】
また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１１－１０（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１に決定する。
【０３６１】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値

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

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

［スーパーリーチ演出の期待度］

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

【０３６７】

図１１－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出からは直接大当りとなることはないことから、大当り期待度はそれぞれ０％となるが、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出から他のスーパーリーチ（低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強リーチ）のリー

チ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチＡから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約４４％、低ベース弱スーパーリーチＢから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約６８％となる。スーパーリーチ演出の発展期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に他のスーパーリーチ演出に発展する割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合と該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展せずにはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

図１１－１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出の大当り期待度は約４０％、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出の大当り期待度は約４５％、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出のリーチ演出の大当り期待度は約６０％、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出の大当り期待度が約９０％となる。

【０３７１】

後述するようにスーパーリーチ演出では、該当するスーパーリーチ演出の大当り期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図１１－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂのリーチ演出では期待度示唆表示が表示されず、低ベース強スーパーリ

ーチＡのリーチ演出における期待度示唆表示では星３個、低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出における期待度示唆表示では星３．５個、低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出における期待度示唆表示では星４個、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出における期待度示唆表示では星４．５個が表示される。図１１－１１（Ｂ）（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出における期待度示唆表示では星３個が表示され、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出における期待度示唆表示では星３．５個が表示され、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出における期待度示唆表示では星４個が表示され、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出における期待度示唆表示では星４．５個が表示される。

【０３７２】

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

【０３７３】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が０．５個増える毎に示唆される大当り期待度が高まることとなるが、図１１－１２（Ａ）（Ｂ）に示すように、いずれの遊技状態のスーパーリーチのリーチ演出の期待度示唆表示においても星の数が増えるほど、示唆される大当り期待度の増加量が大きくなる。また、図１１－１２（Ａ）（Ｂ）に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が３個から３．５個に増えた場合の大当り期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が３．５個から４個、４個から４．５個に増えた場合の大当り期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

【０３７４】

［演出制御コマンド］

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

【０３７５】

図１１－１３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドに

よる指示内容に応じて任意に設定される値であれば良い。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０３７６】

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

【０３７７】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－１３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大

当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０３８３】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０３８４】

コマンドＣ１ＸＸＨは、第１保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、第２保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｕなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０３８５】

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

【０３８６】

コマンドＣ４ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンドＣ６ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【０３８７】

コマンドＤ１００Ｈは、可変表示結果が大当りとなった状態において遊技球が大当り開始スイッチ１３１ＳＧ０２４を通過したこと、すなわち大当り遊技の開始を通知する大当り開始スイッチ通過通知コマンドである。コマンドＤ２００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球がＶスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１を通過したこと、すなわち大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御されることを通知するＶ入賞通知コマンドである。

【０３８８】

コマンドＥ１ＸＸＨは、救済時短を除いた時短状態（時短状態Ａ）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドＥ２ＸＸＨは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【０３８９】

コマンドＦ１００Ｈは、右打ちＬＥＤ１３１ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドである。コマンドＦ１０１Ｈは、右打ちＬＥＤ１３１ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドである。

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

［遊技制御データ保持エリア］

図１１－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであれば良い。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすれば良い。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０３９６】
このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１１－１４に示すような遊技制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１５０が設けられている。図１１－１４に示す遊技制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂ、普図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５とを備えている。
【０３９７】
第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０３９８】
第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０３９９】
つまり、本実施例では、第１特図保留記憶（第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａに記憶可能な保留記憶）として最大４個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第２特図保留記憶（第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂに記憶可能な保留記憶）として最大４個の保留記憶を記憶可能となっている。
【０４００】
尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしても良い。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保

留番号と対応付けて記憶させれば良い。

【０４０１】

尚、可変表示の実行時において、ＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄通常処理（図６参照）において第２特図保留記憶が存在する場合は、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂから乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を読み出した後に第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ４の値を読み出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶し直す。

【０４０２】

また、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂに保留記憶が記憶されていない場合は、第１特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第１特図保留記憶が存在する場合は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａから乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を読み出した後に第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ４の値を読み出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶し直す。

【０４０３】

そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａまたは第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂから読み出した乱数値ＭＲ１に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当りとなった場合には乱数値ＭＲ２に基づいて大当り種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図６参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を判定した後、更に、該判定した変動パターン種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【０４０４】

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

【０４０５】

普図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０４０６】

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

【０４０７】
遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【０４０８】
遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられても良い。
【０４０９】
遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであっても良いし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであっても良い。
【０４１０】
遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【０４１１】
［演出制御データ保持エリア］
演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１１－１５（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１９０が設けられている。図１１－１５（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４とを備えている。
【０４１２】
演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【０４１３】
演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【０４１４】
演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０４１５】
演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【０４１６】
本実施例では、図１１－１５（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）が設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【０４１７】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図１１－１５（Ｃ）のアクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、１つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。
【０４１８】
アクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂには、上記したように、保留記憶（バッファ番号「１－１」または「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図１１－１５（Ｃ）に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、が設けられている。
【０４１９】
本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａを経由することなくアクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述する先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行することでセットされる。
【０４２０】
そして、アクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂの記憶内容は、可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【０４２１】
尚、保留表示フラグは、保留表示や実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本実施例では、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様（保留表示フラグの値）によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。
【０４２２】
［始動入賞判定処理］
図１１－１６は、図６に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（１３１ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できれば良い。１３１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３１ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（１３１ＳＧＳ１０３）。
【０４２３】
１３１ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（１３１ＳＧＳ１０１；Ｎ）、１３１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（１３１ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（１３１ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３１ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できれば良い。１３１ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３１ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（１３１ＳＧＳ１０６）。
【０４２４】
１３１ＳＧＳ１０３，１３１ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（１３１ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（１３１ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すれば良い。
【０４２５】
１３１ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変

動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（１３１ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１３１ＳＧＳ１１０）。

【０４２６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３及び変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１３１ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

［入賞時乱数値判定処理］

図１１－１７（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１７の１３１ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図６）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否

かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図６）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【０４３１】

図１１－１７に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、遊技状態を特定するとともに（ステップ１３１ＳＧＳ１２１）、図１１－３（Ｂ）に示す表示結果判定テーブルを選択する（ステップ１３１ＳＧＳ１２２）。そして、ステップ１３１ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、ステップ１３１ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ１と表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。

【０４３２】

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

【０４３３】

遊技状態が通常状態ではない場合は、更に遊技状態が時短状態Ｂであるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ｄ）。遊技状態が時短状態Ｂではない、つまり、遊技状態時短状態Ａまたは確変状態である場合は、図１１－７（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択してステップ１３１ＳＧＳ１３１に進み（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ｅ）、遊技状態が時短状態Ｂである場合は、図１１－７（Ｃ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣを選択してステップステップ１３１ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ｆ）。

【０４３４】

また、ステップ１３１ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１２９）。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１３０ａ）。遊技状態が通常状態である場合は、図１１－７（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡ、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態である場合は、図１１－７（Ｅ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢ、遊技状態が時短状態Ｂである場合は、図１１－７（Ｆ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＣをそれぞれ選択し、ステップ１３１ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１３０ｂ、ステップ１３１ＳＧＳ１３０ｄ、ステップ１３１ＳＧＳ１３０ｅ）。

【０４３５】

ステップ１３１ＳＧＳ１３１においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ１３１ＳＧＳ１０９にて抽出した乱数値ＭＲ３を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。例えば、乱数値ＭＲ３が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱数値ＭＲ３がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他（ノーマルリーチ）と判定し、乱数値ＭＲ３が低ベース弱スーパーリーチＡ・Ｂ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベー

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

【０４３６】

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

【０４３７】

［遊技制御メイン処理］

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

また、ステップＳ９において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１３１ＳＧＳ００１５）。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「９００」がセットされる。すなわち、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された後、９００回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。尚、本実施例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「９００」）とが対応しているため、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【０４４３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値（本実施例では「９００」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ００１６）。

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

［時短フラグ、確変フラグ］

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当り遊技の１ラウンド目にＶ入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、１１０回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図１１－２０のステップ１３１ＳＧＳ６９ＡでＹＥＳと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから１１０回目であることに基づいて消去される。

【０４５１】

［特別図柄通常処理］

図１１－１９および図１１－２０は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ１３１ＳＧＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ１３１ＳＧＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップ１３１ＳＧＳ５４）。

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２

保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。
【０４５８】
そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ１３１ＳＧＳ５７）。尚、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。
【０４５９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ１３１ＳＧＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ１３１ＳＧＳ６２）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。
【０４６０】
大当りとすることに決定した場合には（ステップ１３１ＳＧＳ６３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ６４）そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りＡ、大当りＢ、大当りＣ）を大当りの種別に決定する（ステップ１３１ＳＧＳ６５）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ１３１ＳＧＳ７０に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ１３１ＳＧＳ６３；Ｎｏ）、ステップ１３１ＳＧＳ６６に移行する。
【０４６１】
本実施例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「０」となること）が発生し得る構成となっている。本実施例では、大当りＡとなったことにもとづいて時短状態Ａに、所定回数（本実施例では、９００回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Ｂに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Ａに制御するよう構成されている。
【０４６２】
次いで、ＣＰＵ１０３は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ６６）。時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値を１減算し（ステップ１３１ＳＧＳ６７）、減算後の時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ６８）。減算後の時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ６９）。
【０４６３】
尚、本実施例では、ステップ１３１ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ１３１ＳＧＳ６６～１３１ＳＧＳＳ６９を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例え

ば、ステップ１３１ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「１１０」をセット（ステップ１３１ＳＧＳ１７２参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が１余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を１加算するように構成しても良い。また、あらかじめ時短回数カウンタに１多い「１１１」をセットするように構成しても良い。

【０４６４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ６９Ａ）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ１３１ＳＧＳ８４に移行する。本実施例では、ステップ１３１ＳＧＳ６９Ａの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ１３１ＳＧＳ７０以降の処理（特にステップ１３１ＳＧＳＳ７１の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本実施例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ１３１ＳＧＳＳ７０に移行する。

【０４６５】

尚、本実施例では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ１３１ＳＧＳＳ７０以降の処理が実行されることなく、ステップ１３１ＳＧＳ８４に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ１３１ＳＧＳＳ７０に移行するものの、ステップ１３１ＳＧＳＳ７１の処理は実行されないようにしても良い。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドが送信されるようにしても良い。

【０４６６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）。救済時短回数カウンタの値が０である場合には（ステップ１３１ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）、ステップ１３１ＳＧＳ８４へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が０である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態Ｂ）に制御された後のタイミング（時短状態Ｂに制御されているか、または時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに９００がセットされる契機である大当りが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が０でない場合には（ステップ１３１ＳＧＳ７０；Ｎｏ）、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ１３１ＳＧＳ７１）。また、本実施例では、ステップ１３１ＳＧＳ７１の処理が実行されることによって、第１特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第２特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【０４６７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ７２）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ１３１ＳＧＳ７２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ７３）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が１２６である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４７ＥＨを送信する制御を行う。

【０４６８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ７４）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０とな

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップ１３１ＳＧＳ８６）。

【０４７４】

［特別図柄停止処理］

図１１－２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１３１）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステッ

プ１３１ＳＧＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１３３）。

【０４７５】

大当りフラグがセットされている場合は、時短Ａフラグ、時短Ｂフラグ、確変フラグ等の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ１３１ＳＧＳ１３４）、時短回数カウンタをクリアし（ステップ１３１ＳＧＳ１３５）、大当り種別に応じた大当り開始指定コマンドの送信設定を行ってステップ１３１ＳＧＳ１４７に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１３６）。尚、送信設定された大当り開始指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【０４７６】

また、ステップ１３１ＳＧＳ１３３において大当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１４０）。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ１３１ＳＧＳ１４７に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態Ｂであることを示す時短Ｂフラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ１４１、ステップ１３１ＳＧＳ１４２）。更に、時短回数カウンタに時短状態Ｂ（救済時短）に応じた１１００をセットするとともに、時短状態Ｂ指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１４３、ステップ１３１ＳＧＳ１４４）。尚、送信設定された時短状態Ｂ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【０４７７】

また、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２の点灯を開始するとともに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１４５、ステップ１３１ＳＧＳ１４６）。尚、送信設定された右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【０４７８】

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である０．５秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ１３１ＳＧＳ１４９に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１４７、ステップ１３１ＳＧＳ１４８）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【０４７９】

ステップ１３１ＳＧＳ１４９においてＣＰＵ１０３は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【０４８０】

そして、ステップ１３１ＳＧＳ１３１において図柄確定期間タイマが動作中である場合、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマの値を－１し（ステップ１３１ＳＧＳ１５０）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１５１）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１５２）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３１ＳＧＳ１５３）、導出した停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３１ＳＧＳ１５４）。

【０４８１】

［状態遷移］

次に、本実施例における状態遷移について説明する。図１１－２２は、本実施例におけ

る状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【０４８２】
図１１－２２に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当りＢが発生して確変領域（Ｖスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当りＡが発生した場合には、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当りＢが発生して確変領域（Ｖスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。
【０４８３】
また、図１１－２２に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。
【０４８４】
また、図１１－２２に示すように、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ａにおいて、大当りが発生することなく１１０回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。
【０４８５】
また、図１１－２２に示すように、時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ｂにおいて、大当りが発生することなく１１００回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（ＲＡＭクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は、時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態）に制御される。
【０４８６】
尚、本実施例では、時短状態Ｂ中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態Ａに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域（Ｖスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１）へ遊技球が進入しなかった場合に対応した時短回数（本実施例では、１１０回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Ｂを継続するように構成しても良い。
【０４８７】
尚、本実施例では、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。
【０４８８】
［演出制御プロセス処理・先読み予告］
図１１－２３及び図１１－２４に示すように、本実施例の先読予告設定処理では、始動

入賞が発生したタイミング（図１１－１５（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに保留記憶として始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに記憶されたタイミング）において保留表示フラグを０～２のいずれかにセットすることにより、アクティブ表示や保留表示の表示態様を決定し、これらアクティブ表示や保留表示の表示態様によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【０４８９】

例えば、図１１－２４に示すように、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「０」にセットすること）を９５％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を５％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を０％の割合で決定する。

【０４９０】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「その他（ノーマルリーチ）」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「０」にセットすること）を９０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を１０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を０％の割合で決定する。

【０４９１】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「０」にセットすること）を７０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を２０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を１０％の割合で決定する。

【０４９２】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「大当り」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「０」にセットすること）を５％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を３０％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を６５％の割合で決定する。

【０４９３】

尚、先読予告設定処理の実行後は、保留表示・アクティブ表示更新処理（１３１ＳＧＳ１６２）、救済時短等達残回数表示更新処理（ステップ１３１ＳＧＳ１６３）、救済時短到達報知演出実行処理（ステップ１３１ＳＧＳ１６４）を実行する。保留表示・アクティブ表示更新処理では、保留表示フラグの値に応じた表示態様にて保留表示やアクティブ表示の表示を開始する処理、可変表示の終了タイミングにてアクティブ表示をアクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆから消去する処理、可変表示中の演出の進行に応じて保留表示やアクティブ表示を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達残回数表示更新処理では、画像表示装置５に表示されている救済時短到達残回数表示１３１ＳＧ００５Ｚ（図１１－１参照）の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示１３１ＳＧ００５Ｚを非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が９００回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態Ｂに制御されたことを報知する救済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

【０４９４】

［可変表示開始設定処理］

図１１－２５は、図１１に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであ

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

【０４９５】

また、ステップ１３１ＳＧＳ６０１において、第１可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、第２可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ６０４）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおけるバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂにコピーする（１３１ＳＧＳ６０５）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を１個ずつ上位にシフトする（ステップ１３１ＳＧＳ６０６）。尚、このとき、バッファ番号「２－１」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【０４９６】

尚、第２特図可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。

【０４９７】

ステップ１３１ＳＧＳ６０３またはステップ１３１ＳＧＳ６０６０の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ１３１ＳＧＳ６０７）。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ１３１ＳＧＳ６０８）。

【０４９８】

例えば、図１１－２６に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンが非リーチ（非リーチはずれ）である場合は、停止図柄を１００％の割合で「１２４」や「５７８」等の「非リーチ」の組み合わせ（非リーチ態様、非リーチはずれ態様）に決定する。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがノーマルリーチ（ノーマルリーチはずれ）である場合は停止図柄を９５％の割合で「２４２」や「６７６」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、５％の割合で「１３１」や「５４５」等の７以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定する。

【０４９９】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は停止図柄を８０％の割合で「２４２」や「６７６」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、１９％の割合で「１３１」や「５４５」等の７以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定し、１％の割合で「７６７」や「７８７」等の７図柄での「リーチ」の組み合わせ（「７」リーチ態様、「７」リーチはずれ態様）に決定する。

【０５００】

そして、可変表示結果が「大当り」である場合は停止図柄を２０％の割合で「２２２」や「６６６」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当り

態様）に決定し、５０％の割合で「１１１」や「５５５」等の７以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当り態様）に決定し、３０％の割合で「７７７」の７図柄での「リーチ」の組み合わせ（「７」リーチ態様、「７」リーチ大当り態様）に決定する。

【０５０１】

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

【０５０２】

尚、本実施例では、飾り図柄が偶数の組み合わせでリーチとなる場合と奇数の組み合わせでリーチとなる場合等で大当り期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がいずれの図柄の組合せでリーチとなっても大当り期待度が同一であっても良いし、また、飾り図柄が示す数字の大きさに応じてリーチとなったときの大当り期待度が異なるようにしても良い。

【０５０３】

図１１－２５に戻り、飾り図柄の停止図柄を決定した後の演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなる可能性を示唆する可変表示中予告演出を実行するか否かを決定するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ１３１ＳＧＳ６０９）を実行する。

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（１３１ＳＧＳ６１２）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０５０７】

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

【０５０８】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（１３１ＳＧＳ６１３）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（１３１ＳＧＳ６１４）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（Ｓ１７２）に対応した値にする（１３１ＳＧＳ６１５）。

【０５０９】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－１する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応じた値にセットすれば良い。

【０５１０】

［可変表示中の演出について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示及びリーチ演出等の制御を行う。

【０５１１】

［演出制御パターンについて］

図１１－２７及び図１１－２８に示すように、演出制御パターンは、変動パターンＰＡ１－１～４、ＰＡ２－１～１９、ＰＢ１－１～１８毎に設定されている。

【０５１２】

変動パターンＰＡ１－１～４に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなる非リーチ１～４のパターンが設定されている。変動パターンＰＡ１－１、ＰＡ１－２は、通常状態において指定される変動パターンであり、ＰＡ１－３は、時短状態Ａまたは確変状態において選択される変動パターンであり、ＰＡ１－４は、時短状態Ｂにおいて選択される変動パターンであり、それぞれに対応する非リーチ１～４のパターンでは、変動パターンに応じた変動時間に応じて飾り図柄の可変表示が終了するまでの時間がそれぞれ異なるように設定されている。

【０５１３】

変動パターンＰＡ２－１に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出（図中「ノーマル」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１は、通常状態、時短状態Ａ、確変状態において指定される変動パターンである。

【０５１４】

変動パターンＰＡ２－２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出（図中「低ベース弱Ａ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出（図中「低ベース弱Ｂ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【０５１５】

変動パターンＰＡ２－４に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ

演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＡのリーチ演出（図中「低ベース強Ａ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－５に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

変動パターンＰＡ２－１６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＡのリーチ演出（図中「高ベースＡ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１７に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＢのリーチ演出（図中「高ベースＢ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１８に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＣのリーチ演出（図中「高ベースＣ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１９に対応する演出

制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＤのリーチ演出（図中「高ベースＤ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

変動パターンＰＢ１－１１に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【０５２７】

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

【０５２８】

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

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

［可変表示中の演出の流れについて］

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

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

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

された変動パターンがＰＢ１－２であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

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

ーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

り指定された変動パターンがＰＢ１－１２であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

図１１－３０は、時短状態Ａ、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ａ、確変状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ１－３の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

図１１－３１は、時短状態Ｂにおける可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂにおいて第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ１－４の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

［スーパーリーチ演出について］

本実施の形態において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチのリーチ演出は、前述のように通常状態において実行される低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂ、低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出、時短状態Ａ、確変状態において実行される高ベーススーパーリーチＡ～Ｄのリーチ演出を含む。尚、以下では、ノーマルリーチ、スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単にノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出と呼ぶこ

とがあり、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単に低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチＡ演出、高ベースリーチＢ演出、高ベースリーチＣ演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。

【０５５９】

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

【０５６０】

また、スーパーリーチ演出には、その種類毎にタイトルが設定されており、スーパーリーチ演出は、当該スーパーリーチ演出のタイトルが表示されるタイトル表示パートと、タイトル表示パートの後に演出結果が報知されるまでの導入パートと、から構成される。

【０５６１】

［低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の変形例について］

本実施例では、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチＡ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンＰＢ１－ＪＡ、低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンＰＢ１－ＪＢを含む構成としても良い。

【０５６２】

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

【０５６３】

尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展する変動パターンを含まない構成としても良く、このような構成では、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、演出結果として大当りとなるか否かが報知されることとなる。

【０５６４】

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

チＡ、Ｂ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンの決定割合が定められた構成となる。

【０５６５】

［低ベース弱リーチＡ演出について］

図１１－３２は、低ベース弱リーチＡ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１１－３３は、低ベース弱リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【０５６６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡに対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図１１－３２（ａ１）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置５における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Ａを実行し、図１１－３２（ａ２）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートを開始する。

【０５６７】

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

【０５６８】

図１１－３３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置５の表示領域に低ベース弱リーチＡ演出のタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【０５６９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチＡ演出のタイトル開始期間では、図１１－３２（ａ３）～（ａ４）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

尚、低ベース弱リーチＡ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＡの後、低ベース弱リーチＡ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチＡ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制

御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０５７６】

［低ベース弱リーチＢ演出について］

図１１－３４は、低ベース弱リーチＢ演出の実行時における画像表示装置５に表示される画像の推移を示す図であり、図１１－３５は、低ベース弱リーチＢ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【０５７７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＢに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図１１－３４（ｂ１）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置５における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Ａを実行し、図１１－３４（ｂ２）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートを開始する。

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間では、図１１－３４（ｂ３）～（ｂ４）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０５８１】

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

【０５８２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示期間では、図１１－３４（ｂ４）～（ｂ５）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の下方に、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。この際、図１１－３５に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図１１－３５に示すように、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０５８３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチＢ演出のタイトル終了期間では、（ｂ５）～（ｂ６）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図１１－３５に示すように、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－３５に示すように、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

【０５８４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートを開始させる。図１１－３４（ｂ６）～（ｂ７）に示すように、低ベース弱リーチＢ演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（ホッケー台を挟んでキャラクタ「夢夢」とキャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙する背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」も継続して表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図１１－３４（ｂ７）～（ｂ８）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」がパックを打ち返すシーン）に切り替わる。

【０５８５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＢの後、低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体３２を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチＢの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」との勝負に勝つことができず、低ベース弱リーチＢ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０５８６】
尚、低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチＢ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味

方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」との勝負に勝って、低ベース弱リーチＢ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０５８７】

［低ベース強リーチＡ演出について］

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

落下演出から移行した低ベース強リーチＡ演出のプロローグ表示期間では、落下演出専

用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間では、図１１－３６（ｃ３）～（ｃ４）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０５９９】

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

【０６００】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「２人で爆チュー

を捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示期間では、まず、図１１－３６（ｃ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図１１－３７に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－３６（ｃ５）～（ｃ６）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－３７に示すように、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【０６０５】

［低ベース強リーチＡ演出の期待度示唆表示について］

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

また、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合には、図１１－３６（ｃ２）～（ｃ３）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、図１１－３６に示す例では、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーにキャラクタを表示させ、表示領域が全て埋まるまで拡大表示させることで、表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となる構成であるが、低ベース強リ

ーチＡ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【０６１０】

低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、図１１－３６（ｃ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１１－３６（ｃ５）～（ｃ６）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－３６（ｃ５）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、図１１－３６（ｃ６）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチＡ演出に対応する３個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチＡ演出における大当りの期待度が示唆される。

【０６１１】

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

【０６１２】

［低ベース強リーチＢ演出について］

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

【０６１３】

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

【０６１４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出から発展する場合に、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤で可動

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

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

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

【０６１８】

落下演出から移行した低ベース強リーチＢ演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

図１１－３９（ｄ１）～（ｄ３）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【０６２２】
　また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。
【０６２３】
　低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間では、図１１－３９（ｄ３）～（ｄ４）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【０６２４】
　リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【０６２５】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示期間では、まず、図１１－３９（ｄ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図１１－４０に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－３９（ｄ５）～（ｄ６）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－４０に示すように、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。
【０６２６】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＢ演出のタイトル終了期間では、図１１－３９（ｄ６）～（ｄ７）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図１１－４０に示すように、低ベース強リーチＢ演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－４０に示すように、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。
【０６２７】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出の導入パートを開始させる。図１１－３９（ｄ３）～（ｄ８）に示すように、低ベース強リーチＢ演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用

の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチＢ演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチＢ演出の導入パートは、遊技者から見て奥側の位置で敵キャラクタ「ロボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側の位置で味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「ロボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、図１１－３９（ｄ８）及び図１１－４０に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

［低ベース強リーチＢ演出の期待度示唆表示について］

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

【０６３１】

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

が期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。
【０６３２】
また、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチＢ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。
【０６３３】
尚、低ベース強リーチＢ演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。
【０６３４】
また、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、図１１－３９（ｄ２）～（ｄ３）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。
【０６３５】
低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、図１１－３９（ｄ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１１－３９（ｄ５）～（ｄ６）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－３９（ｄ５）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、図１１－３９（ｄ６）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチＢ演出に対応する３．５個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチＢ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。
【０６３６】
［低ベース強リーチＣ演出について］
低ベース強リーチＣ演出については、前述の低ベース強リーチＢ演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチＣ演出についての図面は省略する。
【０６３７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチＡまたは低ベース弱スーパーリーチＢを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を実行し、低ベース強リーチＣ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチＣ演出に発展させ

る。
【０６３８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出から発展する場合に、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤で可動体３２を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体３２を落下させ、その後可動体３２を初期位置まで上昇させる。
【０６３９】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。
【０６４０】
低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置５の表示領域にタイトル文字「大激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「大激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。
【０６４１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。
【０６４２】
落下演出から移行した低ベース強リーチＣ演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。
【０６４３】
また、選択演出から移行した低ベース強リーチＣ演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチＣ演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。
【０６４４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。
【０６４５】
落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前

に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【０６４６】

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

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

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

【０６５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチＣ演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチＣ演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と

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

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

［低ベース強リーチＣ演出の期待度示唆表示について］

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

尚、低ベース強リーチＣ演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【０６５８】

また、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【０６５９】

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

【０６６０】

［低ベース最強リーチ演出について］

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

【０６６１】

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

【０６６２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出か

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０６６８】

図１１－４１（ｅ１）～（ｅ４）に示すように、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領

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

【０６６９】

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

【０６７０】

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

【０６７１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図１１－４１（ｅ６）～（ｅ７）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領

域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。

【０６７２】

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

【０６７３】

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

【０６７４】

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

【０６７５】

［低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示について］

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

【０６７６】

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

【０６７７】

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

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

［タイトル表示パートの変形例について］

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

【０６８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行するとまず、図１１－４３（ｆ１）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）等の表示を除き、表示領域全体を黒色表示するブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出の実行前に保留表示及びアクティブ表示が表示されていた場合には、ブラックアウト演出の開始に伴い保留表示及びアクティブ表示が非表示となる。

【０６８２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ブラックアウト演出を所定時間継続した後、図１１－４３（ｆ２）に示すように、表示領域全体の背景を黒色表示に維持した状態で、期待度示唆表示（図１１－４３（ｆ２）では低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示）を表示させる。

【０６８３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域全体の背景を黒色表示として期待度示唆表示を表示した状態を所定時間維持し、図１１－４３（ｆ３）（ｆ５）に示すように、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字（図１１－４３（ｆ３）（ｆ５）では低ベース最強リーチ演出のタイトル文字）を期待度示唆表示よりも大きいサイズで定位置に表示させる。

【０６８４】

該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字はいずれも定位置に表示された状態では、タイトル文字の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、定位置に表示された状態において該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０６８５】

また、タイトル文字は、白色の態様（図１１－４３（ｆ３））または赤色の態様（図１１－４３（ｆ５））のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ１３１ＳＧＳ６０９の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当りであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当りとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当りとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当りの期待度が高くなる。

【０６８６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字を表示させた後、図１１－４３（ｆ４）（ｆ６）に示すように、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字の表示を維持したまま、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに対応する背景を表示させ、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。一方、タイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。また、タイトル表示パートにおいてタイトル文字は、ブラックアウト演出の開始後、タイトル文字が表示されるまでの時間よりも長い時間にわたり表示される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０６８７】

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

【０６８８】

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

となるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示させることで、まず期待度示唆に注目させることができる。

【０６８９】

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

【０６９０】

［高ベースリーチＡ～Ｄ演出について］

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

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

【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。高ベースリーチＡ演出のタイトル終了期間では、図１１－４４（ｇ５）～（ｇ６）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチＡ」を、タイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチＡ」を、タイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチＡ」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図１１－４５に示すように、高ベースリーチＡ演出のタイトル終了期間は、高ベースリーチＡ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－４５に示すように、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

［高ベースリーチＡ～Ｄ演出の期待度示唆表示について］

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

【０７０３】

高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置５にタイトル文字「バトルリーチＡ」とともに、タイトル文字「バトルリーチＡ」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１１－４４（ｇ５）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【０７０４】

高ベースリーチＡ演出が実行される時短状態Ａまたは確変状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表

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

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、図１１－４４（ｇ３）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチＡ」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１１－４４（ｇ４）～（ｇ５）に示すように、タイトル文字「バトルリーチＡ」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－４４（ｇ４）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、図１１－４４（ｇ５）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチＡ演出に対応する３個（高ベースリーチＢ演出は３．５個、高ベースリーチＣ演出は４個、高ベースリーチＤ演出は４．５個）の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチＡ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【０７０８】

［タイトル文字の表示位置について］

図１１－４６は、画像表示装置５の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

【０７０９】

図１１－４６（Ａ）（Ｂ）に示すように、画像表示装置５は、長方形状の表示領域５Ｌを有するものであるが、その前面に遊技盤２が配置されるため、画像表示装置５の表示領域５Ｌにおける視認領域は、遊技盤２に形成された開口部２４から視認可能となる領域、すなわち遊技盤２を構成する部材によって被覆されない領域となる。

【０７１０】

前述のように演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パー

トのうちタイトル表示期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が表示される定位置は、図１１－４６（Ａ）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が、画像表示装置５の表示領域５Ｌの対角線同士の交点と重なる位置となり、図１１－４６（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の視認領域内において遊技盤２の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっている。

【０７１１】

また、同様に低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベース強リーチＡ演出のタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」、低ベース強リーチＢ演出のタイトル文字「激震ロボバトル」、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」、高ベースリーチＡ演出のタイトル文字「バトルリーチＡ」、高ベースリーチＢ演出のタイトル文字「バトルリーチＢ」、高ベースリーチＣ演出のタイトル文字「バトルリーチＣ」、高ベースリーチＤ演出のタイトル文字「バトルリーチＤ」、のいずれのタイトル文字についても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置は、図１１－４６（Ａ）に示すように、タイトル文字が、画像表示装置５の表示領域５Ｌの対角線同士の交点と重なる位置となり、図１１－４６（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の視認領域内において遊技盤２の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっている。

【０７１２】

遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤２のデザインの変更により遊技盤２を構成する部材によって画像表示装置５の表示領域５Ｌが被覆される領域が変化して表示領域５Ｌのうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤２のデザインの変更により遊技盤２を構成する部材によって画像表示装置５の表示領域５Ｌが被覆される領域が変化して表示領域５Ｌのうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置５の表示領域５Ｌを基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

【０７１３】

これに対して本実施例では、いずれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置が、タイトル文字が画像表示装置５の表示領域５Ｌの対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置５の視認領域内において遊技盤２の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域５Ｌの対角線同士の交点視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤２のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。

【０７１４】

［スーパーリーチ演出の演出時間について］

図１１－４７は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図１１－４８は、各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

【０７１５】

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

【０７１６】
低ベース弱リーチＢ演出の全体の演出時間はＴ１－２であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ１であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ１ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ１ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ１ｃである。
【０７１７】
尚、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちのタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。
【０７１８】
図１１－４７に示すように、低ベース強リーチＡ演出の全体の演出時間はＴ２－１であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。
【０７１９】
低ベース強リーチＢ演出の全体の演出時間はＴ２－２であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。
【０７２０】
低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間はＴ２－３であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。
【０７２１】
尚、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちのタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。
【０７２２】
低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間はＴ３であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ３であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ３ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ３ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ３ｃである。
【０７２３】
高ベースリーチ演出Ａ～Ｄの全体の演出時間はいずれもＴ４であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれもＴｔ４であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれもＴｔ４ａであり、タイトル表示期間の演出時間はいずれもＴｔ４ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はいずれもＴｔ４ｃである。
【０７２４】
本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ａ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ１－１、Ｔ１－２）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（Ｔ３）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３）よりも長く設定されている。
【０７２５】
また、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のうち低ベース弱リーチＡ演

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

【０７２６】

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

【０７２７】

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

【０７２８】

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

【０７２９】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｆ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ２ａ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ３ａ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強

リーチＣ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ２ａ）よりも長く設定されている。
【０７３０】
本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｇ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｂ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｂ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ３ｂ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｂ）よりも長く設定されている。
【０７３１】
本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル終了期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｈ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ２ｃ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ３ｃ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ２ｃ）よりも長く設定されている。
【０７３２】
本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示期間（タイトル表示パートにおいて後述するプロローグ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間）の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｉ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｄ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｄ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ３ｄ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｄ）よりも長く設定されている。
【０７３３】
本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間とタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｊ）（Ｋ）に示すように、低ベース（通常状態）中のいずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｂ／Ｔｔ２ｂ／Ｔｔ３ｂ）は、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ）は、タイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ／Ｔｔ２ｃ／Ｔｔ３ｃ）よりも長く設定されている。
【０７３４】
本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）と高ベース（時短状態Ａ及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチＡ～Ｄ演出）の全体の演出時

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

【０７３５】

［スーパーリーチ演出のタイトル文字について］

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

【０７３６】

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

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

本形態においてタイトル文字のフォントサイズを比較すると、図１１－４９（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＫは、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＪよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０７４４】

また、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よ

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

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】

［期待度示唆表示について］

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

【０７４８】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１１－５０（Ａ）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【０７４９】

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

せる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、星形オブジェクトを黒色から金色に変化させる場合に、該当する星形オブジェクトの強調表示を行った後、金色の通常表示に変化させる。

【０７５０】

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

【０７５１】

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

【０７５２】

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

【０７５３】

［選択演出について］

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

【０７５４】

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

【０７５５】

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

【０７５６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当り期待度は０であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン３１Ｂの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。
【０７５７】
図１１－５１（ｈ２）～（ｈ８）に示すように、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像は、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像の後、低ベース弱リーチＡ演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度が高い低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像、低ベース強リーチＡ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像、低ベース強リーチＢ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像、低ベース強リーチＣ演出よりも大当り期待度が高い低ベース最強リーチ演出のタイトル画像の順番で切り替わる。
【０７５８】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されることで、図１１－５１（ｈ９）に示すように、操作促進画像が消えてスーパーリーチ演出のタイトル画像のみがウィンドウ内に表示される確定画像を表示させ、表示されたタイトル画像のスーパーリーチ演出が実行される旨を報知し、その後、当該スーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行させる。
【０７５９】
図１１－５２に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３Ｂの操作回数は３回、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は４回、低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は８回、低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は１０回、低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は１５回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期態度または大当り期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン３１Ｂの操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン３１Ｂの操作が必要となる。
【０７６０】
また、図１１－５２に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチＡ演出以上の大当り期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチＡ演出が実行される割合は約３２．１８％、低ベース強リーチＢ演出が実行される割合は約３０．１６％、低ベース強リーチＣ演出が実行される割合は約３０．３０％、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約７．３６％となっている。
【０７６１】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択演出において低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、５個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形

オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、５個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態で表示させるようになっている。

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

［可変表示中に実行可能な演出について］

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

【０７６５】

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

【０７６６】

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

【０７６７】

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

【０７６８】

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

【０７６９】

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

【０７７０】

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

【０７７１】

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

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

図１１－５４（Ｂ）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行するか否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には８０％の割合で非実行（白）が決定され、２０％の割合で実行（赤）が決定され、実行（金）は決定さ

れない。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には２０％の割合で非実行（白）が決定され、７５％の割合で実行（赤）が決定され、５％の割合で実行（金）が決定される。このように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定されるので、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。

【０７７５】

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

【０７７６】

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

【０７７７】

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

【０７７８】

図１１－５４（Ｅ）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチＡ

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

【０７７９】

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

【０７８０】

［説明文表示演出について］

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

【０７８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図１１－５５（Ａ）～（Ｉ）に示すように、味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、プロローグ表示期間において説明文表示演出を行う場合には、味方キャラクタ「夢夢」が拡大表示する背景よりも手前側のレイヤーに、説明文を構成する説明文字「驚き！」「桃の木」「大ラッキー！」を順番に表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず図１１－５５（Ａ）に示すように、説明文字「驚き！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ１））、図１１－５５（Ｂ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ２））、その後、図１１－５５（Ｃ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１１－５６（ｔ３））。

【０７８２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５５（Ｄ）に示すように、説明文字「桃

の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ４））、図１１－５５（Ｅ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ５））、その後、図１１－５５（Ｆ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１１－５６（ｔ６））。

【０７８３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５５（Ｇ）に示すように、説明文字「大ラッキー！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ７））、図１１－５５（Ｈ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ８））、その後、図１１－５５（Ｉ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１１－５６（ｔ９））。

【０７８４】

［タイトル色変化演出について］

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

【０７８５】

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

【０７８６】

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

【０７８７】

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

【０７８８】

図１１－５８（Ａ）（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル開始期間の演出時間Ｔ１は５００ｍｓ、タイトル表示期間の演出時間Ｔ２は２２００ｍｓ、タイトル終了期間の演出時間Ｔ３は３００ｍｓに設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間ｔ１は８００ｍｓ、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間ｔ２は２００ｍｓ

、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間ｔ３は１２００ｍｓに設定されている。

【０７８９】

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

【０７９０】

［操作促進演出Ａについて］

図１１－５９は、操作促進演出Ａの実行状況を示す図である。

【０７９１】

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

【０７９２】

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

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

［操作促進演出Ｂについて］

図１１－６０は、操作促進演出Ｂの実行状況を示す図である。

【０７９６】

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

【０７９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｂの実行が決定されており、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６０（Ａ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【０７９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｂの実行が決定されており、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６０（Ｂ）（Ｃ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制

御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６０（Ｂ）に示すように、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が１つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

【０７９９】

ボタン画像（小）にもボタン画像（大）にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が０となると、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図１１－６０（Ｄ）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、可動体３２を落下させる落下演出を実行し、その後、図１１－６０（Ｅ）に示すように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

【０８００】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれとなる変動パターンの場合に、図１１－６０（Ｆ）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図１１－６０（Ｇ）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【０８０１】

［操作促進演出Ｃについて］

図１１－６１は、操作促進演出Ｃの実行状況を示す図である。

【０８０２】

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

【０８０３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｃの実行が決定されている場合に、図１１－６１（Ａ）（Ｂ）に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【０８０４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ａ）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、図１１－６１（Ｃ）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ナナ」が表示されるカットイン画像（Ａ）を表示させた後、図１１－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【０８０５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ｂ）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、図１１－６１（Ｄ）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ジャム」が表示されるカットイン画像（Ｂ）を表示させた後、図１１－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【０８０６】

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

【０８０７】

［操作促進演出Ｄについて］

図１１－６２は、操作促進演出Ｄの実行状況を示す図である。

【０８０８】

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

【０８１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が０となると、大当りとなる変動パターンの場合に、図１１－６２（Ｃ）（Ｈ）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図１１－６２（Ｄ）（Ｉ）に示すように、演出結果として大当りを報知させる。

【０８１２】

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

【０８１３】

［操作促進画像について］

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

【０８１４】

［大当り開始演出について］

図１１－６４は、大当り開始演出の実行状況を示す図である。

【０８１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ａ）に示すように、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させた後、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンドを受信した場合に、大当り開始演出を実行する。

【０８１６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｂ）～（Ｇ）に示すように、画像表示装置５に大当り開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図１１－６４（Ｂ）に示すように、まず大当りのタイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ（ＲＥＧ　ＢＯＮＵＳ）」のうちタイトル文字の前半「ＢＩＧ（ＲＥＧ）」を、拡大サイズにて表示させた後、図１１－６４（Ｃ）に示すように、タイトル文字の前半「ＢＩＧ（ＲＥＧ）」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

【０８１７】

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

【０８１８】

尚、本実施例では、大当り種別が６ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「ＲＥＧ　ＢＯＮＵＳ」を表示させ、大当り種別が１０ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」を表示させる。

【０８１９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、タイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」を徐々に拡大させ、その後、図１１－６４（Ｈ）に示すように、大当り中演出を開始し、画像表示装置５の表示を大当り遊技状態の背景に切り替える。

【０８２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り中演出を開始するとまず、図１１－６４（Ｈ）に示すように、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）と、右打ち促進画像（小）を表示させる。

【０８２１】

右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｈ）（Ｉ）に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間にわたり、右打ち促進画像（小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【０８２２】

右打ち促進画像（大）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像（小）よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」（大）と、右方向を示す矢印であり、矢印画像（小）よりもサイズの大きい矢印画像（大）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｈ）（Ｉ）に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間のうち最初の一定時間のみ、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【０８２３】

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

進画像（大）が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

【０８２４】

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

【０８２５】

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

【０８２６】

［遊タイムまでの残転数表示について］

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本実施例では、時短回数１１００回の遊タイム）に制御する。

【０８２７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数（以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ）１３１ＳＧ００５Ｚ（図１１－１参照）を表示させることが可能である。

【０８２８】

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

【０８２９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６５（Ｂ）に示すように、飾り図柄（大）がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中も遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させる。

【０８３０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６５（Ｃ）に示すように、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展した場合に、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行中も遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させる。この際、演出

制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６５（Ｄ）（Ｅ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の演出結果としてはずれが報知された場合には、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の終了後もそのまま遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させる。

【０８３１】

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

【０８３２】

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

【０８３３】

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

【０８３４】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図１１－６５（Ｇ）（Ｈ）に示すように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを表示させる。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当りが報知された場合に、図１１－６５（Ｉ）（Ｊ）に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させたままとする。

【０８３５】

また、操作促進演出Ａにおいてプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成とした場合には、操作促進演出Ａの実行中は、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させれば良い。このような構成とした場合には、操作促進演出Ａにおいては、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚは表示される一方、その後の低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出における操作促進演出Ｃ、Ｄにおいては、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚが表示されないこととなる。

【０８３６】

［遊タイム開始演出について］

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。この際、遊技制

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

【０８３７】

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

【０８３８】

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

【０８３９】

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

【０８４０】

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

【０８４１】

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

【０８４２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間において、図１１－６６（Ｅ）（Ｆ）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を定位置に表示させたまま静止させる。

【０８４３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間において、図１１－６６（Ｆ）（Ｇ）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。その後、図１１－６６（Ｈ）に示すように、遊タイム演出の背景に切り替えて遊タイム演出を開始させる。

【０８４４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイム開始演出中において、右打ち促進画像（小）とは別に、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）を表示させるとともに、のめり込み注意喚起画像（メッセージ「のめり込みに注意！」）を表示領域の下方に表示させる。

【０８４５】

右打ち促進画像（大）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像（小）よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」（大）と、右方向を示す矢印であり、矢印画像（小）よりもサイズの大きい矢印画像（大）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、遊タイム開始演出が実行される期間にわたり、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【０８４６】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御されており、可変表示結果がはずれの場合には、特図変動時間が５００ｍｓの変動パターンＰＡ１－４を選択して可変表示を行い、時短状態Ｂに制御されており、可変表示結果が大当りの場合には、特図変動時間が５００ｍｓ＋１５０００ｍｓの変動パターンＰＢ１－１８を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂの制御が開始した際に、これらの変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示、すなわち時短状態Ｂに制御した後、最初に第１始動入賞口、第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく可変表示において、可変表示結果がはずれの場合に、変動パターンＰＡ１－４よりも変動時間が長く、遊タイム開始演出に相当する変動時間を定めた時短Ｂ開始変動パターンを選択して可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示において、時短Ｂ開始変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成としても良い。尚、このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示において可変表示結果が大当りの場合に、特図変動時間が５００ｍｓ＋１５０００ｍｓの変動パターンＰＢ１－１８にて可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイム開始演出を実行せず、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させれば良い。

【０８４７】

［タイトル文字等について１］

図１１－６７は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における

操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）の関係の一形態を示す図である。

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

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

【０８５２】

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

【０８５３】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間を比較した場合に、図１１－６７（Ｂ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間ＬＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＲ、ＬＳ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐよりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間ＬＲが、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＳ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐよりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＳ、Ｌ１Ｐが、説明文字の表示時間ＬＳよりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（

大）の表示時間ＬＲ、ＬＢ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐは、いずれも説明文表示演出を構成する３つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８５４】

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

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

【０８５８】

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

【０８５９】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に、図１１－６７（Ｄ）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズＥ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥＲ、ＥＳ、ＥＢ、Ｅ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＢが、スーパーリーチ演出

のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥＲ、ＥＳ、Ｅ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズＥＳが、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。　また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８６０】

［タイトル文字等について２］

図１１－６８は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。

【０８６１】

図１１－６８（Ａ）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＲである。

【０８６２】

図１１－６８（Ａ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＢ、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＢ、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＢである。

【０８６３】

図１１－６８（Ａ）に示すように、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ１Ｐ、操作促進文字（小）のフォントサイズはＦ１Ｐ、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはＥ１Ｐである。

【０８６４】

図１１－６８（Ａ）に示すように、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ２Ｐ、操作促進文字（大）のフォントサイズはＦ２Ｐ、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはＥ２Ｐである。

【０８６５】

図１１－６８（Ａ）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＹ、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＹ、遊タイム開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＹである。

【０８６６】

図１１－６８（Ａ）に示すように、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズはＦＺ、遊タイムまでの残回数文字が表示される表示領域サイズはＥＺである。

【０８６７】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズを比較した場合に、図１１－６８（Ｂ）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズＦ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＲ、ＦＢ、Ｆ１Ｐ、ＦＹ、ＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字（残りＸＸＸ（Ｘは０～９００の数値）回）のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（大）を構成する文字の

うち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８６８】

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

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

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

【０８７２】

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

【０８７３】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図１１－６８（Ｃ）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズＥ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字

、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、ＥＢ、Ｅ１Ｐ、ＥＹ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、Ｅ１Ｐ、ＥＹ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＹが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、Ｅ１Ｐ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＲが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥ１Ｐ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥ１Ｐが、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８７４】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間を比較すると、図１１－６８（Ｄ）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間ＬＹが、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間ＬＲよりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８７５】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図１１－６８（Ｅ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が中央から表示領域の右側に向かって移動しながら消去される。一方、低ベース最強リーチ演出、遊タイム開始演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が拡大表示から縮小されて表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が拡大しながら消去される。

【０８７６】

［ＬＥＤの配置について］

本実施例における遊技効果ランプ９は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４を含む。

【０８７７】

図１１－６９に示すように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２は、遊技機用枠３の画像表示装置５の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するようにが設けられており、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、遊技機用枠３の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、可動体３２の前面に形成されたロゴ「ＰＯＷＥＲ ＦＵＬII」に対応する位置に配置されている。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、遊技領域２Ｌに形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられている。

【０８７８】

枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、ＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）の発光素子からなるフルカラーＬＥＤであり、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、赤色に単色発光させることが可能な赤色ＬＥＤであり、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、白色に単色発光させることが可能な白色ＬＥＤである。

【０８７９】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図１１－７０は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるため

の輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【０８８０】

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

【０８８１】

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

【０８８２】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および時短状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【０８８３】

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

【０８８４】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０８８５】

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

【０８８６】

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

【０８８７】

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

【０８８８】

［遊技効果ランプの点灯態様］

本実施例においては、上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による

各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。
【０８８９】
「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。
【０８９０】
例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、該当するＬＥＤは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるＬＥＤの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【０８９１】
ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の輝度データとして規定されるＲ（Ｒｅｄ）のデータが「０」である場合、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は「消灯」する。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の輝度データ（Ｒのデータ）が「１」である場合、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなＲのデータが「１」となるロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【０８９２】
装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５の輝度データとして規定されるＷ（Ｗｈｉｔｅ）のデータが「０」である場合、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は「消灯」する。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５の輝度データ（Ｗのデータ）が「１」である場合、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなＷのデータが「１」となるロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【０８９３】
「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。尚、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。
【０８９４】
「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。
【０８９５】
［遊技効果ランプに関する説明］
次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図１１－７１～図１２－３６を参照しながら説明する。
【０８９６】
［輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【０８９７】
具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示）を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の英数字））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０８９８】
図１１－７１は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１１－７１に示すように、例えば、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド（Ｂ４２１）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル（弱リーチ系共通タイトル（親））のアドレスを特定する。
【０８９９】
親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。
【０９００】
例えば、図１１－７４に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD_A_LWU_1_B421）、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（XD_A_LLOGO_B421）、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（XD_A_LSLMP_B421）、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（XD_A_LATAK_B421）が指定されている。また、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応して子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４に対応して子テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５に対応して子テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４に対応して子テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されている。
【０９０１】
図１１－７１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として６０００００ｍｓ（１０分間）が指定されている場合には、この６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するために１０ｍｓごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓ

（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドを受信した後、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【０９０２】

子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【０９０３】

例えば、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０４】

また、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０５】

また、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_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_JAK

U_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：X_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０７】

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

【０９０８】

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

【０９０９】

孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【０９１０】

例えば、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）に対応して、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９１１】

また、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（ＸＤ＿＿＿ＬＬＯＧＯ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９１２】

また、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（ＸＤ＿＿＿ＬＳＬＭＰ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）に対応して、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：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１１－７６に示す孫テーブルの枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ２、ＬＷＲ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ３、ＬＷＲ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ４、ＬＷＲ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ５、ＬＷＲ

５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ６、ＬＷＲ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ７、ＬＷＲ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ８、ＬＷＲ８のＲＧＢの値を示すものである。

【０９１５】

また、図１１－８１に示す孫テーブルのように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）と、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ８のＲＧＢの値を示すものであり、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＫＹＯＴＳＵ＿ＣＨＡＮＣＥ＿ＡＫＡ１＿１）の輝度データにおいては、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ８のＲＧＢの値を示すものである。

【０９１６】

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

【０９１７】

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

【０９１８】

図１１－７６に示す孫テーブルのアタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（ＸＤ＿Ｊ＿ＬＡＴＡＫ＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ４のＲＧＢの値を示すものである。

【０９１９】

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

【０９２０】

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

【０９２１】

また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、Ｒ（Ｒｅｄ）の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」の３つの素子に輝度データに対応する電流が均等に流れることで、輝度データに応じた輝度の白色で発光させることが可能である。

【０９２２】

図１１－７１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１１－７５に示す子テーブルであれば、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２について、最初に１００ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AAをＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【０９２３】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、１０ｍｓ

周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【０９２４】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【０９２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図１１－７２は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１１－７２に示すように、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２に対して最初にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_１が指定されており、２番目にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_２が指定されており、３番目にランプ制御が行われる時間として２３０ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_３が指定されており、４番目にランプ制御が行われる時間として６０００００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_２が指定されている。２番目及び４番目の孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_２においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２について、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499」、「0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388」、「0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499」、「0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA」の順番で１００ｍｓ間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の１００ｍｓにおける輝度データをデータ１、２番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ２、３番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ３、４番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ４と称する。

【０９２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥの２番目に指定された孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_２についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された５００ｍｓを計時し、当該計時が５００ｍｓに到達するまで、：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_２に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が５００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が５００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_２に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_３に基づく輝度データの出力を開始する。

【０９２７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥの４番目に指定された孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＪＡＫＵ_ＫＹＯＴＵ_ＴＹＴＬＥ１_２に

ついてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された６０００００ｍｓを計時し、当該計時が６０００００ｍｓに到達するまで、：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が６０００００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計時が６０００００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が６０００００ｍｓに到達することがなく、計時が６０００００ｍｓに到達する前に、表示制御部１２３から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【０９２８】

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

【０９２９】

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

【０９３０】

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

【０９３１】

［スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて１］

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

【０９３２】

低ベース弱リーチＡ演出と低ベース弱リーチＢ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のラン

プ制御を行う。
【０９３３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３４】
　低ベース弱リーチＡ演出と低ベース弱リーチＢ演出では導入パートの実行時間が異なり、図１１－７３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３５】
　低ベース強リーチＡ演出と低ベース強リーチＢ演出と低ベース強リーチＣ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３６】
　低ベース強リーチＡ演出と低ベース強リーチＢ演出と低ベース強リーチＣ演出では導入パートの実行時間が異なり、図１１－７３に示すように、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＣ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３７】
　図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３８】
　高ベースリーチＡ演出と高ベースリーチＢ演出と高ベースリーチＣ演出と高ベースリーチＤ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして高ベー

スリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【０９３９】

高ベースリーチＡ演出と高ベースリーチＢ演出と高ベースリーチＣ演出と高ベースリーチＤ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであるが、図１１－７３に示すように、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＢ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＣ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＣ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＤ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＤ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＤ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【０９４０】

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

【０９４１】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４２】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行する場合に、低ベース弱リーチＡ演出であっても、低ベース弱リ

ーチＢ演出であっても、輝度データテーブルとして共通のタイトル共通チャンスアップ赤（タイトル共通チャンスアップ金）を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる。

【０９４３】

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

【０９４４】

尚、本実施例では、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間及びタイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、強ベース弱リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４５】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を

用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、強ベース弱リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか１つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４６】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４７】

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

【０９４８】

尚、本実施例では、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてか

ら定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、高ベースリーチＡ演出であるか、高ベースリーチＢ演出であるか、高ベースリーチＣ演出であるか、高ベースリーチＤ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始または高ベースリーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４９】

また、タイトル表示パートの実行時間が他のスーパーリーチ演出と共通しない低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５０】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＡタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＢタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９５１】

また、本実施例では、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタ

イトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９５２】

また、本実施例では、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＡタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチＢ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＢタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチＣ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＣタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＤ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチＤ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＤタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、高ベースリーチＡ演出、高ベースリーチＢ演出、高ベースリーチＣ演出、高ベースリーチＤ演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９５３】

また、本実施例では、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出の導入パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良い。

【０９５４】

また、本実施例では、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＡタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＢのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＢタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５５】

また、本実施例では、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして強リーチ系強リーチＡ導

入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＤ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＤ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＤタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５６】

また、本実施例では、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＡタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＢ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＢタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＣ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＣタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＤ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＤ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＤタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５７】

［スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて２］

以下に、スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルの設定内容について説明する。上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、一部のテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【０９５８】

［低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－７４は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４２１を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図

であり、図１１－７５は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－７６～図１１－７８は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９５９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、拡張コマンドＢ４２１に基づいて弱リーチ系共通タイトルの親テーブルを指定する。弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図１１－７４に示すように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２について最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、弱リーチ系共通タイトルの親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２のランプ制御を行う。

【０９６０】

子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥには、図１１－７５に示すように、参照する順に枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【０９６１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１（図１１－７６）を参照してランプ制御を行う。これにより、３４０ｍｓにわたり枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は消灯状態となり、その後、１６０ｍｓにわたり枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２を青色に点灯する。

【０９６２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２（図１１－７７）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は青色系統の色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する。

【０９６３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿３（図１１－７８）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、一部が消灯状態となり、残りが青色に点灯するとともに、３０ｍｓまたは２０ｍｓ毎に消灯する箇所と点灯させる箇所が変化する。

【０９６４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿３の実行時間である２３０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２（図１１－７７）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は青色系統の色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する。

【０９６５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに

よるランプ制御に切り替える。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【０９６６】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図１１－７４に示すように、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９６７】

これによりロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで赤色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、その後２３０ｍｓ経過するまで赤色から略消灯状態を経て再度赤色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで赤色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する。

【０９６８】

また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで白色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、その後２３０ｍｓ経過するまで白色から略消灯状態を経て再度白色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで白色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する。

【０９６９】

また、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、その後２３０ｍｓ経過するまで青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する。

【０９７０】

図１１－１５２（Ａ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示パート開始から５００ｍｓ経過までの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、消灯状態から青色に変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、消灯状態から赤色に変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、消灯状態から白色に変化する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（１）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、５００ｍｓ経過まで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で

点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（４）によるランプ制御）。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、５００ｍｓ経過まで赤色に点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（４）によるランプ制御）。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、５００ｍｓ経過まで白色に点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（４）によるランプ制御）。

【０９７１】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【０９７２】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、拡張コマンドＢ４２１に基づいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づいてランプ制御を行うことにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間、及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間に応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【０９７３】

［タイトル色変化演出（赤）において用いられる輝度データテーブル］

図１１－７９は、表示制御部１２３がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５１１を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－８０は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－８１～図１１－８３は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９７４】

表示制御部１２３は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、１３００ｍｓ経過したタイミング）で拡張コマンド５１１を送信する。

【０９７５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５１１を受信した場合に、拡張コマンド５１１に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル（図１１－７９）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－８０）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－８１～８３）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９７６】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッ

カランプＬＡ１～ＬＡ４は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで赤色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９７７】

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

【０９７８】

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

【０９７９】

図１１－１５２（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、８００ｍｓ経過したタイミングで２００ｍｓにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに１２００ｍｓ経過することでタイトル終了期間に移行する。

【０９８０】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドＢ５１１を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドＢ５１１を受信後、２００ｍｓ経過までの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は白色に点滅し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点滅する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（５）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドＢ５１１を受信後、２００ｍｓ経過してからさらに１２００ｍｓ経過するまでの期間）は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は赤色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（６）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドＢ５１１を受信後、１４００ｍｓ経過してからの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は赤色から徐々に消灯し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色から徐々に消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色から徐々に消灯する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（７）によるランプ制御）。

【０９８１】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【０９８２】

［タイトル色変化演出（金）において用いられる輝度データテーブル］

図１１－８４は、表示制御部１２３がタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５１２を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－８５は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－８６～図１１－８８は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９８３】

表示制御部１２３は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、１３００ｍｓ経過したタイミング）で拡張コマンド５１２を送信する。

【０９８４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５１２を受信した場合に、拡張コマンド５１２に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル（図１１－８４）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－８５）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－８６～８８）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９８５】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで黄色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９８６】

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

【０９８７】

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

【０９８８】

図１１－１５２（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、８００ｍｓ経過したタイミングで２００ｍｓにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに１２００ｍｓ経過することでタイトル終了期間に移行する。

【０９８９】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドＢ５１２を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドＢ５１２を受信後、２００ｍｓ経過までの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は白色に点滅し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点滅する（図１１－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（８）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡

張コマンドＢ５１２を受信後、２００ｍｓ経過してからさらに１２００ｍｓ経過するまでの期間）は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は黄色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化する（図１１－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（９）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドＢ５１２を受信後、１４００ｍｓ経過してからの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は黄色から徐々に消灯し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色から徐々に消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色から徐々に消灯する（図１１－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（１０）によるランプ制御）。

【０９９０】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【０９９１】

［タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例］

本実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行うか否かに関わらず、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行わない場合には、そのまま輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行う場合には、タイトル文字の色を変化させる表示制御を行うタイミングで表示制御部１２３から送信されるタイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を指定する拡張コマンドを受信することで、タイトル文字の色が変化するときから輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う構成であった。

【０９９２】

これに対して本変形例では、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）と、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）と、タイトル文字が金色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル変化演出を行わない場合には、弱リーチ系共通タイトル（白）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（赤）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカ

ランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（金）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９９３】

これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うことが可能となる。

【０９９４】

［低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－８９は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９０は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９１～図１１－９５は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【０９９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４００を受信した場合に、拡張コマンドＢ４００に基づいて弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブル（図１１－８９）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－９０）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－９１～９５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９９６】

特に、図１１－９０に示す子テーブルには、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－９１～９５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【０９９７】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【０９９８】

［低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－９６は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＢ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４０Ｆを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９７は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９９～図１１－１０３は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【０９９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４０Ｆを受信した場合に、拡張コマンドＢ

４０Ｆに基づいて弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブル（図１１－９６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－９７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－９８～１０３）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０００】

特に、図１１－９７に示す子テーブルには、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－９８～１０３に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１００１】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１００２】

［低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１０４は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５１７を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１０５は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１０６～図１１－１０９は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【１００３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５１７を受信した場合に、拡張コマンドＢ５１７に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図１１－１０５）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１０６）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１０７～１０９）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１００４】

特に、図１１－１０６に示す子テーブルには、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートを構成するプロローグ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１０７～１０９に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１００５】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１００６】

［低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１１０は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１１１は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の子テーブルの設定

内容を示す図であり、図１１－１１２～図１１－１１７は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１００７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５００を受信した場合に、拡張コマンドＢ５００に基づいて強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブル（図１１－１１０）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１１１）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１１２～１１７）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１００８】

特に、図１１－１１１に示す子テーブルには、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１１２～１１７に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１００９】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０１０】

［低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１１８は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＢ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５０４を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１１９は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１２０～図１１－１２４は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１０１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５０４を受信した場合に、拡張コマンドＢ５０４に基づいて強リーチ系強リーチＢ導入の親テーブル（図１１－１１８）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１１９）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１２０～１２４）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０１２】

特に、図１１－１１９に示す子テーブルには、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１２０～１２４に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０１３】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０１４】

［低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＣ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンドＢ５０５を受信した場合に、拡張コマンドＢ５０５に基づいて強リーチ系強リーチＣ導入の親テーブル（図示略）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図示略）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０１５】

特に、強リーチ系強リーチＣ導入の子テーブルには、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチＣ導入の孫テーブルには、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０１６】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０１７】

［低ベース最強リーチ演出において用いられる輝度データテーブル］

図１１－１２５は、表示制御部１２３が低ベース最強リーチ演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１２６は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１２７～図１１－１３５は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１０１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６００を受信した場合に、拡張コマンドＢ６００に基づいて最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブル（図１１－１２６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１２７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１２８～１３５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０１９】

特に、図１１－１２６に示す子テーブルには、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パート終了までの演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１２７～１３５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０２０】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０２１】

［高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１３６は、表示制御部１２３が高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表

示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０５を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１３７は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１３８～図１１－１４０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【１０２２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０５を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０５に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図１１－１３６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１３７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１３８～１４０）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０２３】

特に、図１１－１３７に示す子テーブルには、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートを構成するタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１３８～１４０に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０２４】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０２５】

［高ベースリーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１４１は、表示制御部１２３が高ベースリーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０６を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４２は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４３～図１１－１４５は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１０２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０６を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０６に基づいて高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブル（図１１－１４１）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１４２）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１４３～１４５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０２７】

特に、図１１－１４２に示す子テーブルには、高ベースリーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１４３～１４５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０２８】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせ

て発光色、発光態様が変化する。
【１０２９】
［高ベースリーチＢ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１１－１４６は、表示制御部１２３が高ベースリーチＢ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０７を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４７は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。
【１０３０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０７を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０７に基づいて高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブル（図１１－１４６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１４７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。
【１０３１】
特に、図１１－１４７に示す子テーブルには、高ベースリーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチＢ導入の孫テーブルには、高ベースリーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。
【１０３２】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。
【１０３３】
［高ベースリーチＣ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１１－１４８は、表示制御部１２３が高ベースリーチＣ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０８を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＣ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４９は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＣ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。
【１０３４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０８を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０８に基づいて高ベースリーチ系リーチＣ導入の親テーブル（図１１－１４８）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１４９）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。
【１０３５】
特に、図１１－１４８に示す子テーブルには、高ベースリーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチＣ導入の孫テーブルには、高ベースリーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。
【１０３６】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッ

カランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０３７】

［高ベースリーチＤ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１５０は、表示制御部１２３が高ベースリーチＤ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０９を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１５１は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＤ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【１０３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０９を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０９に基づいて高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブル（図１１－１５０）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１５１）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０３９】

特に、図１１－１５０に示す子テーブルには、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチＤ導入の孫テーブルには、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０４０】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０４１】

［作用効果１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０４２】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【１０４３】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄

（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【１０４４】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【１０４５】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出と、を含み、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【１０４６】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【１０４７】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字及び低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）または双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった両側の飾り図柄の一部と重なった状態で表示されるので、タイトル文字が定位置に表示された後も、タイトル文字に注目させやすくなる。

【１０４８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０４９】

［作用効果２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実

行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５０】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【１０５１】

［作用効果３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パート

において、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５２】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【１０５３】

［作用効果４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５５】

［作用効果５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＢ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＢ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＢ演出、低ベース強リーチＢ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＢ演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当りとなる旨が報知され、低ベ

ース強リーチＢ演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当りとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチＢ演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチＢ演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当り期待度の高い低ベース弱リーチＢ演出については、大当りとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当り期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５６】

また、味方キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタであり、敵キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタであり、低ベース強リーチＢ演出における導入パートの開始時に、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクタ「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが対峙しており、相対的に期待度の高い低ベース強リーチＢ演出については、遊技者の向きと味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当り期待度が高いことを認識させやすくなる。

【１０５７】

また、低ベース強リーチＢ演出における導入パートにおいて、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」が、タイトル表示パートでタイトル文字が表示されていた表示領域を含む位置に表示されるため、タイトル文字に注目していた遊技者が、タイトル文字が消えることで自然と味方キャラクタ「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」に視線が行くようになる。

【１０５８】

［作用効果６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当り期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当り期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５９】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【１０６０】
　また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないので、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。
【１０６１】
　［作用効果７］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。
【１０６２】
　また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置５の手前側に可動体３２が重なるように動作させ、可動体３２が動作してから該可動合い３２が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体３２が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。
【１０６３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１０６４】
　尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強

リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０６５】

［作用効果８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。

【１０６６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０６７】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことがで

きる。
【１０６８】
［作用効果９］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２）と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ２－１～３）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。
【１０６９】
［作用効果１０］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）と確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることがで

きる。
【１０７０】
　また、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）は、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）よりも短く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる一方、通常状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。
【１０７１】
　また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当りを期待させることができる。
【１０７２】
　また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当りを期待させることができる。
【１０７３】
　また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース弱リーチＡＢ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示パートの実行時間が長くなるため、しっかりと煽ることができる。
【１０７４】
　また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチＡＢ演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。
【１０７５】
　［作用効果１１］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、タイトル表示パートにおいては、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期

間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【１０７６】

［作用効果１２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図１１－４３に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当り期待度が高い赤色の態様で表示させることが可能である。そして、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、対応する期待度示唆表示を表示させ、その後、タイトル文字を期待度示唆表示よりも大きいサイズで表示させる。この際、タイトル文字を白色の態様で表示させるときおよび赤色の態様で表示させるときのいずれの場合においても、期待度示唆表示を共通の態様で表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル文字の態様に注目させることができる。

【１０７７】

［作用効果１３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＣ演出を実行可能である。低ベース強リーチＢ、Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいて第１態様（星３．５個）で期待度示唆表示を表示させ、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいて第２態様（星４個）で期待度示唆表示が表示させる。この際、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、共通の態様で強調表示を行う。このようにすることで、低ベース強リーチＢ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、低ベース強リーチＣ演出におけるタイトル表示パートにおいて第２態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通態様とすることで、開発コストを軽減することができる。

【１０７８】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトにより構成され、低ベース強リーチＢ演出では、Ｎ（Ｎは整数）＋０．５個（３．５個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、低ベース強リーチＣ演出では、Ｎ＋１個（４個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、星形オブジェクト毎に強調表示が行われるとともに、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の

態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。
【１０７９】
　また、期待度示唆表示では、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とが共通である。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。
【１０８０】
　また、期待度示唆表示では、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。
【１０８１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１０８２】
　尚、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出では、タイトル表示パートにおいて共通の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートと低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートとで、それぞれ異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１０８３】
　［作用効果１４］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対す

る強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当り期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【１０８４】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音が出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【１０８５】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字「期待度」とにより構成され、星形オブジェクトに対する強調表示は、文字「期待度」と重畳するサイズで行われる。このようにすることで、星形オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字の双方に注目させることができる。

【１０８６】

尚、本実施例では、複数の星形オブジェクトのうち一部の星形オブジェクトを強調表示させる場合に、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成であるが、全ての星形オブジェクトについて、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成としても良い。

【１０８７】

［作用効果１５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示と同時に保留表示を表示させないようにする。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示が表示されないため、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。

【１０８８】

特に、保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数が、期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトの最大数と一致することとなるが、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出が実行されても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【１０８９】

また、タイトル表示パートの開始前に表示領域が単色表示される単色表示演出が実行されるときに保留表示を消去することで、違和感なく保留表示を終了できる。

【１０９０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル、高ベース、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０９１】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０９２】

［作用効果１６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１数（３）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１数よりも多い第２数（３．５）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出におけるタイトル表示パートにおいて第２数よりも多い第３数（４）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第１数（３）と第２数（３．５）との数の差は、第２数（３．５）と第３数（４）との数の差と同じ（０．５）であり、第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリー

チＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第１数（３）に対応する低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第１数（３）から第２数（３．５）に増加した場合と、第２数（３．５）から第３数（４）に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第１数（３）から第２数（３．５）に増加した場合よりも第２数（３．５）から第３数（４）に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当りとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当りとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【１０９３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出におけるタイトル表示パートにおいて第３数（４）よりも多い第４数（４．５）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第３数（４）と第４数（４．５）との数の差（０．５）は、第１数（３）と第３数（４）との数の差（１）よりも小さく、第４数（４．５）に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第１数（３）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第１数（３）から第３数（４）に増加した場合よりも第３数（４）から第４数（４．５）に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第１数（３）から第３数（４）に増加した場合よりも第３数（４）から第４数（４．５）に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当りとなることを期待させることができる。

【１０９４】

また、第３数（４）と第４数（４．５）との数の差は０．５であり、第１数（３）と第３数（４）との数の差は１であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第１数（３）から１増加して第３数（４）となったときよりも、第３数（４）から０．５増加して第４数（４．５）となった方がさらに大当りとなることを期待させることができる。

【１０９５】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第３数（４）に対応する高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第２数（３．５）に対応する高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、通常状態において第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、通常状態よりも有利な確変状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が増加した場合に大当りとなることを期待させることができる。

【１０９６】

［作用効果１７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出にお

けるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出おけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１０９７】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことからも、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１０９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことからも、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１０９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１００】
［作用効果１８］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では、演出結果として大当りとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、演出結果として、大当りとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当りとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当りとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。
【１１０１】
また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。
【１１０２】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１０３】
［作用効果１９］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する

際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすことができる。

【１１０４】

また、選択演出は、プッシュボタン３１Ｂの操作により大当り期待度の低いスーパーリーチ演出から大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へと段階的に変化する演出であり、選択演出において１段階変化するのに要する時間、すなわち次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートの期待度示唆表示において１段階表示されるのに要する時間、すなわち星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間よりも短い場合があり、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【１１０５】

また、選択演出は、１段階毎に現在のスーパーリーチ演出よりも１段階大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へ変化する演出であり、１段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要なプッシュボタン３１Ｂの操作回数が多くなる。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当り期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【１１０６】

また、選択演出により低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチが選択された場合には、そのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートから開始する。このようにすることで、選択演出を経由して低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのスーパーリーチ演出が実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【１１０７】

［作用効果２０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、大当り開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１０８】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１０９】

また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、タイトル文字を表示する場合にタイトル表示専用の背景が表示させるもの（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ）があり、大当り開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示され

る。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１１０】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１１１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１１２】

［作用効果２１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。この際、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、導入パートで表示される操作促進文字（小）は、遊技者に対して動作（操作）を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【１１１３】

また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【１１１４】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。また、このような構成においても、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについ

てもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示されることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【１１１５】

また、操作促進文字（小））の文字数（３）は、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数（７～１３）よりも少ないため、操作促進文字（小））を大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【１１１６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１１７】

［作用効果２２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、スーパーリーチ演出の内容を説明する説明文字を表示可能である。この際、説明文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、付加的に表示される説明文字を、タイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

【１１１８】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、説明文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

【１１１９】

また、説明文字は、スーパーリーチ演出が有利であることを示唆する内容のものであるため、説明文字が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【１１２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベー

スリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１２１】

［作用効果２３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトルタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１１２２】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（１０）は低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（７、８）よりも多いが、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズは低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズよりも大きい。このようにすることで、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字の方が１文字の占める表示領域サイズが大きくなるため、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１１２３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１２４】

［作用効果２４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、

対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示する。この際、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字を飾り図柄（小）のサイズよりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字が、縮小表示された飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル文字に注目させることができる。

【１１２５】

また、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字のいずれの文字についても飾り図柄（大）よりも小さく、飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、リーチ態様となった際の飾り図柄（大）については確実に認識させることができつつ、その後は、飾り図柄（大）が縮小されて飾り図柄（小）となり、飾り図柄（小）よりも大きなサイズでタイトル文字を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル文字に注目させることができる。

【１１２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１２７】

［作用効果２５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１２８】

また、大当り開始演出のタイトル文字は、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」と、「ＢＯＮＵＳ」と、から構成されており、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」が定位置上部に表示された後、「ＢＯＮＵＳ」が定位置下部に表示され、「ＢＯＮＵＳ」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び定

位置下部に表示された「ＢＯＮＵＳ」は徐々に拡大表示される。そして、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び「ＢＯＮＵＳ」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び「ＢＯＮＵＳ」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【１１２９】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【１１３０】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（大）は、大当り開始演出のタイトル文字よりも大きく表示されることで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【１１３１】

また、操作促進文字（大）を構成する文字列のうちの最小の文字が、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されることで、どの文字に注目したとしても、操作促進文字（大）の方が大当り開始演出のタイトル文字より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【１１３２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１３３】

［作用効果２６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル

文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１３４】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当り開始演出のタイトル文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示されることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１３５】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【１１３６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１３７】

［作用効果２７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【１１３８】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートが開始する。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【１１３９】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル文字に注目させることができる。

【１１４０】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１４１】
　［作用効果２８］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。
【１１４２】
　また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当り遊技状態に制御されることを祝福できる。
【１１４３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ

９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１４４】

［作用効果２９］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１４５】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当り開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間を、大当りとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【１１４６】

また、大当り開始演出のタイトル文字が表示された後、大当り開始演出のタイトル文字を、大当り遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当り開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【１１４７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱

リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１４８】

［作用効果３０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１４９】

また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１５０】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当り開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【１１５１】

また、操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【１１５２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベー

スリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１５３】

［作用効果３１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。

【１１５４】

また、タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示がきちんとみえる時間が、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【１１５５】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大））を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大））は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、タイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【１１５６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１５７】

［作用効果３２］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【１１５８】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１５９】
［作用効果３３］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、確変状態において高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、高ベースリーチＢ～Ｄ演出は、高ベースリーチＡ演出よりも大当り期待度が高く、高ベースリーチＡ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ演出、及び高ベースリーチＢ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、通常状態における低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度が低いため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出によって大当りとなるこ

とを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチＡ演出は確変状態における高ベースリーチＢ～Ｄ演出よりも大当り期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりは大当り期待度が高いことから、高ベースリーチＡ演出でも高ベースリーチＢ～Ｄ演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチＡ演出の場合にも高ベースリーチＢ～Ｄ演出の場合にも大当りとなることを期待させることができる。

【１１６０】

［作用効果３４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【１１６１】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【１１６２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１６３】

［作用効果３５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字）を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートで

は、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態Ｂ（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【１１６４】

また、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合に、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでタイトル文字を消去させる場合と同様に、タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様でタイトル文字を消去させる。このようにすることで、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合にも、相対的に大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を消去させる場合の表示態様と同じ表示態様で消去させるので、時短状態Ｂ（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【１１６５】

［作用効果３６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【１１６６】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きい。このようにすることで、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字がいずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【１１６７】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、遊タイム開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることをより祝福することができる。

【１１６８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表

示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１６９】

［作用効果３７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【１１７０】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当りとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【１１７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１７２】
［作用効果３８］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。
【１１７３】
また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出と、を含み、遊タイムまでの残回数文字は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では遊タイムまでの残回数文字が表示されるため、時短状態Ｂ（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、遊タイムまでの残回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態Ｂ（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当りとなりやすいことから、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。
【１１７４】
また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残回数文字によって低ベース強リーチＡ～Ｃ演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないうえに、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。
【１１７５】
また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示せずに大当り遊技状態に制御され、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示しないことで、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させるので、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。
【１１７６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リ

ーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１７７】

［作用効果３９］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出Ａ～Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字（小）を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字（小）が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字（小）に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作（操作）を促すことができる。

【１１７８】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されるのに対し、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Ｄにおいて作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字（小）と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態Ｂ（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当りとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

【１１７９】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Ｄにおいては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当りとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

【１１８０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リー

チ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１８１】

［作用効果４０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当り開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１８２】

また、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム））までの残回数がいずれの回数であっても、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１８３】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂ（遊タイム）において最初に第１始動入賞口、第２始動入賞口に遊技球が進入したことによる可変表示において、時短状態Ｂ（遊タイム）において通常用いる変動パターンよりも変動時間の長い時短Ｂ開始変動パターンを用いて可変表示を行う。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）における最初の変動において時短Ｂ開始変動パターンに応じた変動期間で遊タイム開始演出を実行できる。

【１１８４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表

示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１８５】

［作用効果４１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

【１１８６】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音が出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない場合にも特定音が出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

【１１８７】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から他の態様に変化させる場合には、赤色の態様に変化させる場合にも金色の態様に変化させる場合にも特定音を出力するので、特定音が出力されることでいずれの種類の態様に変化するかに注目させることができる。

【１１８８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１８９】

［作用効果４２］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様または金色の態様に変化させる場合のいずれの場合であっても、白色の態様から共通となる表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様に変化させる場合にも、白色の態様から金色の態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるので、白色の態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から赤色の態様または金色の態様に変化するまでは、赤色の態様よりも大当り期待度の高い金色の態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【１１９０】
また、共通の表示態様は、タイトル文字を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに赤色の態様または金色の態様に変化している。このようにすることで、タイトル文字を構成する文字が光ることにより、赤色の態様または金色の態様に変化することを煽ることができる。

【１１９１】
［作用効果４３］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、異なる２のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９２】
［作用効果４４］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッ

カランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＡ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、期待度が高い２種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い２種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９３】

［作用効果４５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりもさらに大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＡ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出用の輝度データテ

ーブル（強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、期待度が高い２種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い２種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９４】

［作用効果４６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第２態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９５】

［作用効果４７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのタイトル開始期間において

、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９６】

また、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じてタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルのうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとすることで、タイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルの一方について共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、他方について各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９７】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、告知オブジェクトを用いて該告知オブジェクトの態様で当否を示唆してもよい。この場合、補足的に画像表示装置においてキャラクタを用いて該キャラクタの態様で当否を示唆してもよい。そうすることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができ興趣が向上する。以下に具体的な制御を説明する。

【１１９８】

（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。

【１１９９】

（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。

【１２００】

遊技盤２の所定位置（図１２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４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「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。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【１２０１】

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。

【１２０２】

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

【１２０３】

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。

【１２０４】

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５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

【１２０５】

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。

【１２０６】

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。

【１２０７】

また、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、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、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。

【１２０８】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

【１２０９】

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。

【１２１０】

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。

【１２１１】

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。

【１２１２】

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。

【１２１３】

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。

【１２１４】

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。

【１２１５】

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。

【１２１６】

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。

【１２１７】

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。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【１２１８】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【１２１９】

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。

【１２２０】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、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、ＬＥＤを含んで構成されている。
【１２２１】
遊技盤２の所定位置（図１２では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。
【１２２２】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【１２２３】
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。
【１２２４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１３参照）により検出される。
【１２２５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１３参照）により検出される。
【１２２６】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【１２２７】
（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。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【１２２８】
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）。
【１２２９】
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。
【１２３０】
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。
【１２３１】
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。

【１２３２】

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。

【１２３３】

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。

【１２３４】

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。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）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１２３５】

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。

【１２３６】

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。

【１２３７】

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。

【１２３８】

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。

【１２３９】

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【１２４９】
　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。
【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態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【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態様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）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【１２５５】
　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】
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。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【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、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１２６３】
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。
【１２６４】
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１００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。
【１２６５】
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。
【１２６６】
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。
【１２６７】
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。
【１２６８】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【１２６９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【１２７０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【１２７１】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【１２７２】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１２７３】
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。
【１２７４】
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。
【１２７５】
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３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【１２７６】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１２７７】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１２７８】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【１２７９】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【１２８０】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【１２８１】
図１４に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【１２８２】
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Ｓ３）。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１００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Ｓ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。
【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、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った場合には、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っ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、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（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）。

【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には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【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には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンド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。

【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）。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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ＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【１３１４】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９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。

【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】

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。

【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。

【１３２０】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表

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

【１３２１】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態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。

【１３２２】

ステップＳ１７４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ＣＰＵ１２０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１１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。

【１３２３】

ステップＳ１７５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ＣＰＵ１２０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。

【１３２４】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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。

【１３２５】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内

容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【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、「－」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「－」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００６ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部００６ＩＷについて説明する。特徴部００６ＩＷでは、特別図柄の表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御されると、大当り遊技状態の終了後、確変状態に制御される。この確変状態は、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であり、いわゆる回数切り確変状態である。なお本例において「抽選の結果が当選」という表現を用いる場合があるが、これは特図ゲームの表示結果が「大当り」となること、すなわち特別図柄通常処理において表示結果決定用の乱数値に基づき特別図柄の表示結果を決定（事前決定）し、決定結果が「大当り」となることを意味する。また本例において「抽選の結果が非当選」という表現を用いる場合があるが、これは特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となること、すなわち特別図柄通常処理において表示結果決定用の乱数値に基づき特別図柄の表示結果を決定（事前決定）し、決定結果が「ハズレ」となることを意味する。

【１３３４】

（変動パターンテーブル）

図１９－１および図１９－２は、特徴部００６ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１９－１（Ａ）は、低確率状態において用いられるはずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図１９－１（Ｂ）は、低確率状態において用いられる大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図１９－２（Ａ）は、高確率状態において用いられるはずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図１９－２（Ｂ）は、高確率状態において用いられる大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【１３３５】

本例では、図１９－１（Ａ）に示すように、低確率状態においてはずれとなる場合には、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）および変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＡ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【１３３６】

また本例では、図１９－１（Ｂ）に示すように、低確率状態において大当りとなる場合には、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（ロングリーチ）および変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＡ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【１３３７】

本例では、図１９－２（Ａ）に示すように、高確率状態においてはずれとなる場合には、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）および変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【１３３８】

また本例では、図１９－２（Ｂ）に示すように、高確率状態において大当りとなる場合には、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（ロングリーチ）および変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【１３３９】

本例では、図１９－１、図１９－２に示すように複数種類のリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチ＜ロングリーチ＜スーパーリーチの順に大当り期待度が高くなるように構成されている。

【１３４０】

また本例では、図１９－１、図１９－２に示すように、低確率状態と高確率状態とで実行可能なスーパーリーチの種類が異なり、変動期間（すなわち演出期間）が異なるように構成されている。このような構成により、低確率状態と高確率状態とで演出の見せ方にバリエーションを持たせて遊技興趣を高めることができる。

【１３４１】

なお本例では、低確率状態においてはスーパーリーチとしてスーパーリーチＡのみ実行可能であり、高確率状態においてはスーパーリーチとしてスーパーリーチＢのみ実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、複数種類のスーパーリーチを実行可能と

してもよい。
【１３４２】
　また、図１９－１、図１９－２に示す例に限らず、例えば、擬似連演出が１回または複数回実行されてからリーチ演出が実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当り期待度や期待度が高いスーパーリーチに発展する割合が異なるようにしてもよい。
【１３４３】
（可変表示開始設定処理）
　次に、特徴部００６ＩＷにおける可変表示開始設定処理について説明する。図１９－３は、図１８に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ００６ＩＷＳ８０１）。
【１３４４】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および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（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する（ステップ００６ＩＷＳ８０２）。
【１３４５】
　ステップ００６ＩＷＳ８０２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「はずれ」を示す表示結果指定コマンドを受信した場合には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄（具体的には通常色が白色の「１」～「６」および「８」～「９」の通常飾り図柄）のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、「大当り」を示す表示結果指定コマンドを受信した場合には、左中右の飾り図柄（具体的には通常色が白色の「１」～「６」および「８」～「９」の通常飾り図柄）が揃った図柄の組み合わせを決定する。
【１３４６】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチを含む変動パターンであるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ８０３）。そして、スーパーリーチを含む変動パターンではない場合には、ステップ００６ＩＷＳ８０８に移行する。
【１３４７】
　スーパーリーチを含む変動パターンである場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が高確率状態であるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ８０４）。そして、高確率状態ではない場合には、ステップ００６ＩＷＳ８０８に移行する。高確率状態であるか否かは、例えば、受信したコマンドにもとづいて遊技状態を特定可能な情報を記憶しておき、ステップ００６ＩＷＳ８０４において当該情報を参照することにより確認することができる。
【１３４８】
　高確率状態である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の演出モードがパワフルＲＵＳＨモードであるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ８０５）。現在の演出モードが「パワフルＲＵＳＨモード」である場合には、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出を実行すると決定し、ステップ００６ＩＷＳ８０８に移行する。一方、現在の演出モードが「パワフルＲＵＳＨモード」ではない場合、すなわち「パトパトあたっくモード」である場合には、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出を実行すると決定し、ステップ００６ＩＷＳ８０８に移行する。
【１３４９】
　本例では、高確率状態であるときの演出モードとして、「パワフルＲＵＳＨモード」と、「パトパトあたっくモード」とが設けられている。また、高確率状態であるときの演出モードをいずれの演出モードとするかを、遊技者が決定可能に構成されている（詳細は後

述する演出モード決定処理で説明する）。ステップ００６ＩＷＳ８０５では、演出モード決定処理において記憶された演出モードを特定可能な情報を参照し、いずれの演出モードに設定されているかを確認する。なお本例では、高確率状態であるときに演出モードが選択可能となるように構成されているが、このような構成に限らず、通常状態（低確率／低ベース状態）よりも有利な遊技状態、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）や、いわゆる小当りラッシュ状態（高確率／低ベース状態）などの遊技状態であるときに、演出モードが選択可能となるように構成されていてもよい。

【１３５０】

また本例では、高確率状態であるときに、当否を報知する演出として、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出とスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とを実行可能であり、演出モードに応じていずれかを実行するように構成されている。

【１３５１】

また本例では、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出とスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とは、同一の変動パターンにもとづいて実行される演出である。例えば、図１９－２に示す変動パターンＰＡ２－４または変動パターンＰＢ２－４に決定されたときに、演出モードがパワフルＲＵＳＨモードであればスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出を実行し、演出モードがパトパトあたっくモードであればスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出を実行する。そのため、一の変動パターンにもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出が実行されるときと、該一の変動パターンにもとづいてスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行されるときとで、変動開始から変動終了までの期間は同一である。具体的には、図１９－２に示すように変動パターンＰＡ２－４にもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも８０秒間、変動パターンＰＢ２－４にもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも１００秒間である。このような構成により、同一の変動パターンにもとづいて複数の演出を実行することができるとともに、そのうちの一つの演出におけるパトランプ（詳細については後述する）を用いた告知を印象付けることができる。

【１３５２】

なお本例では、高確率状態であるときには演出モードに応じて、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出とのいずれかを実行するように構成されており、それぞれプッシュボタン３１Ｂの押下操作を遊技者に促し、押下操作が行われたこと（または動作促進期間が経過したこと）にもとづいて、当否の告知が行われるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、押下操作に代えて連打操作を遊技者に促し、所定の実行条件を満たす連打操作が行われたこと（または動作促進期間が経過したこと）にもとづいて、当否の告知が行われるようにしてもよい。この場合には、例えば、変動表示結果に応じて異なる割合で押下操作のパターンと連打操作のパターンとのいずれかに決定することにより、それぞれ期待度を異ならせることができ興趣を向上させることができる。

【１３５３】

なお、連打操作に関して、当否の告知が行われる条件（当該条件を満たさなければ動作促進期間が経過するまで当否の告知が行われない）を複数種類設けるようにしてもよい。例えば、動作促進期間が４秒間であるケースであれば、条件を満たしているか否かを判断する判断タイミングとして、残り期間が３．５秒間である第１判断タイミングと、残り期間が２秒間である第２判断タイミングと、残り期間が１秒間である第３判断タイミングとの３つの判断タイミングを予め設けておく。また例えば、第１判断タイミングには押下操作が３０回行われたか否かを第１判断条件として対応づけ、第２判断タイミングには押下操作が２０回行われたか否かを第２判断条件として対応づけ、第３判断タイミングには押下操作が５回行われたか否かを第３判断条件として対応づけておく。そして、可変表示開始設定処理において、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出またはスーパーリーチ（

パワフルＲＵＳＨ）演出を連打操作のパターンにより実行すると決定した場合には、さらに抽選によりいずれの判断タイミングおよび判断条件の組み合わせとするかを決定する。

【１３５４】

このように構成した場合、第１判断タイミングと第１判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が３．５秒間である第１判断タイミングで押下操作が３０回行われたか否かを判断し、押下操作が３０回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第１判断タイミングで押下操作が３０回行われていなければ、第１判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。また例えば、第２判断タイミングと第２判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が２秒間である第２判断タイミングで押下操作が２０回行われたか否かを判断し、押下操作が２０回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第２判断タイミングで押下操作が２０回行われていなければ、第２判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。また例えば、第３判断タイミングと第３判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が１秒間である第３判断タイミングで押下操作が５回行われたか否かを判断し、押下操作が５回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第３判断タイミングで押下操作が５回行われていなければ、第３判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。

【１３５５】

連打操作に関する判断タイミングおよび判断条件の組み合わせ抽選については、例えば、変動表示結果に応じて異なる割合で決定することにより、それぞれ期待度を異ならせることができ興趣を向上させることができる。以下、連打操作に関して、判断タイミングにおいて判断条件を満たすことを、連打操作が実行条件を満たす、実行条件を満たす連打操作が行われる、ともいう。

【１３５６】

本例では、遊技者によるプッシュボタン３１への操作が有効に検出される期間を動作有効期間ともいい、遊技者にプッシュボタン３１への動作を促す期間を動作促進期間ともいう。また本例では、動作有効期間の開始とともに動作促進期間が開始され、動作有効期間の終了とともに動作促進期間が終了される構成となっているため、動作有効期間と動作促進期間とを互いに読み替えることができるが、このような構成に限らず、例えば、動作有効期間の開始から所定期間（例えば１秒間）経過してから動作促進期間が開始され、動作有効期間の終了から所定期間（例えば１秒間）前に動作促進期間が終了するようにしてもよい。この場合には、動作促進期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されるという記載の部分を、動作有効期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されると読み替えてもよいし、そのまま動作促進期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されるとしてもよい。

【１３５７】

ステップ００６ＩＷＳ８０８では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ００６ＩＷＳ８０８）。

【１３５８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００６ＩＷＳ８０９）。

【１３５９】

プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置５等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御

実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置５の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【１３６０】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【１３６１】

また、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、音番号データ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および演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ００６ＩＷＳ８１０）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【１３６２】

ステップ００６ＩＷＳ８１０の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

【１３６３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ００６ＩＷＳ８１１）。

【１３６４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００６ＩＷＳ８１２）。

【１３６５】

（演出モード決定処理）

次に、特徴部００６ＩＷにおけるエンディング演出処理内で実行される演出モード決定処理について説明する。図１９－４は、エンディング演出処理において実行される演出モード決定処理の一例を示すフローチャートである。

【１３６６】

演出モード決定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者がスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作することにより演出モードを決定可能な演出モード決定期間中であるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ９０１）。そして演出モード決定期間中でなければ、そのまま演出モード決定処理を終了する。

【１３６７】

演出モード決定期間中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スティックコントローラ３１Ａに対する操作が検出されたか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ９０２）。操作が検出された場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において表示している演出モード「パワフルＲＵＳＨモード」に対応する画像と、演出モード「パトパトあたっくモード」に対応する画像とのいずれかを操作に応じて選択し、選択画像を強調表示

する（ステップ００６ＩＷＳ９０３）。
【１３６８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに対する操作が検出されたか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ９０４）。操作が検出された場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において強調表示している選択画像に対応する演出モードに決定する（ステップ００６ＩＷＳ９０６）。ステップ００６ＩＷＳ９０６では、決定した演出モードを特定可能な情報を記憶する。その後、演出モード決定処理を終了する。
【１３６９】
プッシュボタン３１Ｂに対する操作が検出されなかった場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード決定期間の終了タイミングであるか否かを確認する（ステップ００６ＩＷＳ９０４）。終了タイミングではない場合には、そのまま演出モード決定処理を終了し、終了タイミングである場合には、画像表示装置５において強調表示している選択画像に対応する演出モードに決定し（ステップ００６ＩＷＳ９０６）、演出モード決定処理を終了する。
【１３７０】
（演出例）
次に、演出の具体例について図を参照して説明する。最初に、低確率状態において実行されるスーパーリーチ（バトル）演出について、図１９－５～図１９－１３を参照して説明する。なお、いずれの図も（１）（２）（３）の昇順に画面が遷移するものとする。
【１３７１】
（低確率状態で実行されるスーパーリーチ（バトル）演出）
図１９－５～図１９－１３は、低確率状態において実行されるスーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。図１９－５～図１９－１３のうち図１９－５～図１９－９，図１９－１１～図１９－１３は、変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＡ）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。図１９－５～図１９－１３のうち図１９－５～図１９－７，図１９－１０は、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＡ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。
【１３７２】
図１９－５～図１９－１３に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（図１９－５（１））、変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＡ）大当りまたは変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＡ）はずれにもとづく変動表示が開始される（図１９－５（２））。
【１３７３】
次いで、左右の飾り図柄が「２」でリーチ状態になると（図１９－５（３））、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図１９－５（４））。
【１３７４】
発展予告演出では、まず第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１が登場し（図１９－５（４））、続いて第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が登場する演出表示が行われる（図１９－５（５））。次いで、第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に重畳して「発展」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図１９－５（６））。次いで、第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２および「発展」の文字表示に重畳して第１ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０４が増殖するように表示され（図１９－５（７））、やがて増殖した第１ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０４が画面を埋め尽くすように表示される演出表示が行われる（図１９－５（８））。
【１３７５】
その後、スーパーリーチ（バトル）が開始されると、増殖した第１ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０４が徐々に消滅し（図１９－６（９））、やがて全ての第１ミニキャラク

タ画像００６ＩＷＣ０４が消滅する演出表示が行われる（図１９－６（１０））。このような構成により、発展予告演出の映像からスーパーリーチの映像に切り替わる際の違和感を抑制し、発展予告演出からスーパーリーチへの一連の流れを自然に見せることができる。

【１３７６】

次いで、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が地面に着地するような演出表示が行われ（図１９－６（１１））、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２の上半身が拡大表示されるとともに第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に対応する複数の星形を含む背景画像が表示される（図１９－６（１２））。

【１３７７】

次いで、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２と敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１とが相対し、バトルが開始されることを示唆する「ＶＳ」の文字表示が行われる（図１９－６（１３））。

【１３７８】

次いで、敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１が第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に対して攻撃する（具体的には指先から光線を出力する）演出表示が行われる（図１９－６（１４））。このとき第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、中飾り図柄「９」（または中飾り図柄「９」に対応する図柄画像）を盾にして攻撃を防ぐような状態となる（図１９－６（１４））。

【１３７９】

なお本例では、飾り図柄は「１」「２」「３」「４」「５」「６」「７」「８」「９」の順に表示され、「９」の後に再び「１」から順に表示されるものとする。図１９－５～図１９－１２に示す例では、左右の飾り図柄が「２」でリーチ態様となっているため、図１９－６（１４）で表示される中飾り図柄「９」は、大当り図柄の組み合わせ「２２２」となる中飾り図柄「２」の二つ前に表示される中飾り図柄である。

【１３８０】

次いで、敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１から第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２への攻撃（具体的には指先から出力された光線）が、盾となっていた中飾り図柄「９」を破壊する演出表示が行われる。このとき中飾り図柄「９」は、破壊された態様となる（図１９－６（１５））。すると、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が拡大表示されるとともに第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に対応する複数の星形を含む背景画像が表示される（図１９－６（１６））。

【１３８１】

次いで、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１に対する攻撃を開始する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図１９－７（１７））。すると、相対する敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１が正面から表示され（図１９－７（１８））、敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１の目前に中飾り図柄「１」が出現する演出表示が行われる（図１９－７（１９））。そして、この中飾り図柄「１」が第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２から敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１に対する攻撃を防ぐ盾となる、すなわちこの中飾り図柄「１」に第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が攻撃する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図１９－７（２０））。

【１３８２】

なお、図１９－７（１９）で表示される中飾り図柄「１」は、大当り図柄の組み合わせ「２２２」となる中飾り図柄「２」の一つ前に表示される中飾り図柄である。したがって、図１９－７（１９）で表示される中飾り図柄「１」が破壊されて次の中飾り図柄「２」が表示されることで大当りとなることが報知される。

【１３８３】

第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２による攻撃が中飾り図柄「１」に達すると（図１９－７（２０））、直前まで表示されていた演出画像が明度や彩度を低下した態様で

表示されるとともに、味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と複数の星形が描かれた画像（明度や彩度が通常または高い態様）が重畳して表示されるカットイン演出が実行される（図１９－７（２１））。そしてカットイン演出により表示された画像が消去されると、カットイン演出の直前（図１９－７（２０））と同様の演出表示が再び行われる（図１９－７（２２））。

【１３８４】

ここで決めボタン演出が開始され、直前まで表示されていた演出表示に重畳してプッシュボタン３１Ｂを模したプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０３と動作有効期間を示す表示とが表示される（図１９－７（２３））。すなわちプッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す演出表示が開始される。

【１３８５】

変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＡ）大当りの場合には、プッシュボタン３１Ｂの押下操作が検出されると、図１９－７（２３）の後に、画像表示装置５において放射模様の背景画像が表示され（図１９－８（２４））、可動体３２が初期位置から画像表示装置５前面の演出位置に移動する可動体演出が実行される（図１９－８（２５））。次いで、可動体３２が画像表示装置５前面の演出位置で所定期間停止する（図１９－８（２６））。

【１３８６】

その後、可動体３２が演出位置から初期位置に戻る制御が行われ、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２から敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１への攻撃が有効となり、盾となっていた中飾り図柄「１」が破壊されるとともに、攻撃を受けた敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１が吹き飛ばされる演出表示が行われる（図１９－８（２７））。

【１３８７】

次いで、歓喜する態様で第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示され（図１９－８（２８））、その後、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２や敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１を含む直前の演出表示（図１９－８（２８））に重畳して光のエフェクト画像が表示され（図１９－８（２９））、光のエフェクト画像が拡大されて第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２や敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１を覆い隠す演出表示が行われる（図１９－８（３０））。このとき光のエフェクト画像は非透過であるため、覆い隠された第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２や敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１は視認できない状態となる。

【１３８８】

次いで、光のエフェクト画像が画面全体を覆った後、通常態様で表示された中飾り図柄「２」を含む大当り図柄「２２２」が出現する演出表示が行われる（図１９－８（３１））。そして大当り図柄「２２２」は徐々に拡大表示され（図１９－９（３２））、画面全体を覆うほどに拡大表示される（図１９－９（３３））。その後、大当り図柄「２２２」は、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示され、４回揺れるように表示される（図１９－９（３４））。

【１３８９】

次いで、大当り図柄「２２２」が一旦非表示となって「完全決着」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図１９－９（３５））。そして、画像表示装置５がホワイトアウトしてスーパーリーチ（バトル）演出が終了し、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに大当り図柄「２２２」が仮停止表示される（図１９－９（３６））。その後、大当り図柄「２２２」が停止表示される（図１９－９（３７））。なお本例では、仮停止表示とは、完全に停止して表示される態様ではなく、わずかに揺れながら表示される態様である。

【１３９０】

変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＡ）はずれの場合には、図１９－７（２３）の後に、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２から敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１への攻撃が有効とならず、盾となっていた中飾り図柄「１」が破壊されることなくひび

割れ態様から再度通常態様に変化する演出表示が行われる（図１９－１０（３８））。
【１３９１】
次いで、両手を斜めに上げるポーズの敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１が表示され（図１９－１０（３９））、さらに中飾り図柄「１」が敵キャラクタ画像００６ＩＷＣ１１に重畳して表示される（図１９－１０（４０））。そして、はずれ組み合わせとなる中飾り図柄「１」が４回揺れるように表示された後、画像表示装置５がブラックアウトし（図１９－１０（４１））、スーパーリーチ（バトル）演出が終了する。
【１３９２】
スーパーリーチ（バトル）演出が終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「２１２」が仮停止表示される（図１９－１０（４２））。その後、はずれ図柄「２１２」が停止表示される（図１９－１０（４３））。
【１３９３】
（低確率状態で実行されるファンファーレ演出）
次いで、低確率状態において実行されるファンファーレ演出について説明する。図１９－１１～図１９－１３は、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。なお、いずれの図も（１）（２）（３）の昇順に画面が遷移するものとする。
【１３９４】
低確率状態で大当りとなると、例えば図１９－９（３７）に示すように大当り図柄の停止表示された後に、ファンファーレ演出が開始される。低確率状態において実行されるファンファーレ演出では、まず画像表示装置５において、放射模様の背景画像が表示されるとともに、表示領域右上部で「右打ち」の文字表示と右向きの矢印とが表示される。そして、画像表示装置５の表示領域上部側から文字表示「Ｂ」が現れ（図１９－１１（１））、その後、文字表示「Ｂ」が表示領域中央まで移動する演出表示が行われる（図１９－１１（２））。
【１３９５】
次いで、文字表示「Ｂ」が画像表示装置５の表示領域左部側に移動し、画像表示装置５の表示領域右上部側から文字表示「Ｏ」が現れる演出表示が行われる（図１９－１１（３））。次いで、文字表示「Ｏ」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「Ｂ」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図１９－１１（４））。
【１３９６】
次いで、文字表示「Ｏ」が画像表示装置５の表示領域左部側に移動し、画像表示装置５の表示領域右上部側から文字表示「Ｎ」が現れる演出表示が行われる（図１９－１１（５））。次いで、文字表示「Ｎ」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「Ｏ」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図１９－１１（６））。
【１３９７】
次いで、文字表示「Ｎ」が画像表示装置５の表示領域左部側に移動し、画像表示装置５の表示領域右上部側から文字表示「Ｕ」が現れる演出表示が行われる（図１９－１１（７））。次いで、文字表示「Ｕ」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「Ｎ」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図１９－１１（８））。
【１３９８】
次いで、文字表示「Ｕ」が画像表示装置５の表示領域左部側に移動し、画像表示装置５の表示領域右上部側から文字表示「Ｓ」が現れる演出表示が行われる（図１９－１２（９））。次いで、文字表示「Ｓ」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「Ｕ」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図１９－１２（１０））。次いで、画像表示装置

５において、文字表示「Ｕ」「Ｓ」が順次、表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる（図１９－１２（１１））。

【１３９９】

次いで、画像表示装置５において、文字表示「ＢＯＮＵＳ」のうちの「ＯＮＵ」が拡大表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる（図１９－１２（１２））。次いで、画像表示装置５において、文字表示「ＢＯＮＵＳ」全体とともに周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる（図１９－１２（１３））。

【１４００】

次いで、画像表示装置５において、表示中の画像の色を反転させる演出表示が行われ（図１９－１２（１４））、その後再度、表示中の画像の色を反転させる（すなわち元に戻す）演出表示が行われる（図１９－１２（１５））。

【１４０１】

次いで、画像表示装置５の表示領域左部側から右向きの矢印を模した矢印画像の一部が現れ、文字表示「ＢＯＮＵＳ」に重畳する形態で（すなわち文字表示「ＢＯＮＵＳ」よりも上位レイヤで）、表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われる（図１９－１２（１６））。矢印画像には「右打ち」の文字が重ねられており、図１９－１２（１６）に示す時点では、矢印画像の一部と文字「右打ち」の一部が現れている。

【１４０２】

次いで、画像表示装置５において、矢印画像の先端が表示領域中央付近まで移動し（図１９－１３（１７））、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると（図１９－１３（１８））、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が行われる（図１９－１３（１９））。その後、矢印画像の後端が表示領域左端に到達すると、再び表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われ、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると（図１９－１３（２０））、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が繰り返される（図１９－１３（２１））。

【１４０３】

（エンディング演出）

次に、大当り遊技状態で実行される演出と大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出とについて説明する。図１９－１４は、低確率状態で大当りとなり大当り遊技状態に制御された場合のエンディング演出の具体例を示す説明図である。

【１４０４】

本例では、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするラウンド（ラウンド遊技）が複数回実行される。第１ラウンドが開始されると、図１９－１４（１）に示すように、画像表示装置５の表示領域中央部には第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２および第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３が表示され、表示領域左上部には現在のラウンド数を示すラウンド表示「ＲＯＵＮＤ１」が表示され、表示領域右上部には文字表示「右打ち」と右向きの矢印画像とが表示され、表示領域右下部には賞球として払い出された遊技球にもとづくポイントを示す獲得ポイント表示「０００００」が表示される演出表示が行われる。

【１４０５】

次いで、図１９－１４（２）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞して賞球が払い出されると、獲得ポイント表示「０００４７」と表示される演出表示が行われる。その後、最終ラウンドが終了すると、図１９－１４（３）に示すように、画像表示装置５の表示領域中央部に第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２および第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３が手をつないだ態様で表示され、表示領域左上部にラウンド表示「ＦＩＮＡＬ」が表示され、表示領域右下部に獲得ポイント表示「００４４０」が表示される演出表示が行われる。

【１４０６】

本例では、高確率状態であるときの演出モードとして、パワフルＲＵＳＨモードと、パトパトあたっくモードとが設けられている。そして、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御される場合には、大当り遊技状態の終了前に演出モードを決定可能な演出モード決定期間が設けられており、当該演出モード決定期間においていずれの演出モードとするかを決定する演出が行われる。

【１４０７】

具体的には、最終ラウンドが終了すると（図１９－１４（３））、エンディング演出の一部である演出モード決定期間となり、図１９－１４（４）に示すように、画像表示装置５において、表示領域が暗転する（例えば背景が黒色に切り替わる）とともに「モードを選択しろ！」の文字表示が表示される。なお、文字表示「モードを選択しろ！」の背後（すなわち文字表示「モードを選択しろ！」よりも下位レイヤ）には、演出モード「パワフルＲＵＳＨ」に対応する第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａと、演出モード「パトパトあたっく」に対応する第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂとが、非アクティブであることを示唆するグレー表示で表示されている。

【１４０８】

次いで、図１９－１４（５）に示すように、画像表示装置５の表示領域が再び明るくなり、演出モード「パワフルＲＵＳＨ」に対応する第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａと、演出モード「パトパトあたっく」に対応する第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂと、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２とが表示される演出表示が行われる。なお、図１９－１４（５）に示す例では、第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａと第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂとのうち、第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａが選択されている状態であるため、第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａは選択状態であることを示唆するカラフルで拡大された強調表示であり、第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂは非選択状態であることを示唆するグレー表示である。

【１４０９】

ここで、遊技者がスティックコントローラ３１Ａを右に傾ける操作を行うと、図１９－１４（６）に示すように、第１演出モード画像００６ＩＷＧ０３ａは非選択状態であることを示唆するグレー表示となり、第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂは選択状態であることを示唆するカラフルで拡大された強調表示となる。そして、遊技者がプッシュボタン３１Ｂの押下操作を行うと、現在選択中の第２演出モード画像００６ＩＷＧ０３ｂに対応する演出モード「パトパトあたっく」に決定され、演出モード決定期間が終了する。

【１４１０】

その後、図１９－１４（７）に示すように遊技機メーカのロゴが表示された後、図１９－１４（８）に示すように「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」の文字表示が表示され、大当り遊技状態におけるエンディング演出が終了する。

【１４１１】

（スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出）

次に、高確率状態においてスーパーリーチの一つとして実行されるスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出について説明する。図１９－１５は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出で用いられるパトランプの具体例を示す説明図である。

【１４１２】

図１９－１５（Ａ）は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出で用いられるパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とを示す具体例である。

【１４１３】

本例では、図１９－１５（Ａ）に示すように、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）と、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）とが接触している状態となる場面が設けられている。例えば、図１９－１７（１１）～（１２），図１９－１８（１１）～（１２’），図１９－１９（１４）～（２１），図１９－２０（２２）に示す場面が該当する。

【１４１４】
より具体的には、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）が備える道具（パトランプ紐画像００６ＩＷＧ０１ａ）により、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）と接触している状態となっている。また本例では、パトランプがキャラクタと接触している状態となる場面として、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）がパトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）を身に着ける場面が設けられている。例えば、図１９－１７（１１），図１９－１８（１１）に示す場面が該当する。
【１４１５】
このように本例では、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）と、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）とが密接な関係となっており、それらの演出効果を相乗的に高めている。
【１４１６】
また本例では、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）と、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）とが接触している状態となる場面が設けられているが、遊技者がそれらを識別しやすくするように、パトランプ（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）の色と、パトランプの紐（パトランプ紐画像００６ＩＷＧ０１ａ）の色と、キャラクタ（第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）の髪の色とは互いに異なる（または異なる系統の色）ように構成されている。
【１４１７】
なお本例では、パトランプとキャラクタとが接触している状態の表現として、ひも付き帽子型のパトランプをキャラクタが被るという形態が用いられているが、このような形態に限らず、例えば、パトランプが接着されたヘルメットをキャラクタが被るという形態や、パトランプが接着されたバンドをキャラクタが腕に巻くという形態など、様々な形態を採用することができる。
【１４１８】
図１９－１５（Ｂ）は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出で用いられるパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の表示態様を示す具体例である。
【１４１９】
図１９－１５（Ｂ）の左側には、非点灯態様（暗い赤色の態様）のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が示されており、図１９－１５（Ｂ）の右側には、点灯態様（赤く光る態様）のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が示されている。図１９－１５（Ｂ）の左側に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が非点灯態様で表示されるときには、暗い赤色で消灯した態様で表示される。一方、図１９－１５（Ｂ）の右側に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されるときには、赤く光るとともに光を放射する態様で表示される。また、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が所定期間継続して点灯態様で表示されるときには、後述する図１９－１９（１３）～（２１）に示すように、赤く光るとともに光を放射する機構が回転することで、光の放射方向が回転する態様で表示される。
【１４２０】
本例では、スーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行される場合には、大当りか否かの当否を告知するシーンより前のシーン（以下、当否を告知するシーンを告知シーン、告知シーンより前のシーンを告知前シーンともいう）においては、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は非点灯態様で表示される。そして、告知前シーンの後、告知シーンにおいて大当りの告知が行われる場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は点灯態様で表示され、はずれの告知が行われる場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は非点灯態様で表示される。
【１４２１】
したがって、図１９－１５（Ｂ）右側に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、大当りであることを告知する態様（以下、告知態様ともいう）であるといえ、図１９－１５（Ｂ）左側に示す非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、大当りであ

ることを告知していない態様（以下、非告知態様ともいう）であるといえる。
【１４２２】
なお、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、大当りであることを告知していない態様であるが、告知前シーンにおいて表示されているときは、大当りであることもはずれであることも未だ告知していないという意味を有し、告知シーン後において表示されているときは、大当りではなくはずれであることを告知しているという意味を有する。
【１４２３】
図１９－１６～図１９－２０は、高確率状態かつ演出モード「パトパトあたっく」であるときに実行されるスーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。図１９－１６～図１９－２０のうち、図１９－１６～図１９－１７（または図１９－１８）、図１９－１９は、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）はずれの変動表示が行われた後、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。図１９－１６～図１９－２０のうち、図１９－１６～図１９－１７（または図１９－１８）、図１９－２０は、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）はずれの変動表示が行われた後、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。
【１４２４】
大当り遊技状態が終了する際に演出モード「パトパトあたっく」が選択された場合には、大当り遊技状態の終了後、高確率状態の遊技が開始されると、図１９－１６（１）に示すように演出モード「パトパトあたっく」のタイトル表示が行われる。図１９－１６（１）に示す例では、画像表示装置５の表示領域中央にて「パトパトあたっく」の文字表示が表示され、背景画像として複数のパトランプ画像が表示されている。
【１４２５】
次いで、画像表示装置５において表示領域右部の第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と表示領域左部の第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３とが向き合うように表示され、それらのキャラクタの間にパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が位置する演出表示が行われる（図１９－１６（２））。また、図１９－１６（２）に示す例では、高確率状態に制御される変動回数の上限が１００回と定められているため、画像表示装置５の表示領域右下部には、高確率状態での残り変動回数を示す残変動回数表示「残１００回」が表示されている。
【１４２６】
次いで、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）はずれの変動表示が開始されると、画像表示装置５の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とがそれぞれ変動表示される演出表示が行われる（図１９－１６（３））。そして、画像表示装置５の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とが、はずれ図柄「１５４」の組み合わせでそれぞれ表示される（図１９－１６（４））。またこのとき、画像表示装置５において残変動回数表示「残９９回」と表示される。
【１４２７】
次いで、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）または変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）にもとづく変動表示が開始されると、画像表示装置５において、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が揺れ動くとともに、第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３とが異変に気付く演出表示が行われる（図１９－１６（５））。そして、画像表示装置５において、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が一旦縮んだ状態となり（図１９－１６（６））、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が飛び上がる演出表示が行われる（図１９－１６（７））。その後、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が開始されるため、図１９－１６（５）～（７）の演出は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されることを示唆する演出であるといえる。
【１４２８】
スーパーリーチ（パトパトあたっく）が開始されると、図１９－１７（８）に示すように、タイトル表示が行われる。具体的には、タイトル表示は、複数のパトランプ画像００

６ＩＷＧ０１と、パトランプに関する「パトパト」の文字表示とを含み、パトランプに関する「パトパト」の文字表示は、他の文字表示「プッシュチャンス」よりも大きく表示される。このような構成により、パトランプを遊技者に強く認識させることができる。なお、図１９－１７（８）に示す例に限らず、例えば、文字表示「パトパト」のみエフェクト表示が付されたり、動作したりするようにして、他の文字表示よりも強調して表示するようにしてもよい。

【１４２９】

本例では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を用いて当否の告知を行うするスーパーリーチ（パトパトあたっく）の開始に際して、図１９－１７（８）に示すように、飾り図柄がリーチ態様となることなく、縮小された飾り図柄も回転させた態様のままとすることによって、よりパトランプ画像００６ＩＷＧ０１に集中させることができる。また本例では、後述する図１９－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を用いた大当りの告知が行われた後に、図１９－１９（１７）以降の場面において図柄揃いを見せることで、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１による大当りの告知、図柄揃いによる大当りの告知といった段階を踏んだ告知をすることができ、遊技者に大当たりであることをより印象付けることができる。

【１４３０】

次いで、画像表示装置５において、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示され（図１９－１７（９））、続いて落下するパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示され（図１９－１７（１０））、落下してきたパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が身にまとう（図１９－１７（１１））演出表示が行われる。

【１４３１】

次いで、画像表示装置５において、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「押せ！」とが表示される（図１９－１７（１２））。このとき、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、期待に満ちた表情の態様で表示される。

【１４３２】

ここで、スーパーリーチ（パトパトあたっく）においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作が求められる変形例について説明する。図１９－１８は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。図１９－１８に示す変形例では、図１９－１８（８）～（１１）の場面は図１９－１７（８）～（１１）と同じ演出表示が行われるが、図１９－１７（１２）の演出表示に代えて、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「連打」とが表示される演出表示が行われる（図１９－１８（１２’））。このときにも、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、期待に満ちた表情の態様で表示される。

【１４３３】

なお、図１９－１７および図１９－１８に示されるパトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、いずれも非点灯態様である。また、図１９－１７および図１９－１８に示される告知前シーンでは、画像表示装置５において白基調の配色による背景画像が用いられている。

【１４３４】

本例では、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示するように構成されている。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１の存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。

【１４３５】
なお、動作促進表示を表示する際に、例えばパトランプ、キャラクタおよび動作促進表示がそれぞれ動作するようにしてもよい。図１９－２７は、パトランプ画像およびプッシュボタン画像が動作表示される変形例を示す説明図である。図１９－２７に示す例では、図１９－１８（１２’）に示す場面の後、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が右に移動する動作表示が行われるとともに、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んでいない態様で表示され（図１９－２７（１））、次いで、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が左に移動する動作表示が行われるとともに、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んでいる態様で表示される（図１９－２７（２））。そして再び、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が右に移動する動作表示が行われるとともに、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んでいない態様で表示され（図１９－２７（３））、次いで、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が左に移動する動作表示が行われるとともに、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んでいる態様で表示される（図１９－２７（４））。すなわちパトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が左右に移動する動作表示と、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の押下部が沈んだり元に戻ったりする動作表示とが、プッシュボタン３１Ｂの動作促進期間が経過するまで繰り返される。

【１４３６】
図１９－２７に示す変形例では、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の動作と、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１の動作および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２の動作とが同期しないように表示されている。具体的には、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２は、ボタン部が沈んでいない状態（図１９－２７（１））と沈んでいる状態（図１９－２７（２））とを繰り返すように動作表示され、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、右への移動（図１９－２７（１））と左への移動（図１９－２７（２））とを繰り返すように動作表示され、互いに動作が同期しないように表示される。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

【１４３７】
図１９－１７（１２）または図１９－１８（１２’）に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、所定の動作が行われると（または動作促進期間が終了すると）、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）大当りに基づいてスーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されている場合には、図１９－１９（１３）に示すように、画像表示装置５において拡大されたパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される。この場面では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は表示されず、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される。またこのとき、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお本例では、図１９－１９（１３）に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されたときから、後述する図１９－１９（２１）に示す大当り図柄が停止表示（確定表示）されるときまで、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、点灯態様として、赤く光るとともに光を放射する機構が回転することで、光の放射方向が回転する態様で表示される。

【１４３８】
次いで、画像表示装置５において、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が驚く表情の態様で表示される（図１９－１９（１４））。またこのとき、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が驚く表情の態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ハッ」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお例えば、図１９－１９（１３）に示す場面の後、図１９－１９（１４）に示す場面の前に、点灯態様のパトランプ画像

００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を告知前シーンと同じ表情の態様で表示するようにしてもよい。

【１４３９】

次いで、画像表示装置５において、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ表情の態様で表示される（図１９－１９（１５））。またこのとき、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ表情の態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「やったー」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【１４４０】

次いで、画像表示装置５において、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ動作（本例では両手を上げて飛び跳ねる動作）を行う態様で表示される（図１９－１９（１６））。またこのとき、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ動作を行う態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「わーい、わーい」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【１４４１】

次いで、画像表示装置５において、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に重畳して大当り図柄「２２２」が表示され（図１９－１９（１７））、この大当り図柄「２２２」が徐々に拡大表示され（図１９－１９（１８））、やがて画像表示装置５の表示領域全体を覆うほどに拡大表示される（図１９－１９（１９））。その後、画像表示装置５において、通常サイズの大当り図柄「２２２」が仮停止表示され（図１９－１９（２０））、最終的に大当り図柄「２２２」が停止表示される（図１９－１９（２１））。

【１４４２】

図１９－１９に示すように、大当りの告知が行われるときには、告知のタイミングから（図１９－１９（１３））、大当り図柄「２２２」が停止表示されるまで（図１９－１９（２１））、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１は、常に点灯態様であり、かつ光を放射する方向が回転するように動作表示される。また、図１９－１９に示される大当りの告知が行われる場面では、画像表示装置５において赤基調の配色による背景画像が用いられている。

【１４４３】

図１９－１７（１２）または図１９－１８（１２’）に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、所定の動作が行われると（または動作促進期間が終了すると）、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）はずれに基づいてスーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されている場合には、図１９－２０（２２）に示すように、画像表示装置５において、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示される。またこのとき、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【１４４４】

次いで、画像表示装置５において、スーパーリーチ（パトパトあたっく）が開始される前の、第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と第３味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０３とが向き合い、それらのキャラクタの間にパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が位置する演出表示が行われ、表示領域右下部に飾り図柄の組み合わせとしてはずれ図柄「２１２」が表示される（図１９－２０（２３））。その後、画像表示装置５の表示領域上部において小図柄「２１２」が表示され（図１９－２０（２４））、表示領域右下部において残変動回数表示「残９８回」が表示される。なお、図１９－２０に示されるはずれの告知が行われる場面では、画像表示装置５において白基調の配色による背景画像が用いられている。

【１４４５】
本例では、告知前シーンにおいて、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様（暗い赤色の態様）で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を期待に満ちた表情の態様で表示し（図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様（赤く光る態様）で表示し（図１９－１９（１３）参照）、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２喜ぶ態様で表示する（図１９－１９（１５），（１６）参照）。一方、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様（暗い赤色の態様）で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を残念がる態様で表示する（図１９－２０（２２）参照）。このような構成により、パトランプの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。
【１４４６】
また本例では、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、図１９－１９（１３）に示すようにキャラクタを表示することなくパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示し、その後、図１９－１９（１４）～（１６）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を喜ぶ態様で表示する。一方で、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、図１９－２０（２２）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を残念がる態様で表示する。このような構成により、当選の告知の際に、キャラクタを表示することなく点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示されるため、告知内容をわかりやすくすることができる。
【１４４７】
また本例では、抽選の結果が当選である場合、図１９－１９（１３）に示す場面の後、図１９－１９（１４）に示す場面の前に第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を告知前シーンと同じ表情の態様で表示し、その後第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を驚く表情の態様（図１９－１９（１４））、喜ぶ表情の態様（図１９－１９（１５））、喜ぶ動作を行う態様（図１９－１９（１６））の順に表示するようにしてもよい。このような構成により、キャラクタの表情が遊技者に抱いてほしい表情の遷移となっているため、遊技者が同調して喜びやすい環境を提供することができる。
【１４４８】
また本例では、画像表示装置５の背景画像は、告知前シーンにおいて第１色（本例では白基調の配色）であり、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、第１色とは異なる系統の色（本例では赤基調の配色）となり、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、第１色と同系統の色（本例では白基調の配色）となる。このような構成により、背景色の変化から当選、非当選を認識しやすくすることができる。
【１４４９】
また本例では、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進表示をパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が視認可能な位置に表示する。具体的には、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する。そして、抽選の結果が当選である場合、動作促進表示が表示される動作促進期間に遊技者の動作が行われると、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示する。具体的には、図１９－１７（１２）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われると、または図１９－１８（１２’）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作（具体的には実行条件を満たす連打操作）が行われると、図１９－１９（１３）に示す状態に遷移してパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される。このような構成により、パトランプの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また動作促

進表示をパトランプが視認可能な位置に表示することで、パトランプの存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。

【１４５０】

また本例では、動作促進表示は、動作を行う対象を模した画像促進表示と、文字による文字促進表示とを含む。具体的には、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’），図１９－２７に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とを含む。そして、画像促進表示および文字促進表示のいずれもパトランプを完全被覆しないように表示する。具体的には、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１に常に注目させることができる。

【１４５１】

また本例では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後キャラクタの音声を出力する。具体的には、図１９－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後、図１９－１９（１４）～（１６）に示すようにキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」という各キャラクタボイスを出力する。このような構成により、告知音とキャラクタの音声とを順に出力することにより、当選を盛り上げることができる。

【１４５２】

また本例では、抽選の結果が非当選である場合、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示することに対応する音を出力せず、キャラクタの音声を出力する。例えば、図１９－２０（２２）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示することに対応する音は出力せず、キャラクタに対応する声色のキャラクタボイス「ざんねーん、次はがんばろー！」を出力する。このような構成により、告知音の出力の有無によりにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がり過ぎてしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。

【１４５３】

告知音やキャラクタの音声が出力される期間については、例えば、図１９－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力する期間は、図１９－１９（１４）～（１６）に示すようにキャラクタの音声として「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」の各キャラクタボイスを出力する期間よりも長く、図１９－１９（１４）～（１６）に示すように、大当り時にキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」といった各キャラクタボイスを出力する期間は、図１９－２０（２２）に示すように、はずれ時にキャラクタに対応する声色で「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイスを出力する期間よりも長くなるようにしてもよい。このような構成により、告知音の出力により告知をアピールすることができ、当選を盛り上げることができるとともに、告知音の出力の有無によりパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がり過ぎてしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。

【１４５４】

なお本例では、図１９－１７（１２）または図１９－１８（１２’）に示す場面の後、大当りとなるスーパーリーチ（パトパトあたっく）が実行されている場合には、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示されずパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが一旦表示される場面があるのに対して、はずれとなるスーパーリーチ（パトパトあたっく）

が実行されている場合には、そのような場面が設けられていないが、例えば図１９－４０に示すように、そのような場面を設けるようにしてもよい。

【１４５５】

図１９－４０は、非当選時に表示されるパトランプ画像に関する変形例を示す説明図である。図１９－４０に示す変形例では、図１９－１７（１２）または図１９－１８（１２’）に示す場面の後、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示されず、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される（図１９－４０（１））。

【１４５６】

次いで、図１９－２０（２２）と同様に、画像表示装置５において、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示される（図１９－４０（２））。またこのとき、非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイス音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。その後、図１９－２０（２３），（２４）と同様の演出表示が実行される（図１９－４０（３），（４））。

【１４５７】

図１９－４０に示す変形例を適用する場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１の大きさは、点灯態様で表示されるときの方が、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非点灯態様で表示されるときよりも大きい。具体的には、図１９－１９（１３）に示す当り告知後の点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の方が、図１９－４０（１）に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１よりも表示サイズが大きい。また、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非点灯態様で表示されるときの方が、告知前シーンにおいて非点灯態様で表示されるときよりも大きい。具体的には、図１９－４０（１）に示すはずれ報知後の非告知態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の方が、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）に示す告知前シーンにおける非告知態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１よりも表示サイズが大きい。このような構成により、当選の告知をする際のパトランプを大きく見せることで、好適に当選をアピールすることができる。また非点灯態様であっても、非当選を告知する際に告知前シーンよりも大きく見せることで、非当選であることを認識しやすくすることができる。

【１４５８】

（スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出）

次に、高確率状態においてスーパーリーチの一つとして実行されるスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出について説明する。

【１４５９】

図１９－２１～図１９－２４は、高確率状態かつ演出モード「パワフルＲＵＳＨ」であるときに実行されるスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の具体例を示す説明図である。大当り遊技状態が終了する際に演出モード「パワフルＲＵＳＨ」が選択された場合には、大当り遊技状態の終了後、高確率状態の遊技が開始されると、図１９－２１（１）に示すように演出モード「パワフルＲＵＳＨ」のタイトル表示が行われる。図１９－２１（１）に示す例では、画像表示装置５の表示領域中央にて「パワフルＲＵＳＨ」の文字表示が表示され、表示領域左下部および右下部にそれぞれ第２ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０５が表示されている。

【１４６０】

次いで、図１９－２１（２）に示すように画像表示装置５の背景画像がパワフルＲＵＳＨ用の背景画像に切り替えられ、表示領域中央部に飾り図柄（前回変動の表示結果「２２２」）が表示される。また、図１９－２１（２）に示す例では、高確率状態に制御される変動回数の上限が１００回と定められているため、画像表示装置５の表示領域右下部には、高確率状態での残り変動回数を示す残変動回数表示「残１００回」が表示されている。

【１４６１】
次いで、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）はずれの変動表示が開始されると、画像表示装置５の表示領域中央部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とがそれぞれ変動表示される演出表示が行われる（図１９－２１（３））。そして、画像表示装置５の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とが、はずれ図柄「１５４」の組み合わせでそれぞれ表示される（図１９－２１（４））。またこのとき、画像表示装置５において残変動回数表示「残９９回」と表示される。
【１４６２】
次いで、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）または変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）にもとづく変動表示が開始されると（図１９－２１（５））、画像表示装置５において、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２と文字表示「この気配！？」とを含むカットイン画像が表示され（図１９－２１（６））、さらに第１味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０１と文字表示「この先に・・・」とを含むカットイン画像が重畳表示され（図１９－２１（７））、その後、カットイン画像が消える演出表示が行われる（図１９－２１（８））。この後にスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が開始されるため、図１９－２１（６）～（８）の演出は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されることを示唆する演出であるといえる。
【１４６３】
次いで、左右飾り図柄「２」でリーチ状態となり（図１９－２２（９））、中飾り図柄「１」と「２」とが表示された状態となると（図１９－２２（１０））、動作促進表示としてプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「押せ！」とが表示される（図１９－２２（１１））。
【１４６４】
そして、図１９－２２（１１）に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、押下操作が行われると（または動作促進期間が終了すると）、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）大当りに基づいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されている場合には、図１９－２２（１２）に示すように、大当り図柄「２２２」が仮停止表示される。一方、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）はずれに基づいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されている場合には、図１９－２２（１３）に示すように、はずれ図柄「２１２」が仮停止表示され、その後、図１９－２２（１４）に示すように、はずれ図柄「２１２」が停止表示される。
【１４６５】
ここで、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作が求められる変形例について説明する。図１９－２３は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。図１９－２３に示す変形例では、図１９－２１（８）の場面の後、図１９－２３（１５）に示すように、文字表示「ＦＥＶＥＲ」が表示されるとともに、文字表示「ＦＥＶＥＲ」に重畳して文字表示「連打チャレンジ」「ＦＥＶＥＲを光らせろ」を含む光のエフェクト画像が表示される。次いで、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「連打」とが表示され、連打操作に応じて文字表示「ＦＥＶＥＲ」の文字が光る態様に変化する演出表示が行われる（図１９－２３（１６））。図１９－２３（１６）に示す場面では、文字表示「ＦＥＶＥＲ」のうち「Ｆ」の文字だけ光る態様に変化している。
【１４６６】
そして、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＢ）大当りに基づいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実行されている場合には、実行条件を満たす連打操作が行われたことに応じて（または動作促進期間の終了に応じて）、文字表示「ＦＥＶＥＲ」の全ての文字が光る態様に変化するとともに第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が喜ぶ態様で表示される演出表示が行われる（図１９－２３（１７））。一方、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＢ）はずれに基づいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）が実

行されている場合には、動作促進期間の終了に応じて、文字表示「ＦＥＶＥＲ」の全ての文字が光っていない態様となるとともに第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が残念がる態様で表示される演出表示が行われる（図１９－２３（１８））。そして、はずれ図柄「２１２」が仮停止表示され（図１９－２３（１９））、その後、はずれ図柄「２１２」が停止表示される（図１９－２３（２０））。なお、図１９－２３に示すスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作が求められる変形例では、図１９－２１（８）に示す全ての飾り図柄が変動表示されている場面の後、図１９－２３（１５）に示す文字表示「連打チャレンジ」等が表示される場面に遷移するようになっているが、このような構成に限らず、例えば、図１９－２１（８）に示す全ての飾り図柄が変動表示されている場面の後、左右の飾り図柄が揃うリーチ態様となり、その後、図１９－２３（１５）に示す文字表示「連打チャレンジ」等が表示される場面に遷移するようにしてもよい。またこの場合、連打チャレンジ中に縮小された飾り図柄をリーチ態様で表示するようにしてもいい。

【１４６７】

図１９－２２（１２）または図１９－２３（１７）に示す大当り報知が行われた場合には、画像表示装置５において放射模様の背景画像が表示され、可動体３２が初期位置から画像表示装置５前面の演出位置に移動する可動体演出が実行される（図１９－２４（２１））。次いで、可動体３２が画像表示装置５前面の演出位置で所定期間停止し（図１９－２４（２２））、その後、可動体３２が演出位置から初期位置に戻る制御が行われる（図１９－２４（２３））。

【１４６８】

次いで、画像表示装置５の表示領域左下部および右下部にそれぞれ第２ミニキャラクタ画像００６ＩＷＣ０５が表示されるとともに、表示領域中央にて大当り図柄「２２２」が表示され（図１９－２４（２４））、この大当り図柄「２２２」が徐々に拡大表示され（図１９－２４（２５））、やがて画像表示装置５の表示領域全体を覆うほどに拡大表示される（図１９－２４（２６））。その後、画像表示装置５において、通常サイズの大当り図柄「２２２」が仮停止表示され（図１９－２４（２７））、最終的に大当り図柄「２２２」が停止表示される（図１９－２４（２８））。

【１４６９】

（高確率状態で実行されるファンファーレ演出）

次いで、高確率状態において実行されるファンファーレ演出について説明する。図１９－２５～図１９－２６は、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。

【１４７０】

高確率状態で大当りとなると、例えば図１９－１９（２１）や図１９－２４（２８）に示すように大当り図柄の停止表示された後に、ファンファーレ演出が開始される。高確率状態において実行されるファンファーレ演出では、まず画像表示装置５において、放射模様の背景画像が表示されるとともに、表示領域右上部で「右打ち」の文字表示と右向きの矢印とが表示される。そして、画像表示装置５の表示領域上部側から文字表示「超」が現れ（図１９－２５（１））、その後、文字表示「超」が表示領域中央まで移動する演出表示が行われる（図１９－２５（２））。

【１４７１】

次いで、画像表示装置５において、文字表示「パワフル」が拡大されて、その一部が表示領域からはみ出すように表示される演出表示が行われる（図１９－２６（３））。次いで、画像表示装置５において、文字表示「パワフル」の全体が表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる（図１９－２６（４））。

【１４７２】

次いで、画像表示装置５の表示領域下部側から文字表示「ＢＯＮＵＳ」の一部が現れ（図１９－２５（５））、その後、文字表示「ＢＯＮＵＳ」が表示領域中央まで移動して全体が表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる（図１９－２５（６））。

【１４７３】
次いで、画像表示装置５において、文字表示「超」「パワフル」「ＢＯＮＵＳ」が拡大されて、それぞれ一部が表示領域からはみ出すように表示される演出表示が行われる（図１９－２５（７））。その後、画像表示装置５において、文字表示「超」「パワフル」「ＢＯＮＵＳ」の全体がそれぞれ表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる（図１９－２５（８））。
【１４７４】
次いで、画像表示装置５において、表示中の画像の色を反転させる演出表示が行われ（図１９－２６（９））、その後再度、表示中の画像の色を反転させる（すなわち元に戻す）演出表示が行われる（図１９－２６（１０））。
【１４７５】
次いで、画像表示装置５の表示領域左部側から右向きの矢印を模した矢印画像の一部が現れ（図１９－２６（１１））、文字表示「超」「パワフル」「ＢＯＮＵＳ」に重畳する形態で（すなわち文字表示「超」「パワフル」「ＢＯＮＵＳ」よりも上位レイヤで）、表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われる（図１９－２６（１２））。また矢印画像には「右打ち」の文字が重ねられている。
【１４７６】
次いで、画像表示装置５において、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると（図１９－２６（１３））、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が行われる（図１９－２６（１４））。その後、矢印画像の後端が表示領域左端に到達すると、再び表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われ（図１９－２６（１５））、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が繰り返される（図１９－２６（１６））。
【１４７７】
（演出期間）
次いで、各演出の演出期間について説明する。図１９－２８は、スーパーリーチ（バトル）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図１９－２８に示す（２５）～（３７）の各場面は、図１９－８（２５）～（３１）、図１９－９（３２）～（３７）に示す場面にそれぞれ対応する。なお、図１９－２８に示す（２６ａ）の場面は、図１９－８（２６）の後、図１９－８（２７）の前に相当する場面である。
【１４７８】
図１９－２８に示すように、スーパーリーチ（バトル）で大当りとなる場合には、（２５）～（２６ａ）に示す可動体演出が行われる役物動作期間が１．７秒間であり、（２７）～（２８）に示す敵キャラクタを倒す演出期間が５秒間、（２９）～（３７）に示す大当り図柄が停止表示される図柄出し期間が３．８秒間となっている。
【１４７９】
図１９－２９は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図１９－２９に示す（１１）～（２８）の各場面は、図１９－２２（１１）～（１２）、図１９－２４（２１）～（２８）示す場面にそれぞれ対応する。
【１４８０】
図１９－２９に示すように、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）で大当りとなる場合には、（１１）に示す動作促進期間が３秒間、（１２）に示す大当り図柄が揃う（大当りを告知する）期間が１秒間、（２１）～（２３）に示す役物動作期間が２．２秒間、（２４）～（２８）に示す大当り図柄が停止表示される図柄出し期間が３．８秒間となっている。
【１４８１】
図１９－３０は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当りとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図１９－３０に示す（８）～（２１）の各場面は、図１９

－１７（８）～（１２）、図１９－１９（１３）～（２１）示す場面にそれぞれ対応する。なお、図１９－３０には、動作促進期間にプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われなかった例が示されている。

【１４８２】

図１９－３０に示すように、スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当りとなる場合には、（８）に示すタイトル報知期間が２秒間、（９）～（１１）に示す導入期間が５．５秒間、（１２）に示す動作促進期間が３秒間、（１３）～（２１）に示す大当りを告知する（パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様となる）期間が７．５秒間となっている。

【１４８３】

本例では、スーパーリーチ（パトパトあたっく）においてパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示している期間の方が、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）において可動体３２を動作させている期間よりも長い。具体的には、図１９－３０に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）の方が、図１９－２９に示す役物動作期間（２．２秒）よりも長い。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を印象付けることができる。

【１４８４】

また本例では、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）の演出期間およびスーパーリーチ（パトパトあたっく）の演出期間は、それぞれエピローグ期間（例えば、遊技者に対する大当り報知が行われてから図柄確定までの祝福・余韻期間、スーパーリーチ演出の結末シーンが再生されたりする期間）を含む。そして、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）のエピローグ期間では、図１９－２４（２４）～（２８），図１９－２９（２４）～（２８）に示すように、可動体３２が初期位置に位置し、第２ミニキャラクタ００６ＩＷＣ０５と大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「２２２」が表示される。一方、スーパーリーチ（パトパトあたっく）のエピローグ期間では、図１９－１９（１７）～（２１），図１９－３０（１７）～（２１）に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されている状態で、大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「２２２」が表示される。このような構成により、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）とスーパーリーチ（パトパトあたっく）とでエピローグ期間の演出が互いに異なるため、それぞれ印象付けることができる。特にスーパーリーチ（パトパトあたっく）のエピローグ期間では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されている状態で大当り図柄が表示されることにより、スーパーリーチ（パトパトあたっく）での当選を印象付けることができる。

【１４８５】

図１９－３１は、各スーパーリーチではずれとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図１９－３１（Ａ）は、スーパーリーチ（バトル）ではずれとなる例であり、図１９－３１（Ａ）に示す（４２）～（４３）の各場面は、図１９－１０（４２）～（４３）示す場面にそれぞれ対応する。また、図１９－３１（Ｂ）は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）ではずれとなる例であり、図１９－３１（Ｂ）に示す（１８）～（２０）の各場面は、図１９－２３（１８）～（２０）示す場面にそれぞれ対応する。また、図１９－３１（Ｃ）は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）ではずれとなる例であり、図１９－３１（Ｃ）に示す（２２）～（２４）の各場面は、図１９－２０（２２）～（２４）示す場面にそれぞれ対応する。

【１４８６】

図１９－３１（Ａ）に示すようにスーパーリーチ（バトル）ではずれとなる場合には、（４２）～（４３）の各場面で１．５秒間のはずれ報知が行われる。また、図１９－３１（Ｂ）に示すようにスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）ではずれとなる場合には、（１８）～（２０）の各場面で３．５秒間のはずれ報知が行われる。また、図１９－３１（Ｃ）に示すようにスーパーリーチ（パトパトあたっく）ではずれとなる場合には、（２２）～（２４）の各場面で４秒間のはずれ報知が行われる。

【１４８７】
次に、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）について、所定の動作が行われるタイミングに応じた演出期間について説明する。図１９－３２は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）大当りにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。
【１４８８】
図１９－３２（Ａ）は、図１９－２２（１１）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、直ちに（約０秒後）押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約７．４秒間となり、そのうち図１９－２４（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約４秒間となる。
【１４８９】
図１９－３２（Ｂ）は、図１９－２２（１１）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約１秒後に押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約６．４秒間となり、そのうち図１９－２４（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約３秒間となる。
【１４９０】
図１９－３２（Ｃ）は、図１９－２２（１１）、図１９－２９（１１）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、押下操作が行われなかった場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約４．４秒間となり、そのうち図１９－２４（２７）、図１９－２９（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約１秒間となる。このように本例では、プッシュボタン３１の押下操作が行われるか否か、押下操作が行われる場合にはそのタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、図柄揺れ期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。
【１４９１】
図１９－３３は、スーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）大当りの変形例においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。
【１４９２】
図１９－３３（Ａ）は、図１９－２２（１６）に示すプッシュボタン３１の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約１秒後に連打操作が実行条件を満たして（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われて）告知が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約７．４秒間となり、そのうち図１９－２４（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約４秒間となる。
【１４９３】
図１９－３３（Ｂ）は、図１９－２２（１６）に示すプッシュボタン３１の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約４秒後に告知が行われた例（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われず動作促進期間の終了時に告知が行われた例）であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約４．４秒間となり、そのうち図１９－２４（２７）に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約１秒間となる。このように本例では、告知が行われたタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、図柄揺れ期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。

【１４９４】
次に、スーパーリーチ（パトパトあたっく）について、所定の動作が行われるタイミングに応じた演出期間について説明する。図１９－３４は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。
【１４９５】
図１９－３４（Ａ）は、図１９－１７（１２）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、直ちに（約０秒後）押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約１０．５秒間となり、そのうち図１９－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約５秒間となる。
【１４９６】
図１９－３４（Ｂ）は、図１９－１７（１２）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約１秒後に押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約９．５秒間となり、そのうち図１９－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約４秒間となる。
【１４９７】
図１９－３４（Ｃ）は、図１９－１７（１２）、図１９－３０（１２）に示すプッシュボタン３１の押下操作を促す動作促進期間において、押下操作が行われなかった場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約７．５秒間となり、そのうち図１９－１９（１３）、図１９－３０（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約２秒間となる。
【１４９８】
本例では、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りにおいて、動作促進期間が終了する前に遊技者の動作が行われた場合、動作促進期間の残り期間分、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間が延長されるように構成されている。具体的には、図１９－３４に示すように、動作促進期間の開始後、直ちに（約０秒後）押下操作を行った場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間が約１０．５秒間となり、約１秒後にボタンを押した場合には、約９．５秒間となり、ボタンを押さずに３秒間の動作促進期間が経過した場合には、約７．５秒間となる。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間が長くなるため、より遊技者を祝福の余韻に浸らせることができるとともに、積極的に操作を行う動機付け行うことができる。また本例では、プッシュボタン３１の押下操作が行われるか否か、押下操作が行われる場合にはそのタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。
【１４９９】
図１９－３５は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りの変形例においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。
【１５００】
図１９－３５（Ａ）は、図１９－１８（１２’）に示すプッシュボタン３１の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約１秒後に連打操作が実行条件を満たして（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われて）告知が行われた場合の例であ

り、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約９．４秒間となり、そのうち図１９－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約４秒間となる。

【１５０１】

図１９－３５（Ｂ）は、図１９－１８（１２’）に示すプッシュボタン３１の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約４秒後に告知が行われた例（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われず動作促進期間の終了時に告知が行われた例）であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約６．５秒間となり、そのうち図１９－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約１秒間となる。このように本例では、告知が行われたタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。

【１５０２】

図１９－３６は、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。図１９－３６に示す（１）～（２１）の各場面は、図１９－１１（１）～（８）、図１９－１２（９）～（１６）、図１９－１３（１７）～（２１）に示す場面にそれぞれ対応する。図１９－３６に示すように、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間は１４秒間である。

【１５０３】

図１９－３７は、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。図１９－３７に示す（１）～（１６）の各場面は、図１９－２５（１）～（８）、図１９－２６（９）～（１６）に示す場面にそれぞれ対応する。図１９－３７に示すように、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間は１１秒間である。

【１５０４】

本例では、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおいてタイトル報知が行われるタイトル報知期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い。具体的には、図１９－３０に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間（２秒間）よりも長く、図１９－３７に示すようにファンファーレ期間（１１秒間）よりも短い。このような構成により、パトランプが点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

【１５０５】

また本例では、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおける動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い。具体的には、図１９－３０に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）は、動作促進期間（３秒間）よりも長く、図１９－３７に示すようにファンファーレ期間（１１秒間）よりも短い。このような構成により、パトランプが点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

【１５０６】

なお本例では、図１９－１９に示すように、所定の操作が行われてから（または動作促進期間が経過してから）大当り図柄が停止表示されるまで、常にパトランプが点灯態様で表示されるように構成されているが、このような構成に限らず、所定の操作が行われると

（または動作促進期間が経過すると）、点灯態様のパトランプが所定期間表示され、その後はパトランプが表示されない期間がある（例えば仮停止表示されている大当り図柄のみ表示される）ようにしてもよい。この場合にも、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおけるタイトル報知期間や動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短くすることで、各期間の役割を好適に保つことができる。

【１５０７】

次に、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出の変形例について説明する。図１９－３８は、動作促進期間前に集光エフェクト演出が実行される変形例の具体例を示す説明図である。

【１５０８】

図１９－３８には、スーパーリーチ（パトパトあたっく）における、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２を含む動作促進表示が表示される場面（図１９－１７（１２）または図１９－１８（１２’）に相当する）の前に、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の前段となる表示を行う集光エフェクト演出を実行する例が示されている。

【１５０９】

図１９－３８に示す第１の集光エフェクト演出の例では、（１１ａ’）（１１ｂ’）（１１ｃ’）（１２’）の順に演出表示が遷移し、連打操作が求められる変形例に適用可能である。第１の集光エフェクト演出の例における図１９－３８（１２’）の場面は、図１９－１８（１２’）に対応し、図１９－３８（１１ａ’）（１１ｂ’）（１１ｃ’）の各場面は、図１９－１８（１１）の後、図１９－１８（１２’）の前に挿入される。

【１５１０】

具体的には、第１の集光エフェクト演出を連打操作が求められる変形例に適用する場合、図１９－１８（１１）の場面の後、図１９－３８（１１ａ’）に示すように、画像表示装置５の表示領域が暗転する（例えば背景が黒色に切り替わる）とともに、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が表示される演出表示が行われる。このとき、図１９－２７（１）～（４）に示すように、

【１５１１】

次いで、図１９－３８（１１ｂ’）に示すように、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に一部重畳して、プッシュボタン３１Ｂを模した複数（本例では３つ）のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａがそれぞれ発光した態様で表示され、１箇所に集まるように移動を開始する演出表示が行われる。なお、これらのプッシュボタン画像は、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２よりも上位レイヤに表示されるが、透過度が高い態様であるため、ミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａを透過して下位レイヤの第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を視認可能となっている。

【１５１２】

次いで、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが徐々に移動速度を低下させ、図１９－３８（１１ｃ’）に示すように、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが一箇所に集まり、周囲に強く光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。

【１５１３】

その後、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが徐々に移動速度を低下させて１つに合体すると、図１９－３８（１２’）に示すように、画像表示装置５の表示領域が再び明るくなり、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「連打」とが表示される演出表示が行われる。なお、第１の集光エフェクト演出では、図１９－３８（１１ａ’）～（１２’）に示す期間、図１９－２７（１）～（４）に示すように第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が左右に移動する態様で表示されるが、このような構成に限らず、例えば、図１９－３８（１１ａ’）～（１１ｃ’）に示す期間、または図１９－３８（１１ａ’）～（１２’）に示す期間は、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は静止している態

様で表示され、その次の場面から、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は左右に移動する態様で表示されるようにしてもよい。また例えば、後述する第２の集光エフェクト演出と同様に、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は常に静止している態様で表示されるようにしてもよい。

【１５１４】

図１９－３８に示す第２の集光エフェクト演出の例では、（１１ａ）（１１ｂ）（１１ｃ）（１２）の順に演出表示が遷移し、押下操作が求められる例に適用可能である。第２の集光エフェクト演出の例における図１９－３８（１２）の場面は、図１９－１７（１２）に対応し、図１９－３８（１１ａ）（１１ｂ）（１１ｃ）の各場面は、図１９－１７（１１）の後、図１９－１７（１２）の前に挿入される。

【１５１５】

具体的には、第２の集光エフェクト演出を押下操作が求められる例に適用する場合、図１９－１７（１１）の場面の後、図１９－３８（１１ａ）に示すように、画像表示装置５の表示領域が暗転する（例えば背景が黒色に切り替わる）とともに、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が静止状態で表示される演出表示が行われる。

【１５１６】

次いで、図１９－３８（１１ｂ）に示すように、静止状態で表示される第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２に一部重畳して、プッシュボタン３１Ｂを模した複数（本例では３つ）のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａがそれぞれ発光した態様で表示され、１箇所に集まるように移動を開始する演出表示が行われる。なお、これらのミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａは、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２よりも上位レイヤに表示されるが、透過度が高い態様であるため、ミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａを透過して下位レイヤの第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を視認可能となっている。

【１５１７】

次いで、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが徐々に移動速度を低下させ、図１９－３８（１１ｃ）に示すように、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが一箇所に集まり、周囲に強く光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。

【１５１８】

その後、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが徐々に移動速度を低下させて１つに合体すると、図１９－３８（１２）に示すように、画像表示装置５の表示領域が再び明るくなり、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２とともに、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と文字表示「押せ！」とが表示される演出表示が行われる。

【１５１９】

本例では、第２の集光エフェクト演出が行われる（１１ａ）（１１ｂ）（１１ｃ）（１２）の期間では、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１を身にまとった第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２が静止状態で表示される。つまり、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の前段となる表示（本例では、複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａ）は動作を伴う態様で表示される一方で、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は静止状態で表示される。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

【１５２０】

次に、集光エフェクト演出を適用する場合の演出期間について説明する。図１９－３９は、集光エフェクト演出の演出期間の具体例を示す説明図である。なお、図１９－３９には、押下操作が行われなかった場合の例が示されている。

【１５２１】

図１９－３９に示すように、集光エフェクト演出を適用する場合、集光エフェクト演出が行われる期間（例えば図１９－３８（１１ａ）～（１１ｃ）に対応する期間）は約１秒間である。そして、押下操作が行われなかった場合には、動作促進表示が行われる期間（例えば図１９－３８（１２），図１９－１７（１２）に対応する期間）は約３秒間であり、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が表示される）は約７．５秒間となり、そのうち図１９－１９（１３）に示す点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１のみが表示される期間は約２秒間となる。

【１５２２】

本例では、動作促進が行われる前に、図１９－３８（１１ａ’）～（１２’），（１１ａ）～（１２）に示すように、複数の光るミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが合体してプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２が表示される集光エフェクト演出を実行可能である。そして集光エフェクト演出を実行する場合には、集光エフェクト演出が実行されている期間と動作促進期間とを合算した期間よりも、パトランプが点灯態様で表示される期間の方が長くなるように構成されている。具体的には、図１９－３８，図１９－３９に示す集光エフェクト演出期間（０．１＋０．３＋０．６＝１秒間）と図１９－３９に示す動作促進期間（３秒間）とを合算した期間（４秒間）よりも、図１９－３９に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）の方が長い。このような構成により、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせることができ、興趣を向上させることができる。

【１５２３】

以上に説明したように、本特徴部００６ＩＷには、以下に示す遊技機の構成が開示されている。

【１５２４】

（手段１－１）本特徴部００６ＩＷに開示された遊技機は、遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、表示手段は、告知前シーン（例えば、図１９－１７（８）～（１２）や図１９－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において、告知オブジェクト（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）を非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図１９－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図１９－１５（Ｂ）右側、図１９－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図１９－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図１９－２０（２２）参照）で表示する。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。

【１５２５】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段１－２）～（手段１－５）に示す遊技機の構成が開示されている。

【１５２６】

（手段１－２）手段１－１において、告知オブジェクトの大きさは、告知態様で表示されるときの方が、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非告知態様で表示されるときよりも大きく（例えば、図１９－１９（１３）に示す当り告知後の点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の方が、図１９－４０（１）に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１よりも表示サイズが大きい）、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非告知態様で表示されるときの方が、告知前シーンに

おいて非告知態様で表示されるときよりも大きい（例えば、図１９－４０（１）に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の方が、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）に示す告知前シーンにおける非点灯態様のパトランプ画像００６ＩＷＧ０１よりも表示サイズが大きい）。このような構成により、当選の告知をする際の告知オブジェクトを大きく見せることで、好適に当選をアピールすることができる。また非告知態様であっても、非当選を告知する際に告知前シーンよりも大きく見せることで、非当選であることを認識しやすくすることができる。

【１５２７】

（手段１－３）手段１－１または手段１－２において、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、キャラクタを表示することなく告知オブジェクトを告知態様で表示し、その後、告知オブジェクトを告知態様で表示し、キャラクタを第２表示態様で表示し（例えば、図１９－１９（１３）に示すようにキャラクタを表示することなくパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示し、その後、図１９－１９（１４）～（１６）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を喜ぶ態様で表示する）、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第３表示態様で表示する（例えば、図１９－２０（２２）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示し、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を残念がる態様で表示する）。このような構成により、当選の告知の際に、キャラクタを表示することなく告知態様の告知オブジェクトのみが表示されるため、告知内容をわかりやすくすることができる。

【１５２８】

（手段１－４）手段１－１から手段１－３のいずれかにおいて、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、キャラクタを告知前シーンと同じ表情の態様で表示するとともに告知オブジェクトを告知態様で表示し（例えば、図１９－１９（１３）に示す場面の後、図１９－１９（１４）に示す場面の前に第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を告知前シーンと同じ表情の態様で表示する）、その後キャラクタを驚く表情の態様で表示し、その後キャラクタを喜ぶ表情の態様で表示し、その後キャラクタを喜ぶ動作を行う態様で表示する（例えば、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を驚く表情の態様（図１９－１９（１４））、喜ぶ表情の態様（図１９－１９（１５））、喜ぶ動作を行う態様（図１９－１９（１６））の順に表示する）。このような構成により、キャラクタの表情が遊技者に抱いてほしい表情の遷移となっているため、遊技者が同調して喜びやすい環境を提供することができる。

【１５２９】

（手段１－５）手段１－１から手段１－４のいずれかにおいて、表示手段における背景色は、告知前シーンにおいて第１色（例えば、白基調の配色）であり、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、第１色とは異なる系統の色（例えば、赤基調の配色）となり、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、第１色と同系統の色（例えば、白基調の配色）となる。このような構成により、背景色の変化から当選、非当選を認識しやすくすることができる。

【１５３０】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段２－１）～（手段２－４）に示す遊技機の構成が開示されている。

【１５３１】

（手段２－１）遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、表示手段は、告知オブジェクトおよびキャラクタ（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を告知前シーン（例えば、図１９－１７（８）～（１２）や図１９－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において表示可能であり、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図１９－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタを

第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図１９－１５（Ｂ）右側、図１９－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図１９－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図１９－２０（２２）参照）で表示し、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進表示を告知オブジェクトが視認可能な位置に表示し（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する）、抽選の結果が当選である場合、動作促進表示が表示される動作促進期間に遊技者の動作が行われると、告知オブジェクトを告知態様で表示する（例えば、図１９－１７（１２）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われると、または図１９－１８（１２’）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作（具体的には実行条件を満たす連打操作）が行われると、図１９－１９（１３）に示す状態に遷移してパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また動作促進表示を告知オブジェクトが視認可能な位置に表示することで、告知オブジェクトの存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。

【１５３２】

（手段２－２）手段２－１において、動作促進表示は、動作を行う対象を模した画像促進表示と、文字による文字促進表示とを含み（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とを含む）、表示手段は、画像促進表示および文字促進表示のいずれも告知オブジェクトを完全被覆しないように表示する（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’），図１９－２７に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と、「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像００６ＩＷＧ０１と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像００６ＩＷＧ０１の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する）。このような構成により、告知オブジェクトに常に注目させることができる。

【１５３３】

（手段２－３）手段２－１または手段２－２において、表示手段は、画像促進表示の動作と、告知オブジェクトの動作およびキャラクタの動作とが同期しないように表示する（例えば、図１９－２７に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２は、ボタン部が沈んでいない状態（図１９－２７（１））と沈んでいる状態（図１９－２７（２））とを繰り返すように動作表示され、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２は、右への移動（図１９－２７（１））と左への移動（図１９－２７（２））とを繰り返すように動作表示され、互いに動作が同期しないように表示される）。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

【１５３４】

（手段２－４）手段２－１から手段２－３のいずれかにおいて、表示手段は、画像促進表示を表示するときに、告知オブジェクトおよびキャラクタを静止表示し、画像促進表示を動作を伴う態様で表示する（例えば、図１９－３８（１１ａ）～（１２）に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２を静止状態で表示する一方、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２の前段となる複数のミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａは動作を伴う態様で表示される）。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

【１５３５】
　また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段３－１）～（手段３－２）に示す遊技機の構成が開示されている。
【１５３６】
（手段３－１）遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、表示手段は、告知前シーン（例えば、図１９－１７（８）～（１２）や図１９－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において、告知オブジェクト（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）を非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図１９－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図１９－１５（Ｂ）右側、図１９－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図１９－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図１９－２０（２２）参照）で表示し、告知前シーンにおいて、タイトル報知を行い（例えば、図１９－１７（８），図１９－１８（８）に示すタイトル報知を行う）、告知オブジェクトが告知態様で表示される告知期間は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い（例えば、図１９－３０に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間（２秒間）よりも長く、図１９－３７に示すようにファンファーレ期間（１１秒間）よりも短い）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。
【１５３７】
（手段３－２）手段３－１において、タイトル報知として表示されるタイトル表示は、告知オブジェクトに対応する画像と告知オブジェクトに関する文字表示とを含み（例えば、図１９－１７（８），図１９－１８（８）に示すように、タイトル報知として表示されるタイトル表示は、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１に対応する３つの演出画像と、パトランプに関連する「パトパト」の文字表示とを含む）、告知オブジェクトに関する文字表示は、他の文字表示よりも強調して表示される（例えば、図１９－１７（８），図１９－１８（８）に示すように、文字表示「パトパト」は文字表示「プッシュチャンス」よりも大きく表示される。また例えば、文字表示「パトパト」のみエフェクト表示が付されたり、動作したりするようにしてもよい）。このような構成により、告知オブジェクトを遊技者に強く認識させることができる。
【１５３８】
　また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段４－１）～（手段４－３）に示す遊技機の構成が開示されている。
【１５３９】
（手段４－１）遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、表示手段は、告知前シーン（例えば、図１９－１７（８）～（１２）や図１９－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において、告知オブジェクト（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１）を非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図１９－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前

シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図１９－１５（Ｂ）右側、図１９－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図１９－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図１９－２０（２２）参照）で表示し、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進を行い（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２と「押せ！」や「連打」の文字表示とを表示する）、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、動作促進が行われる動作促進期間に遊技者の動作が行われると、告知オブジェクトを告知態様で表示し（例えば、図１９－１７（１２）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われると、または図１９－１８（１２’）に示す状態においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作（具体的には実行条件を満たす連打操作）が行われると、図１９－１９（１３）に示す状態に遷移してパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される）、告知オブジェクトが告知態様で表示される告知期間は、動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い（例えば、図１９－３０に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）は、動作促進期間（３秒間）よりも長く、図１９－３７に示すようにファンファーレ期間（１１秒間）よりも短い）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

【１５４０】

（手段４－２）手段４－１において、動作促進として、動作を行う対象を模した画像促進表示が表示され（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）、図１９－３８（１２），（１２’）に示すように、プッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２が表示される）、動作促進が行われる前に画像促進表示の前段表示が実行される前段演出（例えば、図１９－３８（１１ａ’）～（１２’），（１１ａ）～（１２）に示すように、複数の光るミニプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２ａが合体してプッシュボタン画像００６ＩＷＧ０２が表示される集光エフェクト演出）が実行され、前段演出が実行されている前段演出期間と動作促進期間とを合算した期間よりも、告知期間の方が長い（例えば、図１９－３８，図１９－３９に示す集光エフェクト演出期間（０．１＋０．３＋０．６＝１秒間）と図１９－３９に示す動作促進期間（３秒間）とを合算した期間（４秒間）よりも、図１９－３９に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）の方が長い）。このような構成により、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせることができ、興趣を向上させることができる。

【１５４１】

（手段４－３）手段４－１または手段４－２において、動作促進期間が終了する前に遊技者の動作が行われた場合、動作促進期間の残り期間分、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間が延長される（例えば、図１９－３４に示すように、動作促進期間の開始後、直ちに（約０秒後）押下操作を行った場合には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間が約１０．５秒間となり、約１秒後に押下操作を行った場合には、約９．５秒間となり、押下操作を行わず３秒間の動作促進期間が経過した場合には、約７．５秒間となる）。このような構成により、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間が長くなるため、より遊技者を祝福の余韻に浸らせることができる。

【１５４２】

また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段５－１）～（手段５－３）に示す遊技機の構成が開示されている。

【１５４３】

（手段５－１）遊技を行う遊技機であって、当選を報知する第１演出と第２演出とを実行可能であり、第１演出は、煽りシーンを経て、その後、可動体を動作させることにより当選を報知する演出であり（例えば、図１９－２１，図１９－２２，図１９－２３，図１９－２４に示すパワフルＲＵＳＨモード選択時のスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出）、第２演出は、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様で表示し、その後、可動体を動作させることなく、該告知オブジェクトを告知態様で表示し、該キャラクタを該第１表示態様とは異なる第２表示態様で表示することにより当選を報知する演出であり（例えば、図１９－１６，図１９－１７，図１９－１８，図１９－１９に示すパトパトあたっくモード選択時のスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出）、第２演出において告知オブジェクトを告知態様で表示している期間の方が、第１演出において可動体を動作させている期間よりも長い（例えば、図１９－３０に示すパトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示される期間（７．５秒間）の方が、図１９－２９に示す役物動作期間（２．２秒）よりも長い）。このような構成により、告知オブジェクトを告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を印象付けることができる。

【１５４４】

（手段５－２）手段５－１において、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに当選となり遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、識別情報の可変表示に対応して演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能であり、第１演出の演出期間および第２演出の演出期間は、それぞれエピローグ期間（例えば、遊技者に対する大当り報知が行われてから図柄確定までの祝福・余韻期間、スーパーリーチ演出の結末シーンが再生されたりする期間）を含み、第１演出のエピローグ期間では、可動体が退避位置に位置し、キャラクタおよび特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示され（例えば、図１９－２４（２４）～（２８），図１９－２９（２４）～（２８）に示すように、可動体３２が初期位置に位置し、第２ミニキャラクタ００６ＩＷＣ０５と大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「２２２」が表示される）、第２演出のエピローグ期間では、告知オブジェクトが告知態様で表示されている状態で特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示される（例えば、図１９－１９（１７）～（２１），図１９－３０（１７）～（２１）に示すように、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様で表示されている状態で、大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「２２２」が表示される）。このような構成により、第１演出と第２演出とでエピローグ期間の演出が互いに異なるため、それぞれ印象付けることができる。特に第２演出のエピローグ期間では、告知オブジェクトが告知態様で表示されている状態で特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示されることにより、第２演出での当選を印象付けることができる。

【１５４５】

（手段５－３）手段５－１または手段５－２において、第１演出と第２演出とは、同一の変動パターンにもとづいて実行される演出であり（例えば、図１９－２に示す変動パターンＰＡ２－４または変動パターンＰＢ２－４に決定されたときに、演出モードがパワフルＲＵＳＨモードであればスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出が実行され、演出モードがパトパトあたっくモードであればスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される）、一の変動パターンにもとづいて第１演出が実行されるときと、該一の変動パターンにもとづいて第２演出が実行されるときとで、変動開始から変動終了までの期間は同一である（例えば、図１９－２に示すように変動パターンＰＡ２－４にもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも８０秒間、変動パターンＰＢ２－４にもとづいてスーパーリーチ（パワフルＲＵＳＨ）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも１００秒間である）。このような構成により、同一の変動パターンにもとづいて複数の演出を実行することができるとともに、告知オブジェクトを用いた告知を

印象付けることができる。
【１５４６】
　また本特徴部００６ＩＷには、以下に示す（手段６－１）～（手段６－２）に示す遊技機の構成が開示されている。
【１５４７】
（手段６－１）遊技を行う遊技機であって、表示手段と、音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、を備え、表示手段は、告知オブジェクトおよびキャラクタ（例えば、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１および第２味方キャラクタ画像００６ＩＷＣ０２）を告知前シーン（例えば、図１９－１７（８）～（１２）や図１９－１８（８）～（１２’）に相当する演出期間）において表示可能であり、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図１９－１５（Ｂ）左側参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図１９－１７（１２），図１９－１８（１２’）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図１９－１５（Ｂ）右側、図１９－１９（１３）参照）で表示し、キャラクタを第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、喜ぶ態様。図１９－１９（１５），（１６）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様（例えば、残念がる態様。図１９－２０（２２）参照）で表示し、音出力手段は、告知オブジェクトを告知態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後キャラクタの音声を出力する（例えば、図１９－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後、図１９－１９（１４）～（１６）に示すようにキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」という各キャラクタボイスを出力する）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知音とキャラクタの音声とを順に出力することにより、当選を盛り上げることができる。
【１５４８】
（手段６－２）手段６－１において、音出力手段は、抽選の結果が非当選である場合、告知オブジェクトを非告知態様で表示することに対応する音を出力せず、キャラクタの音声を出力し（例えば、図１９－２０（２２）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を非点灯態様で表示することに対応する音は出力せず、キャラクタに対応する声色のキャラクタボイス「ざんねーん、次はがんばろー！」を出力する）、抽選の結果が当選である場合、告知音が出力される期間はキャラクタの音声が出力される期間よりも長く（例えば、図１９－１９（１３）に示すようにパトランプ画像００６ＩＷＧ０１を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力する期間は、図１９－１９（１４）～（１６）に示すようにキャラクタの音声として「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」の各キャラクタボイスを出力する期間よりも長い）、抽選の結果が当選である場合にキャラクタの音声が出力される期間は、抽選の結果が非当選である場合にキャラクタの音声が出力される期間よりも長い（例えば、図１９－１９（１４）～（１６）に示すように、大当り時にキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」といった各キャラクタボイスを出力する期間は、図１９－２０（２２）に示すように、はずれ時にキャラクタに対応する声色で「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイスを出力する期間よりも長い）。このような構成により、告知音の出力により告知をアピールすることができ、当選を盛り上げることができるとともに、告知音の出力の有無により告知オブジェクトの態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がり過ぎてしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。
【１５４９】
　なお、上述の特徴部００６ＩＷに示した例では「抽選の結果が当選」という表現を用い

る場合には、特図ゲームの表示結果が「大当り」となることを意味し、「抽選の結果が非当選」という表現を用いる場合には、特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となることを意味する旨の説明を行ったが、これに限らず、手段１－１～手段６－２において、「抽選の結果が当選」という表現は、演出制御基板１２側で実行される可変表示開始設定処理において、演出に関する抽選を行い、予め定められた所定の演出（具体的には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様となって大当りが告知される演出）の実行決定がなされるという意味を含むようにしてもよい。また例えば、「抽選の結果が非当選」という表現は、演出制御基板１２側で実行される可変表示開始設定処理において、演出に関する抽選を行い、予め定められた所定の演出（具体的には、パトランプ画像００６ＩＷＧ０１が点灯態様となって大当りが告知される演出）の実行決定がなされなかったという意味を含むようにしてもよい。

【１５５０】

また例えば、本特徴部００６ＩＷに示した構成はパチンコ機の他にスロット機に適用可能であり、スロット機に適用する場合には、「抽選の結果が当選」という表現は、ＡＴ抽選や役の抽選がボーナス役当選となることを意味するようにしてもよい。

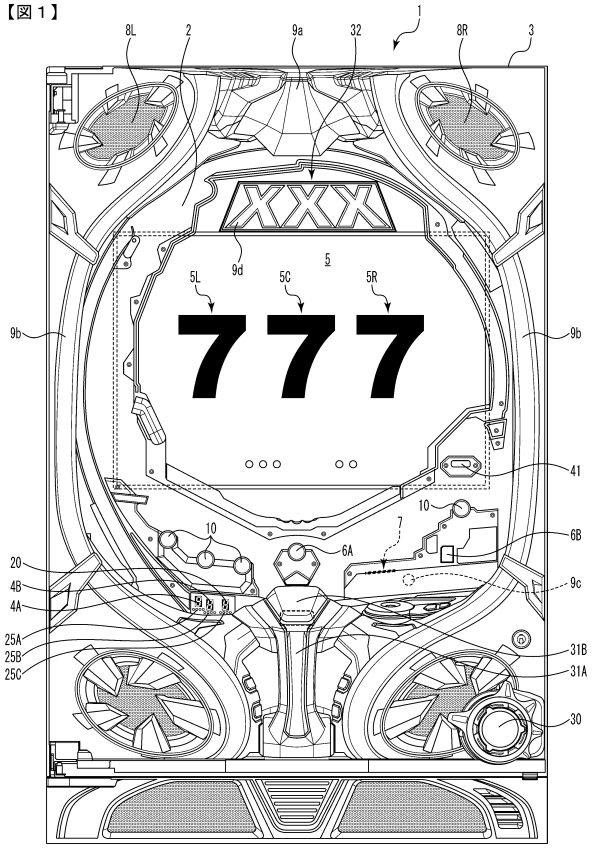
【符号の説明】

【１５５１】

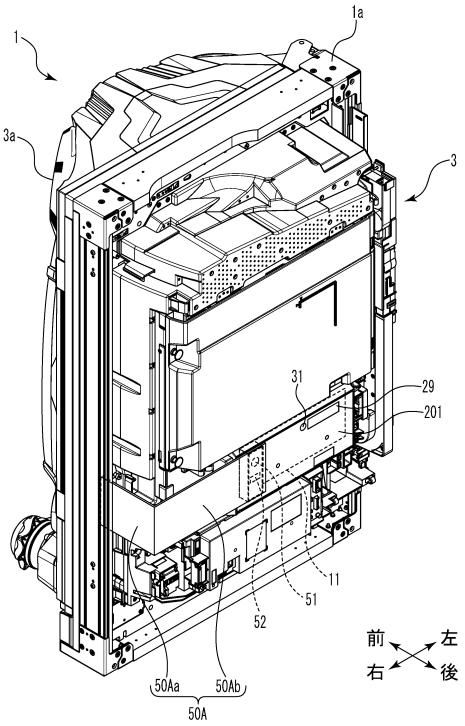
１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
９　遊技効果ランプ
１１　主基板
１２　演出制御基板
３１Ｂ　プッシュボタン３１Ｂ
３２　可動体
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

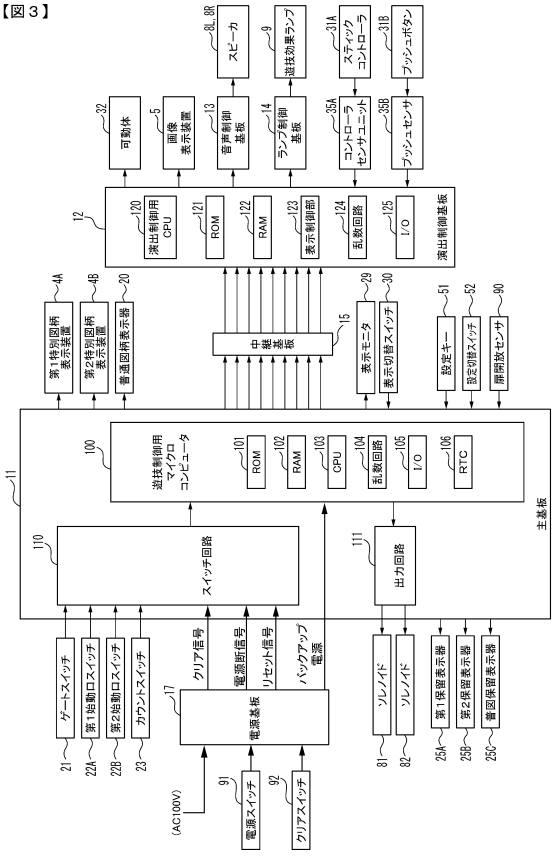
【図１】


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

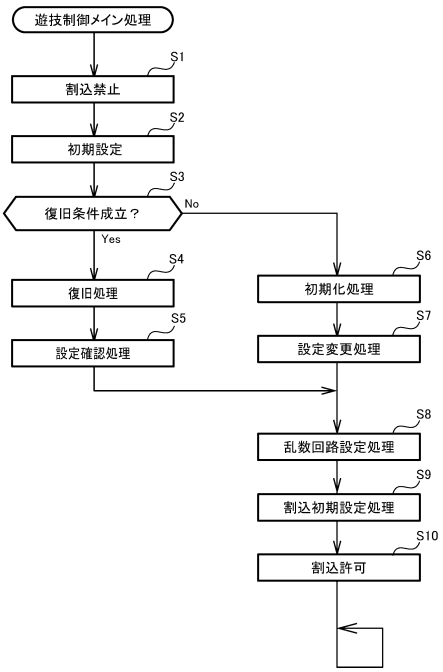
【図２】


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

【図３】

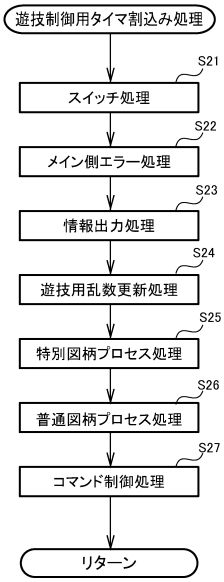

8L, 8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティックコントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像表示装置
13
音声制御基板
14
ランプ制御基板
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御用CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
演出制御基板
4A
第1特別図柄表示装置
4B
第2特別図柄表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
29
表示モニタ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
開閉放センサ
11
遊技制御用マイクロコンピュータ
100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

【図４】


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

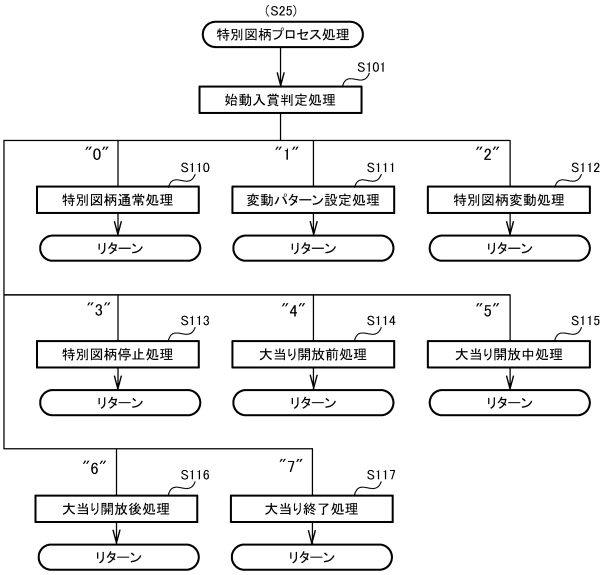
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

(A)第１特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

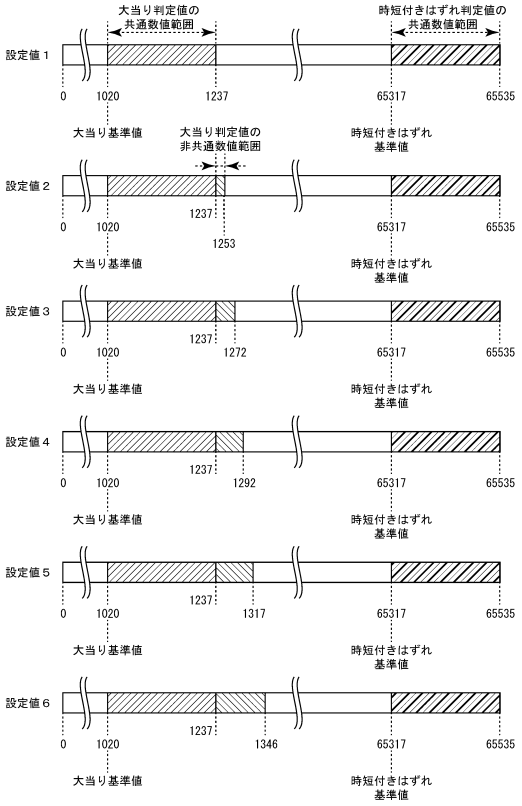
(B)第２特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図８】

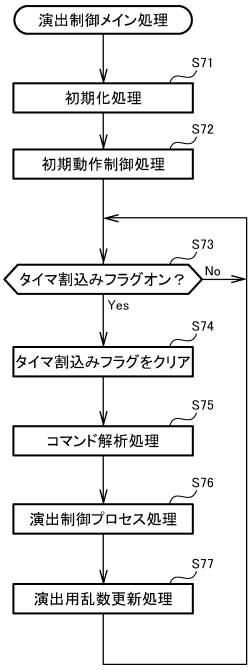
【図８】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



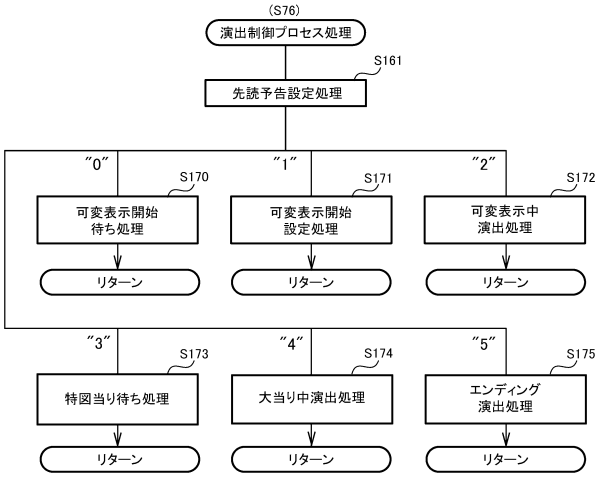
【図９】

【図９】



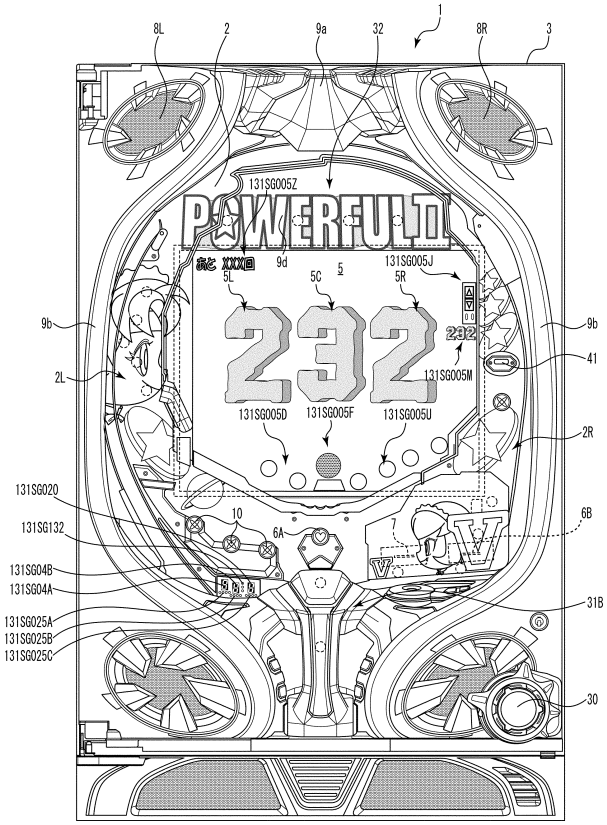
【図１０】

【図１０】



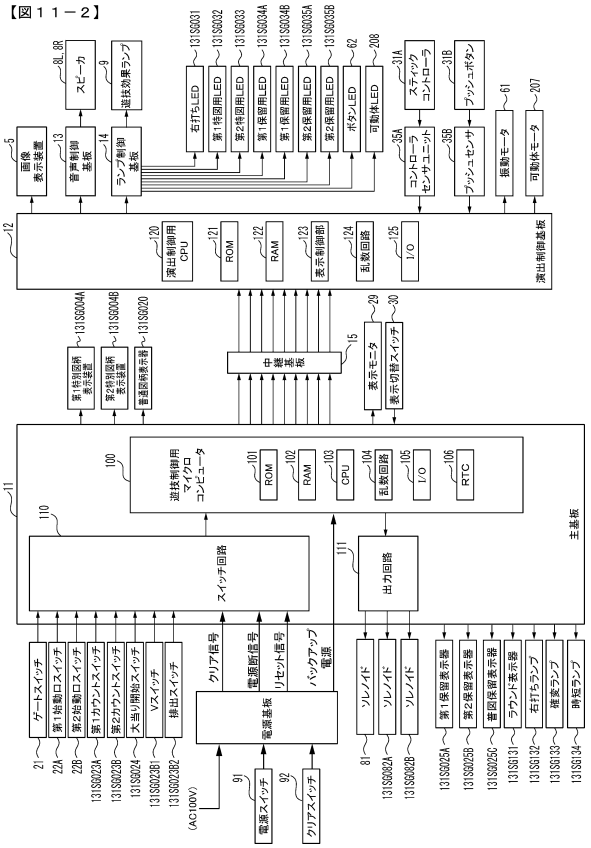
【図１１－１】

【図１１－１】　　特徴部１３１ＳＧ



【図１１－２】

【図１１－２】



【図１１－３】

【図１１－３】

（A）

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B） 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態 時短状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 （Vフタ：ショート開放）	第1大入賞口	110回 （110回以内の大当りまで）	110回 （110回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口 （Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回 （110回以内の大当りまで）	110回 （110回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口 （Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回 （110回以内の大当りまで）	110回 （110回以内の大当りまで）	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１１－４】

【図１１－４】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動 （救済時短）	1100回

【図１１－５】

【図１１－５】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-3	2000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
	PA1-4	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	63000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-6	40000	低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	78000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-8	83000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-9	45000	低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	88000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-12	50000	低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	98000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-14	103000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000	高ベーススーパーリーチA（はずれ）
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000	高ベーススーパーリーチB（はずれ）
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000	高ベーススーパーリーチC（はずれ）
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000	高ベーススーパーリーチD（はずれ）

【図１１－６】

【図１１－６】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA（大当り）
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB（大当り）
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC（大当り）
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA（大当り）
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB（大当り）
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC（大当り）
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD（大当り）
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮（時短制御中）→非リーチ（大当り）

【図１１－７】

【図１１－７】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱 スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強 スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強 スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強 スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強 スーパーリーチ	4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベース スーパーリーチA	4049～4066
高ベース スーパーリーチB	4067～4083
高ベース スーパーリーチC	4084～4094
高ベース スーパーリーチD	4095

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～1298
低ベース弱 スーパーリーチA、B	-
低ベース強 スーパーリーチA	1299～1934
低ベース強 スーパーリーチB	1935～2676
低ベース強 スーパーリーチC	2677～3706
低ベース最強 スーパーリーチ	3707～4095

(E)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～25
高ベース スーパーリーチA	26～975
高ベース スーパーリーチB	976～2075
高ベース スーパーリーチC	2076～3380
高ベース スーパーリーチD	3381～4095

(F)大当り用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

【図１１－８】

【図１１－８】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

【図１１－９】

【図１１－９】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000	0～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-4	500	0～255

【図１１－１０】

【図１１－１０】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	0～81
	PB1-3	73000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0～81
	PB1-6	83000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0～81
	PB1-9	93000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0～81
	PB1-12	103000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

(C)大当り用変動パターン判定テーブルC[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0～255

【図１１－１１】

【図１１－１１】

（Ａ）通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度（発展期待度）		期待度示唆表示
低ベース弱スーパーリーチA	－	0%（約44%）		無し
低ベース弱スーパーリーチB	－	0%（約68%）		無し
低ベース強スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20%	有り（星3個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%		
	－	約21%		
低ベース強スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25%	有り（星3．5個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%		
	－	約27%		
低ベース強スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35%	有り（星4個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%		
	－	約37%		
低ベース最強スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55%	有り（星4．5個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%		
	－	約57%		

（Ｂ）時短状態Ａにおけるリーチ演出

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

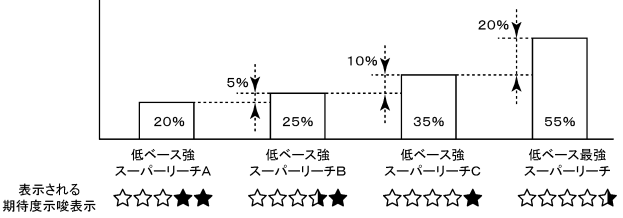
（Ｃ）確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り（星3個）
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り（星3．5個）
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り（星4個）
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り（星4．5個）

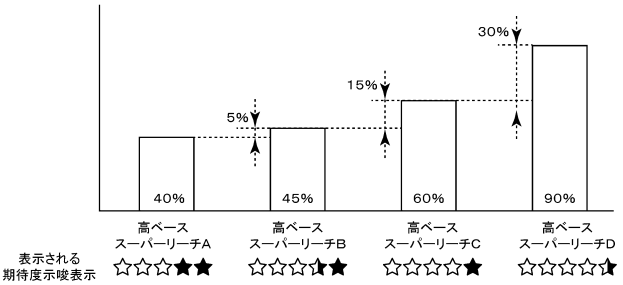
【図１１－１２】

【図１１－１２】

（Ａ）通常状態における期待度



（Ｂ）確変状態における期待度



【図１１－１３】

【図１１－１３】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	Ｖ入賞通知	Ｖ入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数２指定	救済時短までXXで示す変動回数（100回単位の回数）であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第３可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第４可変表示結果指定	大当りC

（Ｃ）

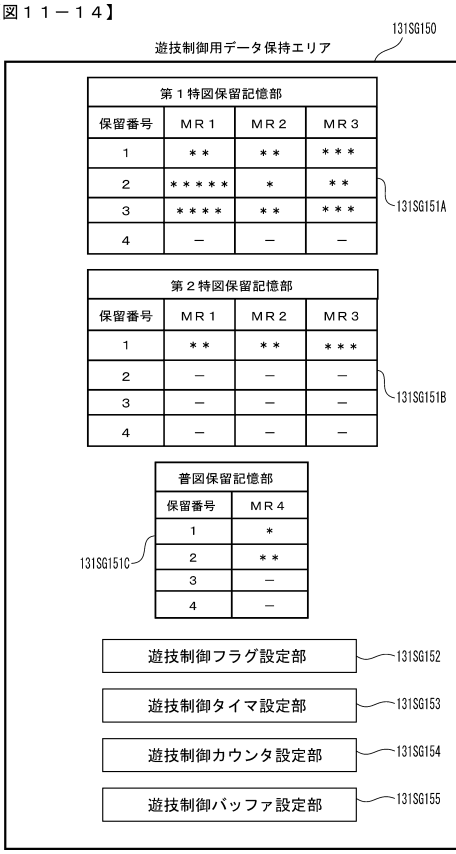
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

（Ｄ）

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1～125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図１１－１４】

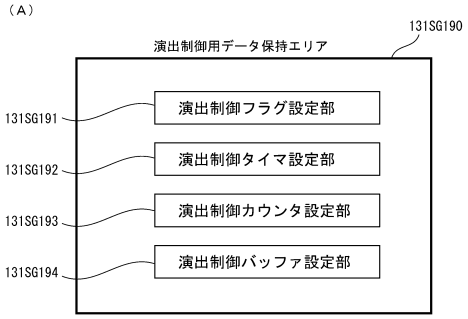
【図１１－１４】



【図１１－１５】

【図１１－１５】

（Ａ）



（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ　131SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	—
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
第２特図保留記憶	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—

（Ｃ）

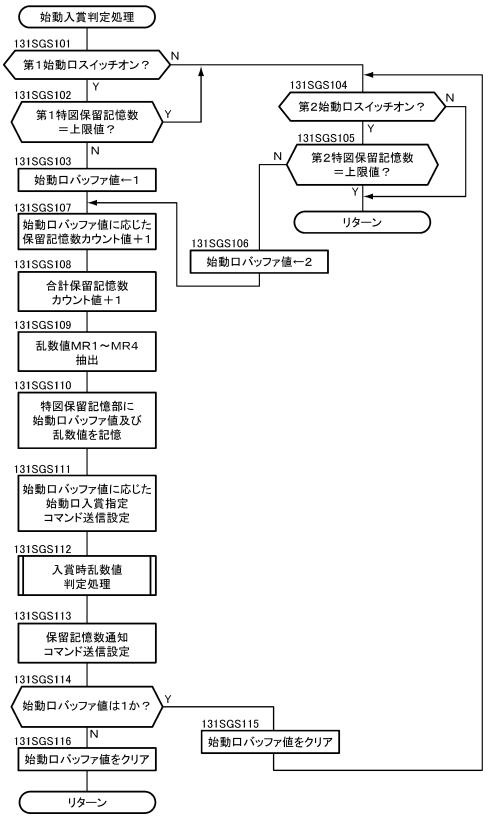
アクティブ表示バッファ　131SG194B

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0

保留表示フラグ“0”→ ○ （先読み予告非実行）
保留表示フラグ“1”→ ◇ （先読み予告を演出パターンαにて実行）
保留表示フラグ“2”→ ☆ （先読み予告を演出パターンβにて実行）

【図１１－１６】

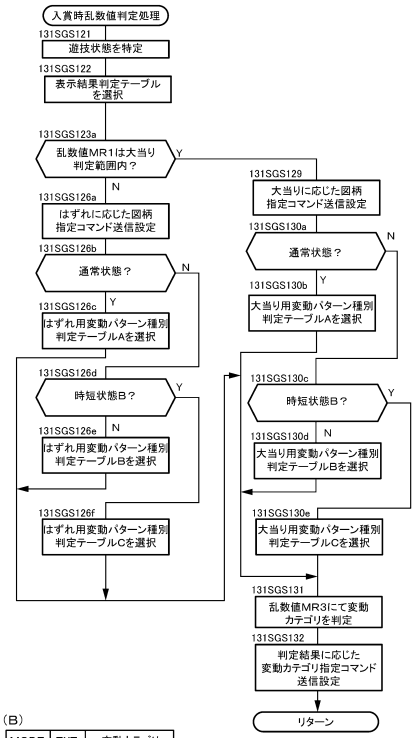
【図１１－１６】



【図１１－１７】

【図１１－１７】

（Ａ）

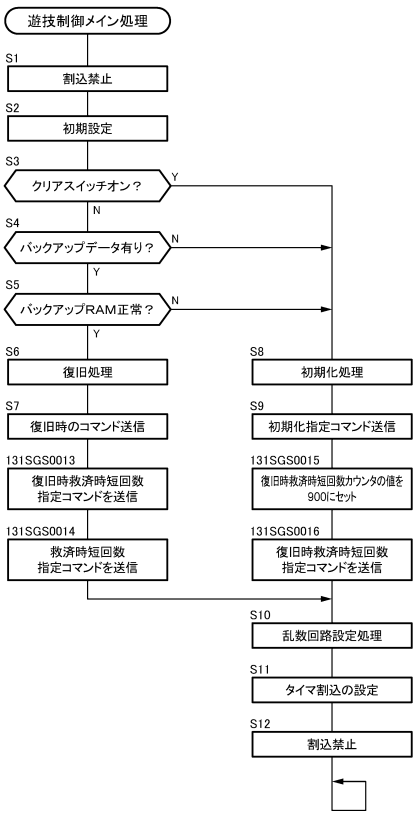


（Ｂ）

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

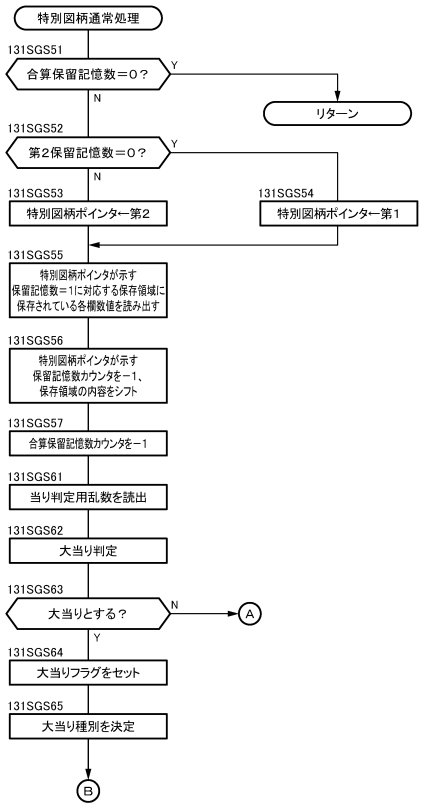
【図１１－１８】

【図１１－１８】



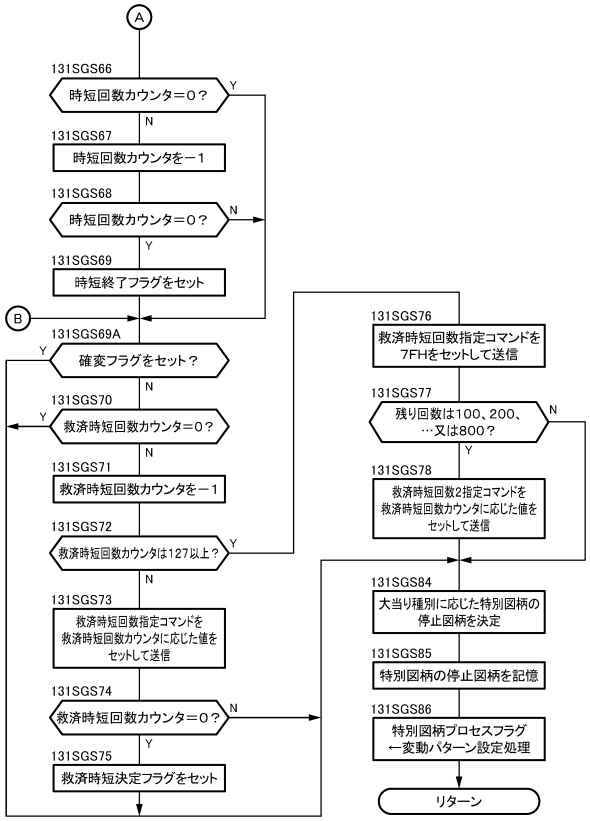
【図１１－１９】

【図１１－１９】



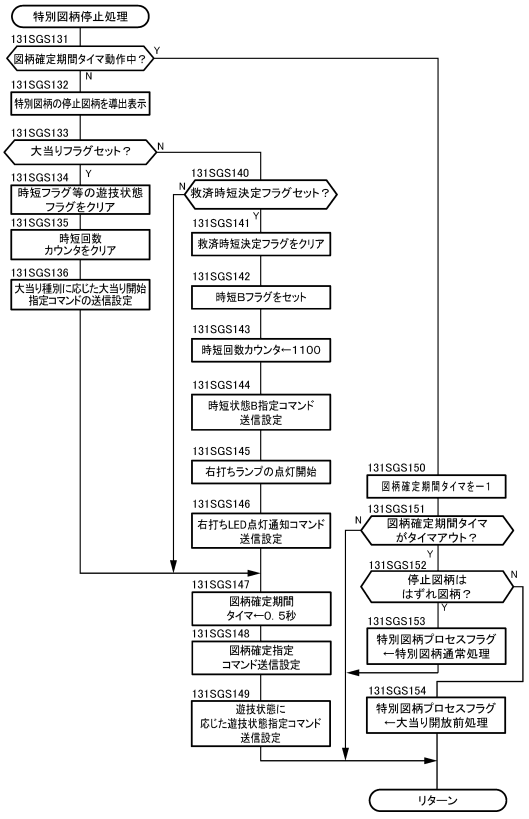
【図１１－２０】

【図１１－２０】



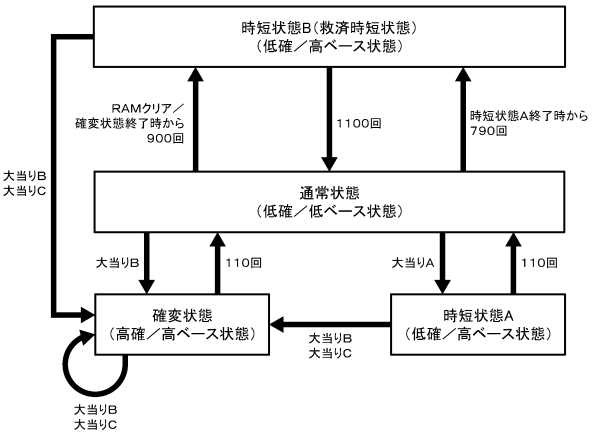
【図１１－２１】

【図１１－２１】



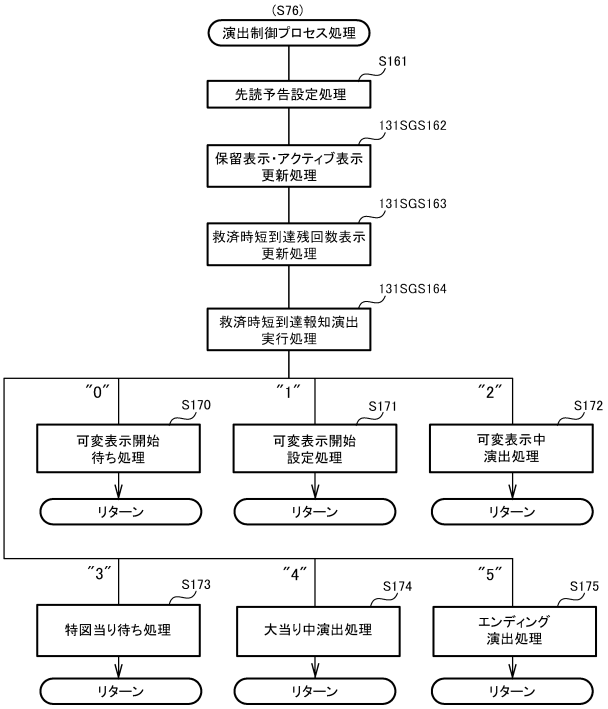
【図１１－２２】

【図１１－２２】



【図１１－２３】

【図１１－２３】



【図１１－２４】

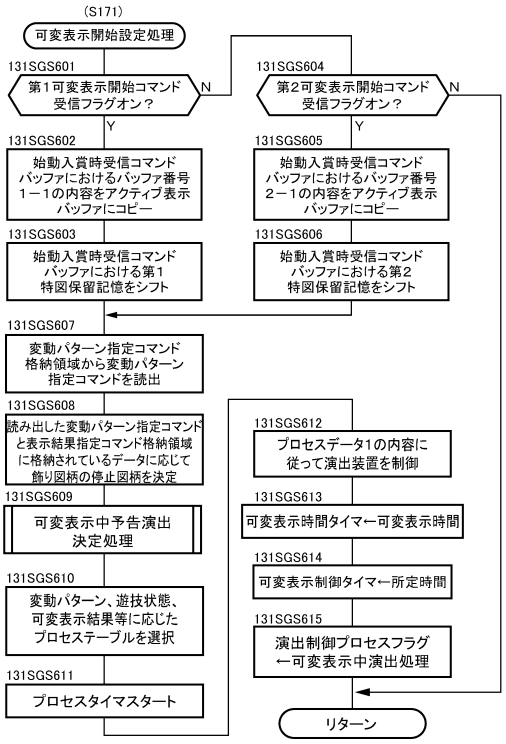
【図１１－２４】

先読予告実行決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（Ｎリーチ）	９０％	１０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	７０％	２０％	１０％
大当り	５％	３０％	６５％

【図１１－２５】

【図１１－２５】



【図１１－２６】

【図１１－２６】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様　※	「７」リーチ態様
はずれ（非リーチ）	１００％	—	—	—
はずれ（ノーマルリーチ）	—	９５％	５％	—
はずれ（スーパーリーチ）	—	８０％	１９％	１％
大当り	—	２０％	５０％	３０％

※：「７」を除く

【図１１－２７】

【図１１－２７】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

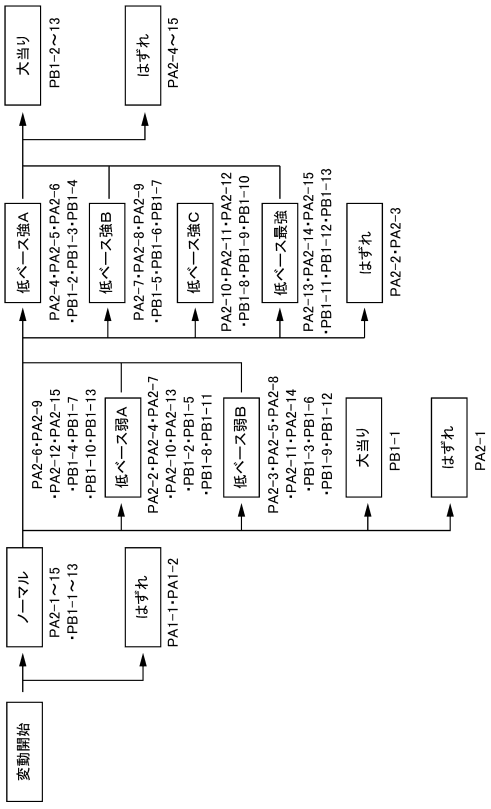
【図１１－２８】

【図１１－２８】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当り
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当り
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当り
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当り
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当り
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当り
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当り
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当り
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当り
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当り
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当り
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当り
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当り
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当り
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当り
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当り
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当り
PB1-18	非リーチ→大当り

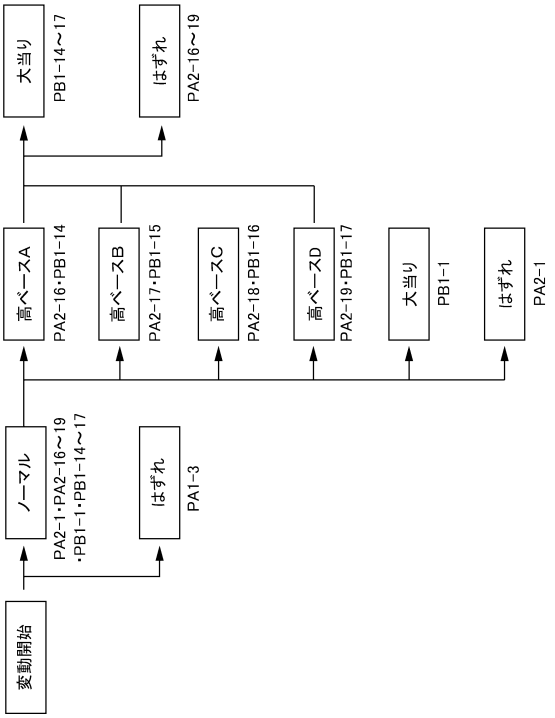
【図１１－２９】

【図１１－２９】

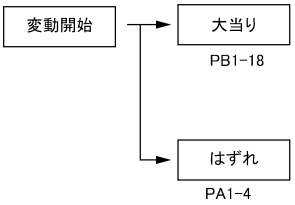


【図１１－３０】

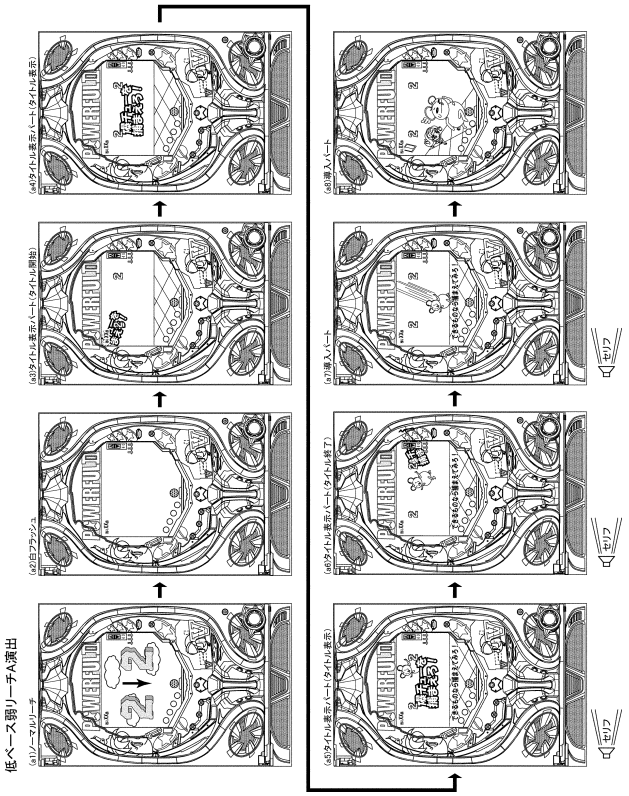
【図１１－３０】



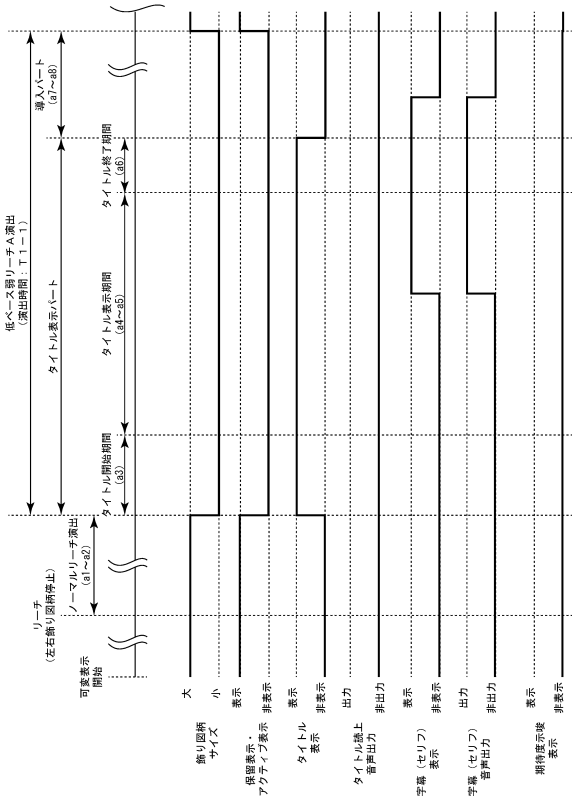
【図１１－３１】
【図１１－３１】



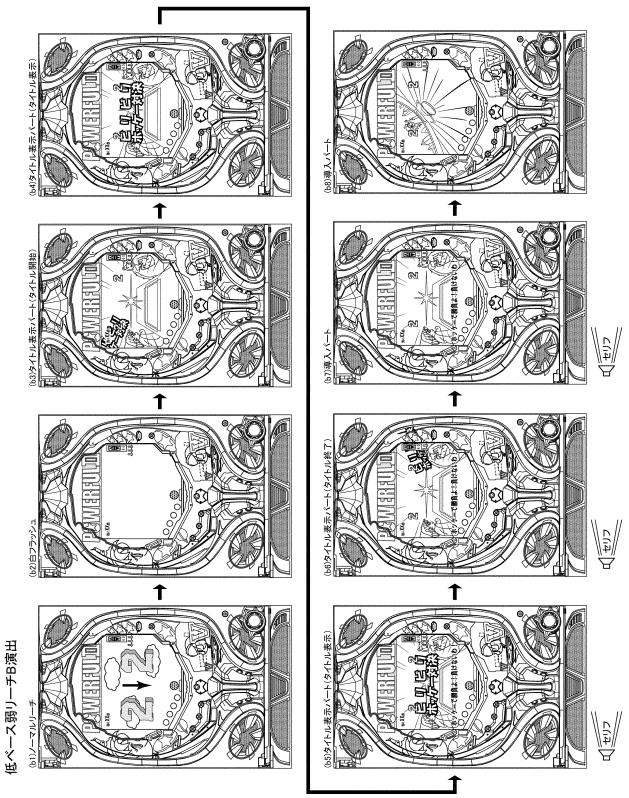
【図１１－３２】
【図１１－３２】



【図１１－３３】
【図１１－３３】

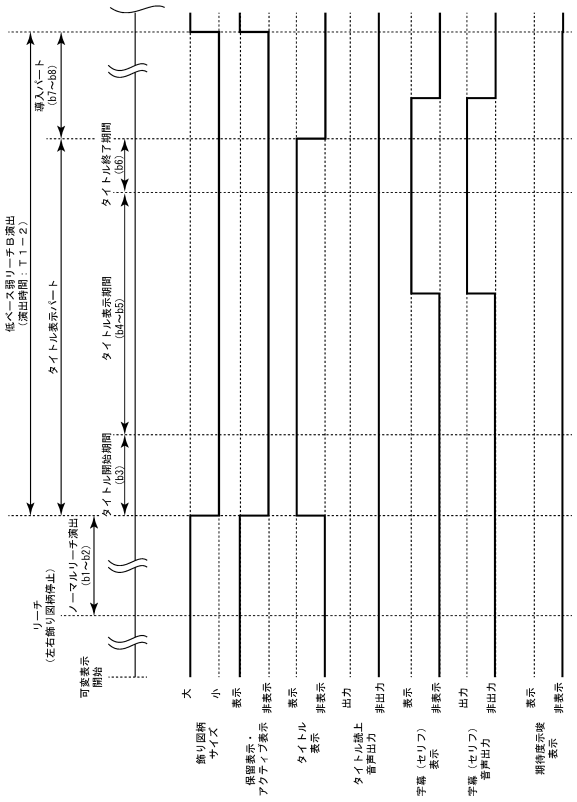


【図１１－３４】
【図１１－３４】



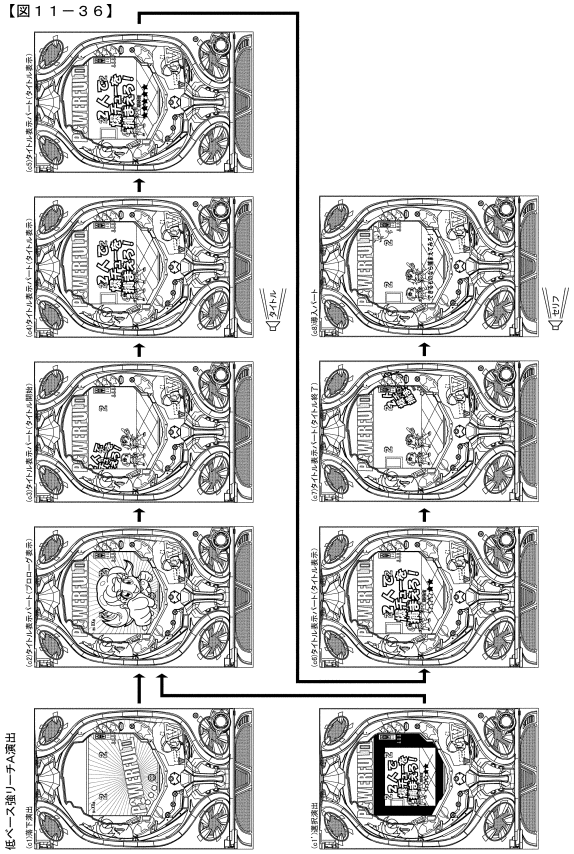
【図１１－３５】

【図１１－３５】



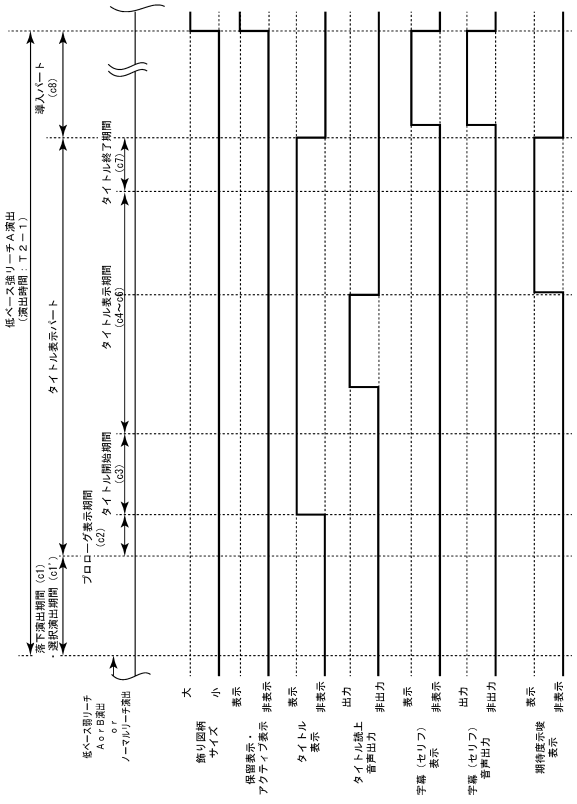
【図１１－３６】

【図１１－３６】



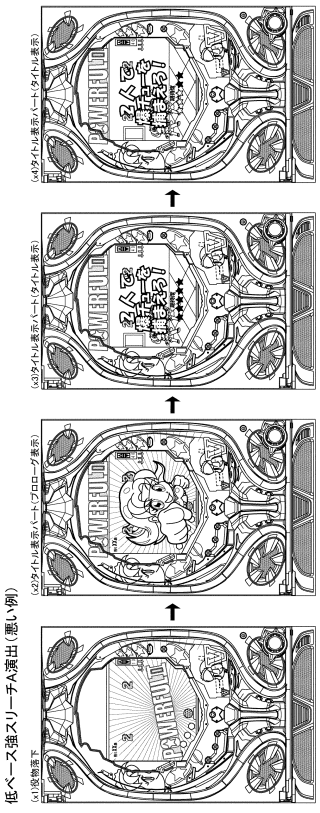
【図１１－３７】

【図１１－３７】

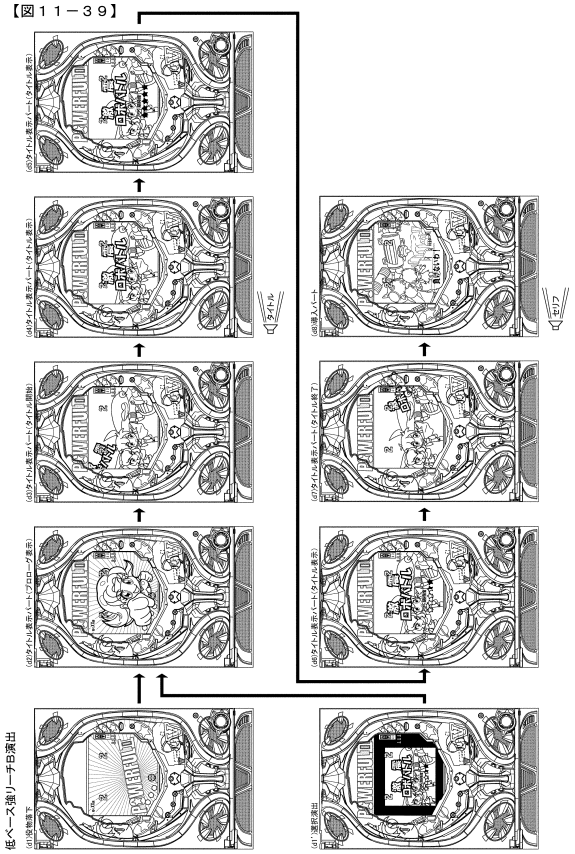


【図１１－３８】

【図１１－３８】

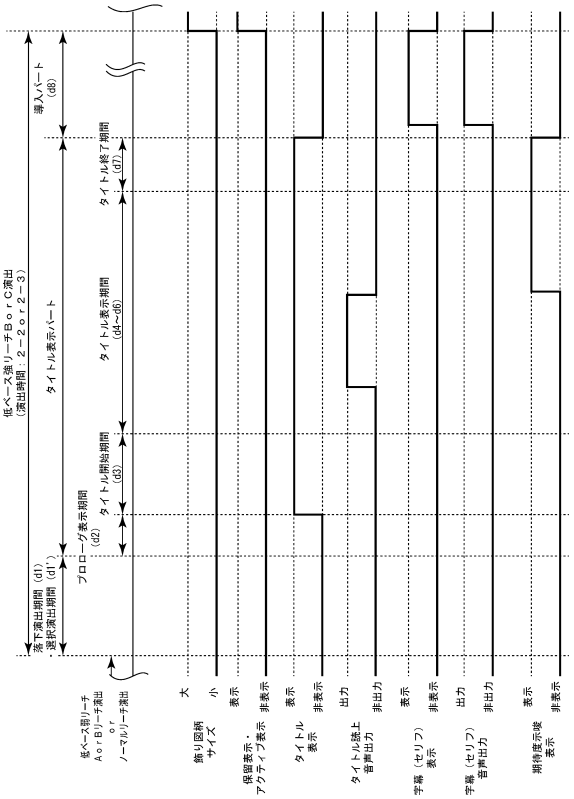


【図１１－３９】

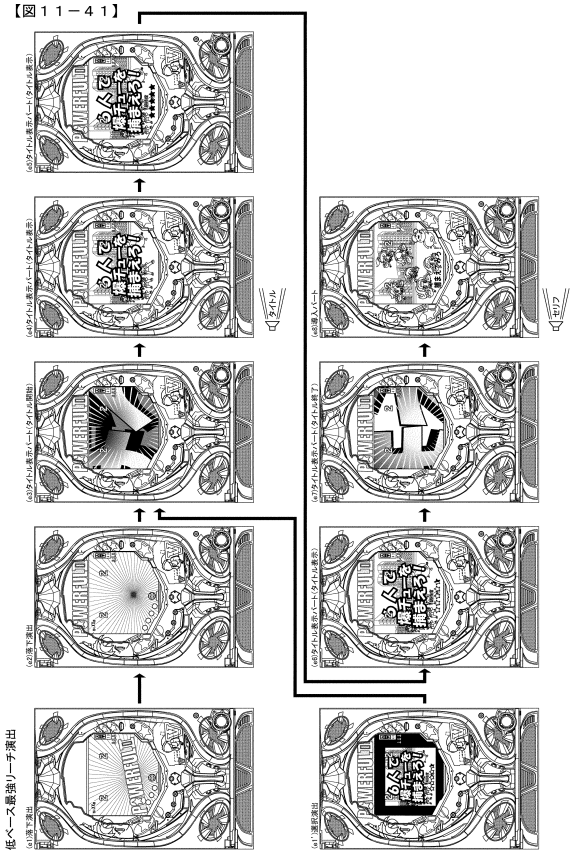


【図１１－４０】

【図１１－４０】

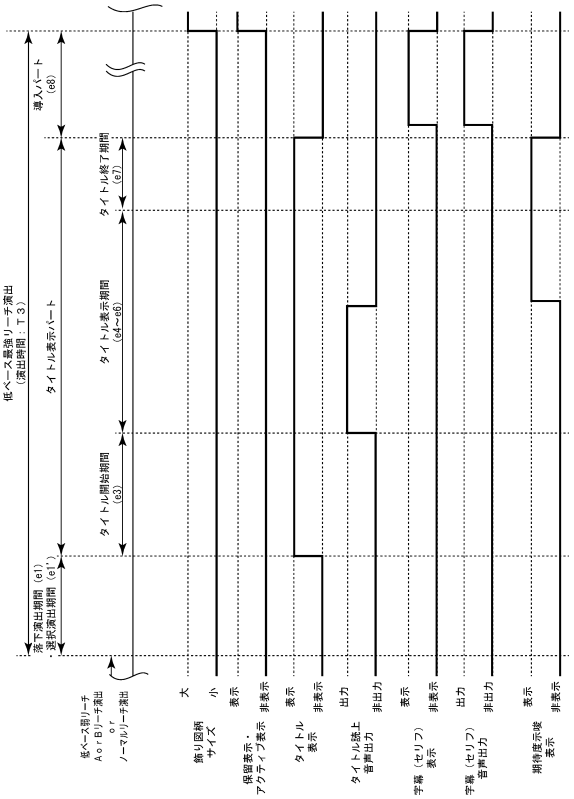


【図１１－４１】

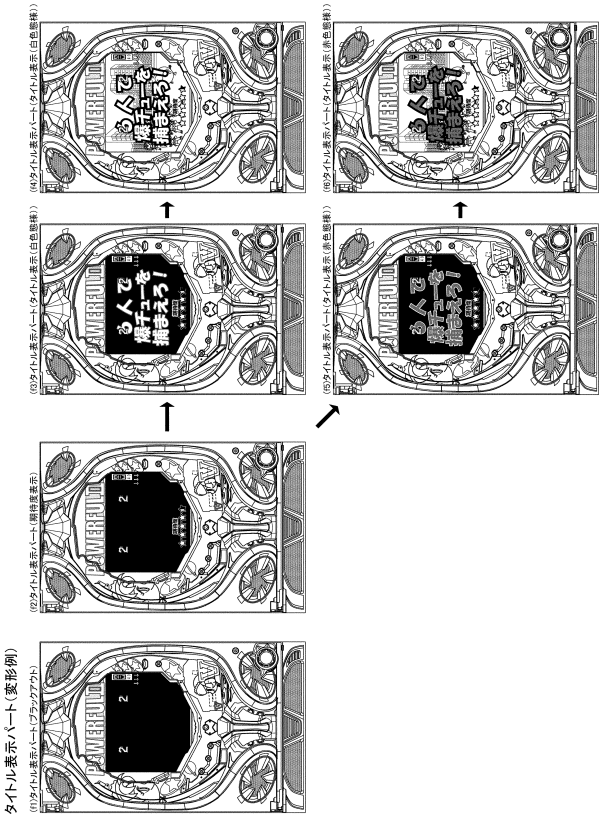


【図１１－４２】

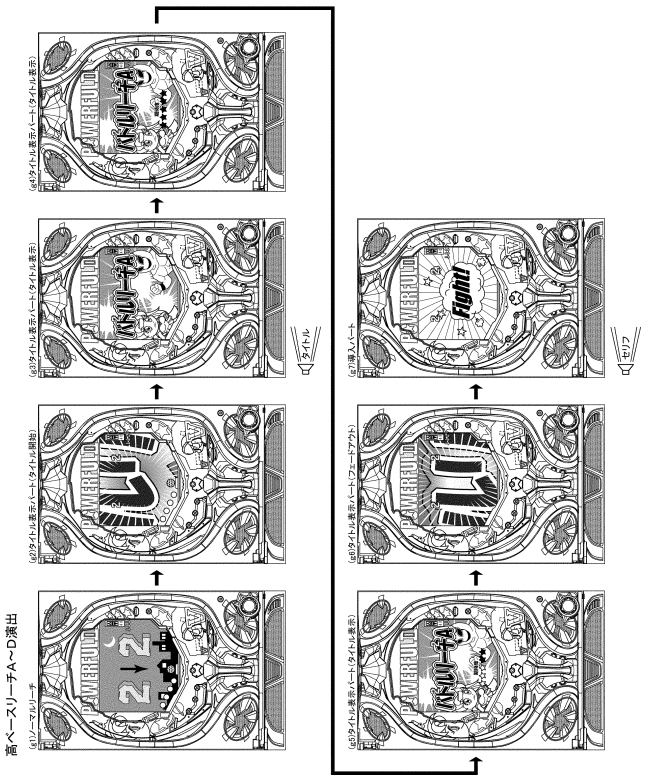
【図１１－４２】



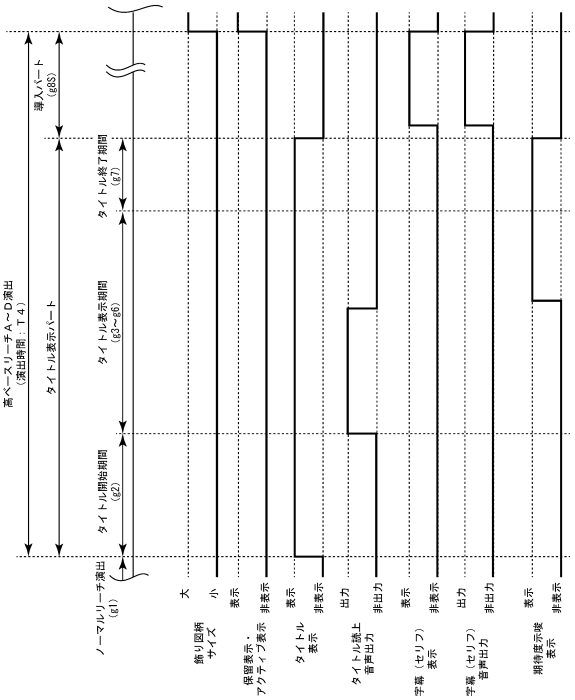
【図１１－４３】
【図１１－４３】



【図１１－４４】
【図１１－４４】

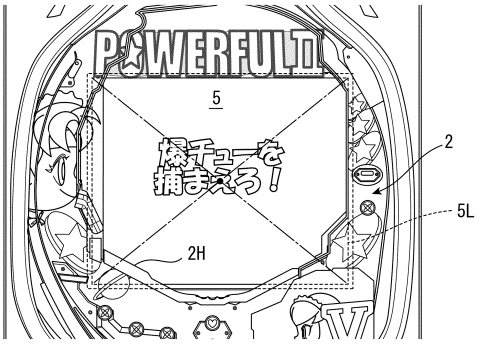


【図１１－４５】
【図１１－４５】

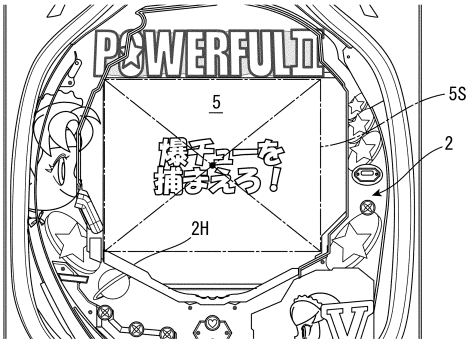


【図１１－４６】
【図１１－４６】

（Ａ）



（Ｂ）



【図１１－４７】

【図１１－４７】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース弱リーチＡ演出	Ｔ１－１	Ｔｔ１	Ｔｔ１ａ	Ｔｔ１ｂ	Ｔｔ１ｃ	Ｔｔ１ｄ
低ベース弱リーチＢ演出	Ｔ１－２	Ｔｔ１	Ｔｔ１ａ	Ｔｔ１ｂ	Ｔｔ１ｃ	Ｔｔ１ｄ
低ベース強リーチＡ演出	Ｔ２－１	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース強リーチＢ演出	Ｔ２－２	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース強リーチＣ演出	Ｔ２－３	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース最強リーチ演出	Ｔ３	Ｔｔ３	Ｔｔ３ａ	Ｔｔ３ｂ	Ｔｔ３ｃ	Ｔｔ３ｄ
高ベースリーチＡ～Ｄ演出	Ｔ４	Ｔｔ４	Ｔｔ４ａ	Ｔｔ４ｂ	Ｔｔ４ｃ	Ｔｔ４ｄ

【図１１－４８】

【図１１－４８】

（Ａ）低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

Ｔ１－１＜Ｔ１－２＜Ｔ２－１＜Ｔ２－２＜Ｔ２－３＜Ｔ３

（Ｂ）タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

ＴｔＮｂ＞ＴｔＮａ＞ＴｔＮｃ　（Ｎ＝１～４）

（Ｃ）スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

Ｔｔ３＞Ｔｔ２＞Ｔｔ１＞Ｔｔ４

（Ｄ）低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル開始期間の比較

Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ４ａ

（Ｅ）低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示期間の比較

Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ４ｂ

（Ｆ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ２ａ＞Ｔｔ１ａ

（Ｇ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ２ｂ＞Ｔｔ１ｂ

（Ｈ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

Ｔｔ３ｃ＞Ｔｔ２ｃ＞Ｔｔ１ｃ

（Ｉ）低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

Ｔｔ３ｄ＞Ｔｔ２ｄ＞Ｔｔ１ｄ

（Ｊ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

Ｔｔ１ｂ、Ｔｔ２ｂ、Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ１ａ、Ｔｔ２ａ、Ｔｔ３ａ

（Ｋ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

Ｔｔ１ａ、Ｔｔ２ａ、Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ１ｃ、Ｔｔ２ｃ、Ｔｔ３ｃ

（Ｌ）低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

Ｔ１－１、Ｔ１－２、Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３、Ｔ３＞Ｔ４

【図１１－４９】

【図１１－４９】

（Ａ）スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域サイズ
低ベース弱リーチＡ演出	爆チューを捕まえろ！	１０	ＦＪ	ＥＪＡ
低ベース弱リーチＢ演出	ビリビリホッケー対決	１０	ＦＪ	ＥＪＢ
低ベース強リーチＡ演出	２人で爆チューを捕まえろ！	１３	ＦＫ	ＥＫＡ
低ベース強リーチＢ演出	激震ロボバトル	７	ＦＫ	ＥＫＢ
低ベース強リーチＣ演出	大激震ロボバトル	８	ＦＫ	ＥＫＣ
低ベース最強リーチ演出	６人で爆チューを捕まえろ！	１３	ＦＳＫ	ＥＳＫ
飾り図柄（大）	－	－	ＫＤ	－
飾り図柄（小）	－	－	ＫＳ	－

（Ｂ）タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較

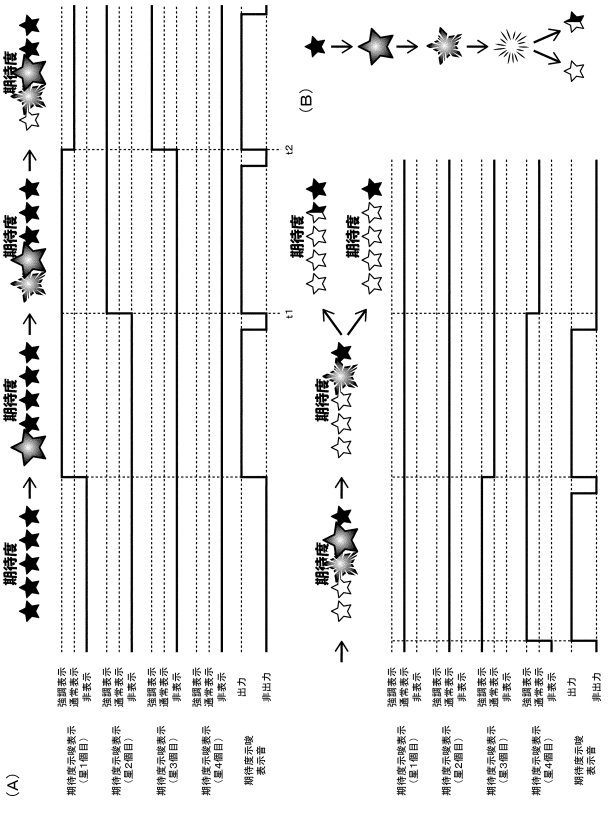
ＫＤ＞ＦＳＫ＞ＦＫ＞ＦＪ＞ＫＳ

（Ｃ）タイトル文字の表示領域サイズの比較

ＥＳＫ＞ＥＫＡ、ＥＫＢ、ＥＫＣ＞ＥＪＡ、ＥＪＢ

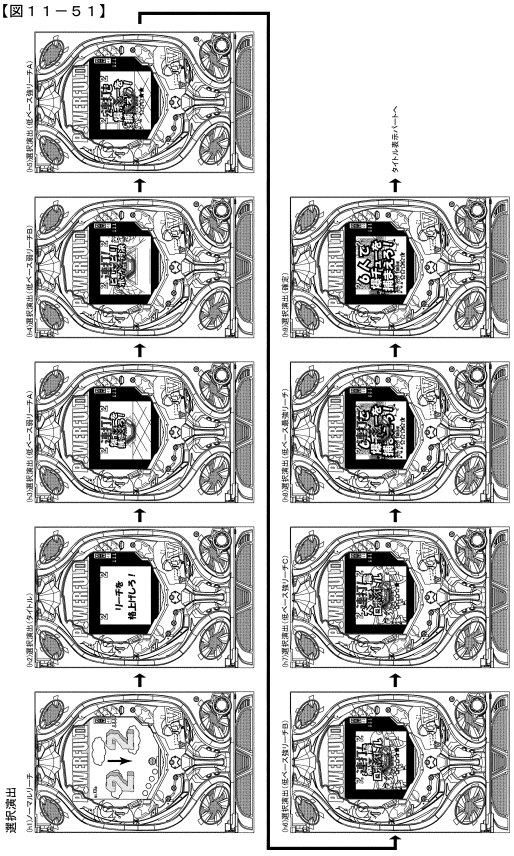
【図１１－５０】

【図１１－５０】



【図１１－５１】

【図１１－５１】



【図１１－５２】

【図１１－５２】

表示されるスパーリーチ演出タイトル	次のタイトルに切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルのリーチ演出実行割合
低ベース弱リーチＡ演出	３回	０％
低ベース弱リーチＢ演出	４回	０％
低ベース強リーチＡ演出	８回	約３２．１８％
低ベース強リーチＢ演出	１０回	約３０．１６％
低ベース強リーチＣ演出	１５回	約３０．３０％
低ベース最強リーチ演出	―	約７．３６％

【図１１－５３】

【図１１－５３】

可変表示中において実行可能な演出

演出	演出対象	演出内容
説明文表示演出	低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のプロローグ表示期間	「驚き！」、「桃の木」、「大ラッキー！」のメッセージを順に表示する
タイトル色変化演出	低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示期間	タイトル文字の色を白色から赤または金色に変化
操作促進演出Ａ	ノーマルリーチ演出	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの弱リーチ演出へ発展するか否かを報知
操作促進演出Ｂ	低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のリ導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの強リーチ演出への発展するか否かを報知
操作促進演出Ｃ	低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の導入パート中盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかのカットイン画像を表示
操作促進演出Ｄ	低ベース強リーチＡ～Ｃ演出及び低ベース最強リーチ演出の導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じて大当りか否かの演出結果を表示

【図１１－５４】

【図１１－５４】

（Ａ）説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	８０％	２０％
大当り	２０％	８０％

（Ｂ）タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行（白）	実行（赤）	実行（金）
はずれ	８０％	２０％	０％
発展	２０％	７５％	５％

（Ｃ）操作促進演出Ａの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	５０％	５０％
発展	０％	１００％

（Ｄ）操作促進演出Ｂにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像（小）	操作促進画像（大）
はずれ	９０％	１０％
発展	１０％	９０％

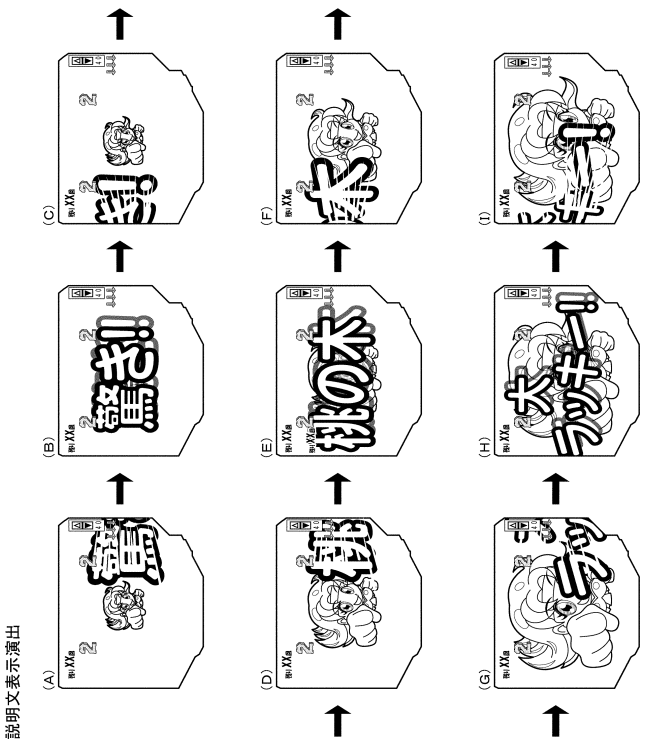
（Ｅ）操作促進演出Ｃの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像Ａ表示	カットイン画像Ｂ表示
はずれ	５０％	３０％	２０％
大当り	５％	３０％	６５％

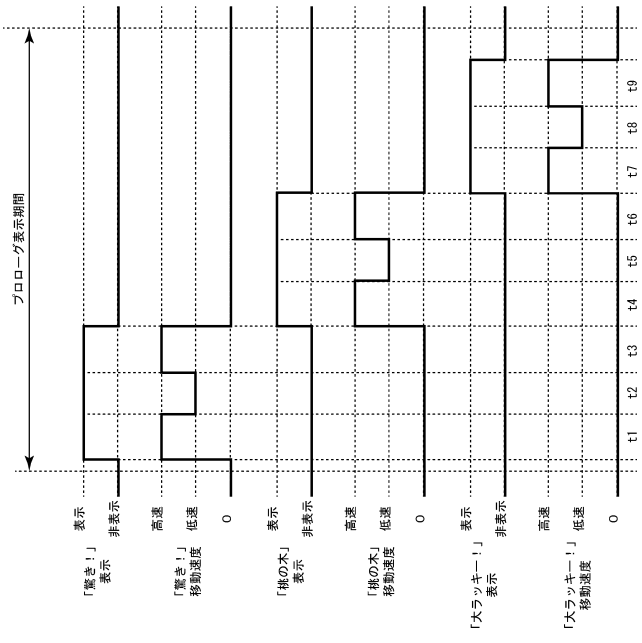
（Ｆ）操作促進演出Ｄにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像（小）	操作促進画像（大）
はずれ	９０％	１０％
大当り	１０％	９０％

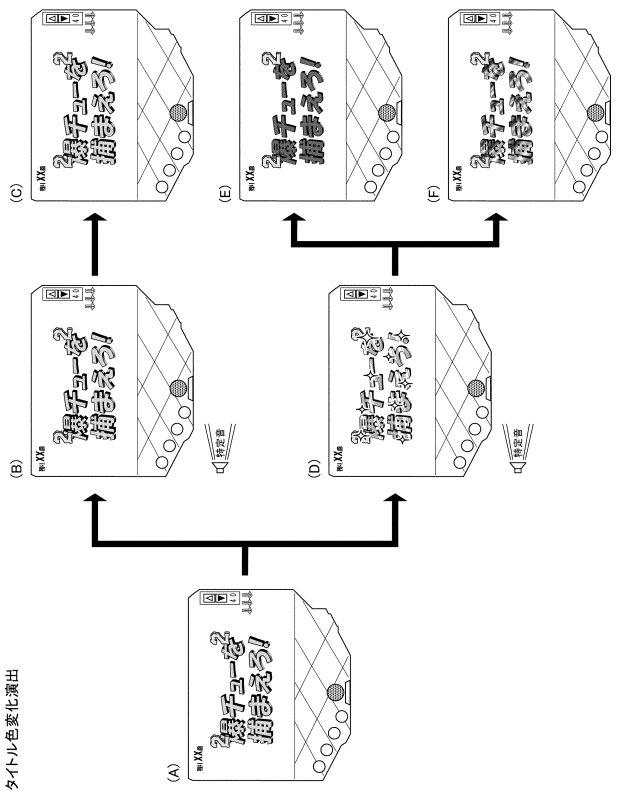
【図１１－５５】
【図１１－５５】



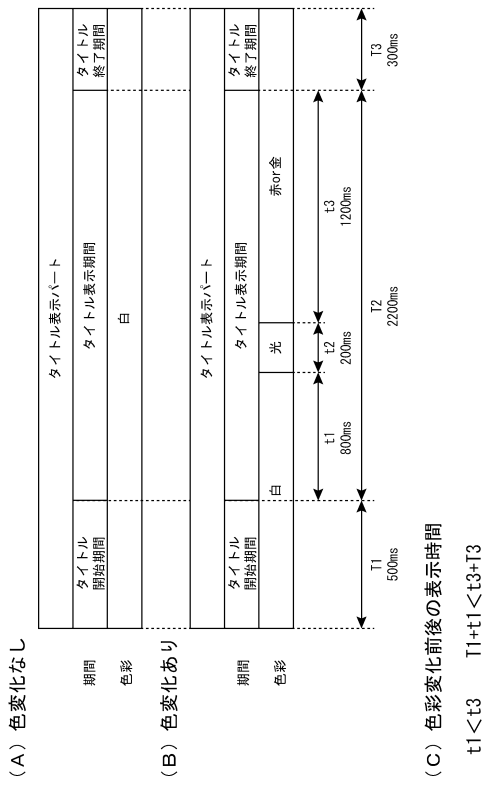
【図１１－５６】
【図１１－５６】



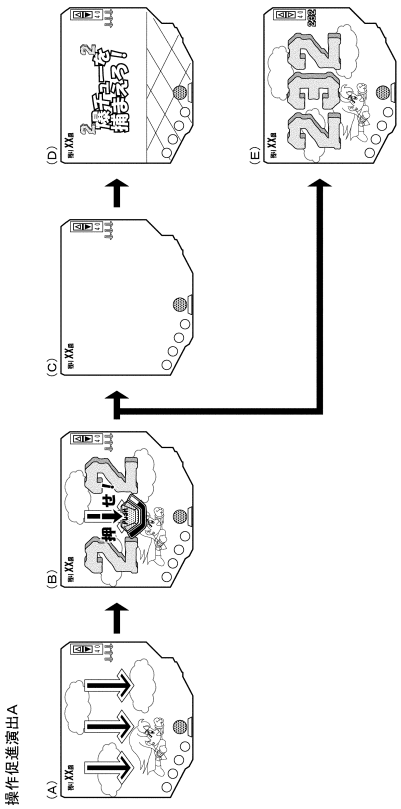
【図１１－５７】
【図１１－５７】



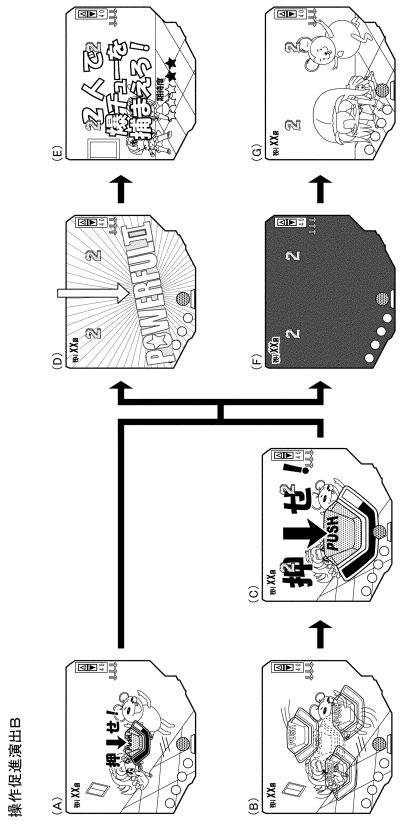
【図１１－５８】
【図１１－５８】



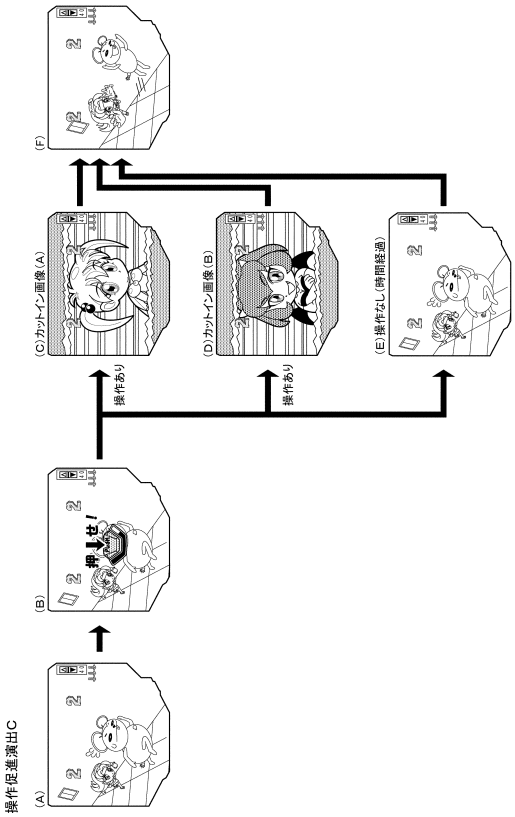
【図１１－５９】
【図１１－５９】



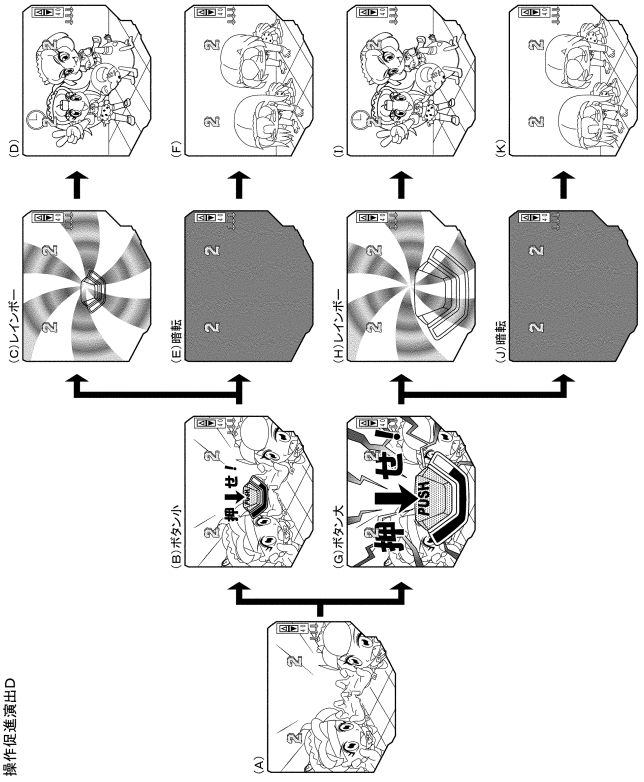
【図１１－６０】
【図１１－６０】



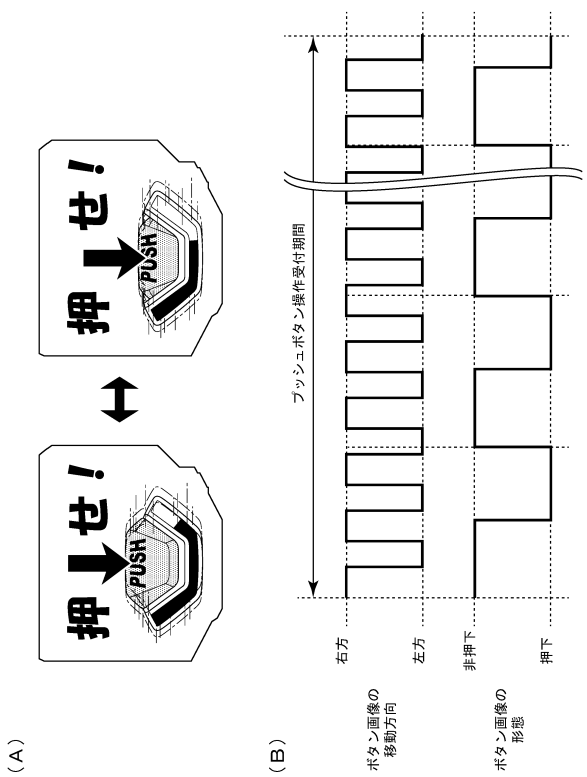
【図１１－６１】
【図１１－６１】



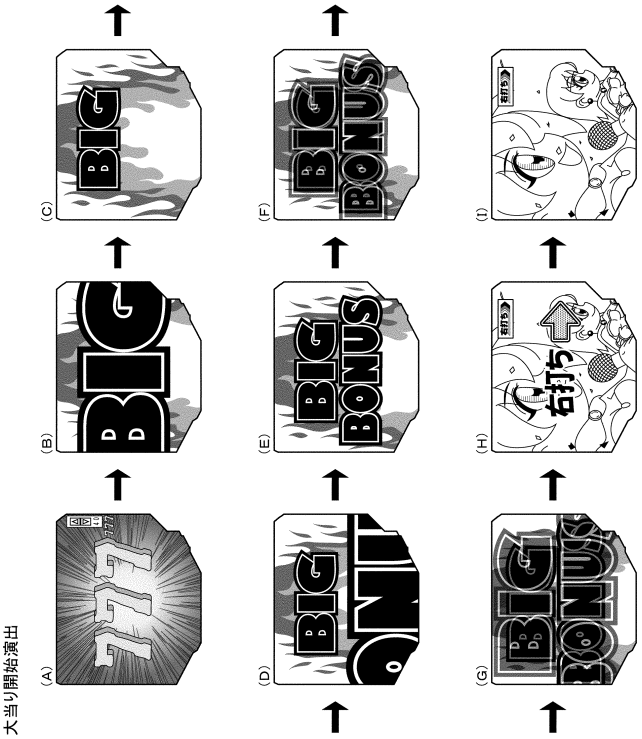
【図１１－６２】
【図１１－６２】



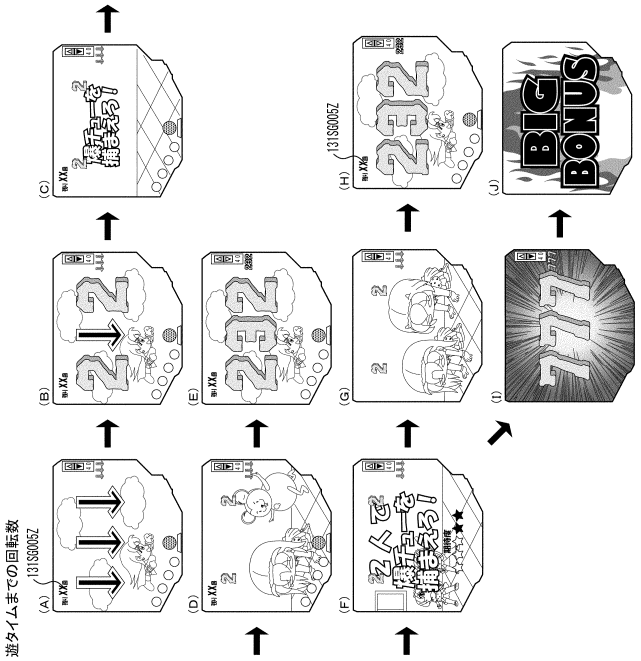
【図１１－６３】
【図１１－６３】



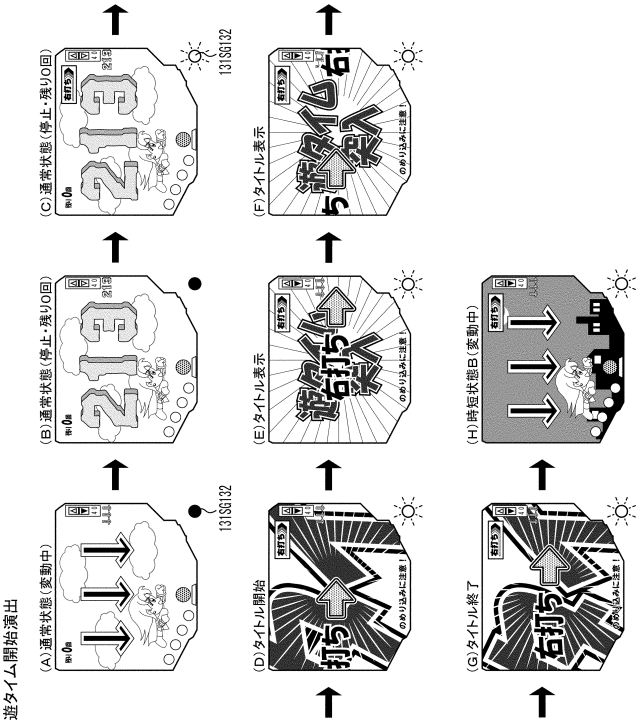
【図１１－６４】
【図１１－６４】



【図１１－６５】
【図１１－６５】



【図１１－６６】
【図１１－６６】



【図１１－６７】

【図１１－６７】

（Ａ）スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
リーチ演出のタイトル	静止	静止or動作	７～１３	ＬＲ	ＦＲ	ＥＲ
説明文字	動作	動作	３～６	ＬＳ	ＦＳ	ＥＳ
大当り開始演出のタイトル	動作	動作	８	ＬＢ	ＦＢ	ＥＢ
操作促進文字（小）	動作	動作	３	Ｌ１Ｐ	Ｆ１Ｐ	Ｅ１Ｐ
操作促進文字（大）	動作	動作	３	Ｌ２Ｐ	Ｆ２Ｐ	Ｅ２Ｐ

（Ｂ）表示時間の比較

ＬＢ＞ＬＲ＞Ｌ１Ｐ・Ｌ２Ｐ＞ＬＳ

（Ｃ）フォントサイズの比較

Ｆ２Ｐ＞ＦＢ＞ＦＲ＞ＦＳ＞Ｆ１Ｐ

（Ｄ）表示領域サイズの比較

Ｅ２Ｐ＞ＥＢ＞ＥＲ＞ＥＳ＞Ｅ１Ｐ

【図１１－６８】

【図１１－６８】

（Ａ）スーパーリーチ演出のタイトル、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字、遊タイム開始演出のタイトル、遊タイムまでの残回数

	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
スーパーリーチ演出のタイトル文字	ＬＲ	ＦＲ	ＥＲ
大当り開始演出のタイトル文字	ＬＢ	ＦＢ	ＥＢ
第１操作促進文字	Ｌ１Ｐ	Ｆ１Ｐ	Ｅ１Ｐ
第２操作促進文字	Ｌ２Ｐ	Ｆ２Ｐ	Ｅ２Ｐ
遊タイム開始演出のタイトル文字	ＬＹ	ＦＹ	ＥＹ
遊タイムまでの残回数文字	―	ＦＺ	ＥＺ

（Ｂ）フォントサイズの比較

Ｆ２Ｐ＞ＦＢ＞ＦＹ＞ＦＲ＞Ｆ１Ｐ＞ＦＺ

（Ｃ）表示領域サイズの比較

Ｅ２Ｐ＞ＥＢ＞ＥＹ＞ＥＲ＞Ｅ１Ｐ＞ＥＺ

（Ｄ）表示時間の比較

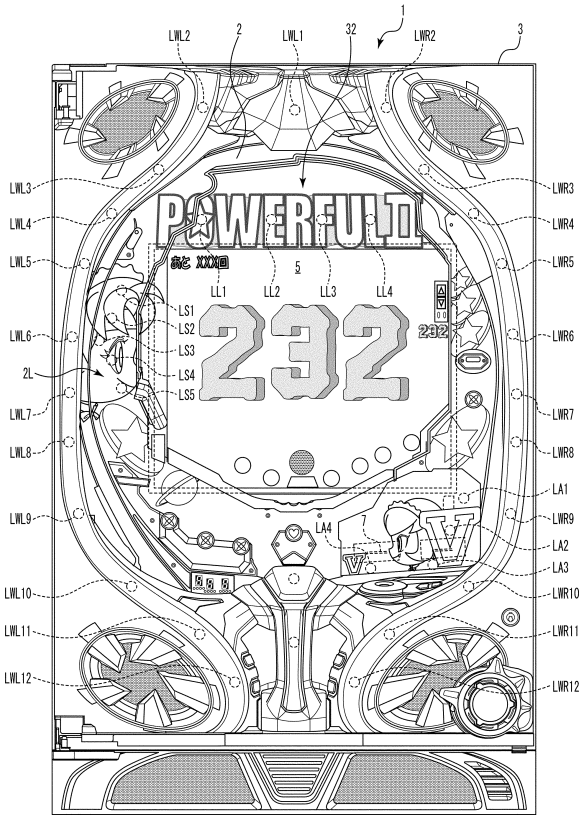
ＬＹ＞ＬＲ

（Ｅ）スーパーリーチ演出と遊タイム開始演出のタイトル表示態様

	表示態様
低ベース弱リーチＡ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース弱リーチＢ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース強リーチＡ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース強リーチＢ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース強リーチＣ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース最強リーチ演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去
遊タイム開始演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去

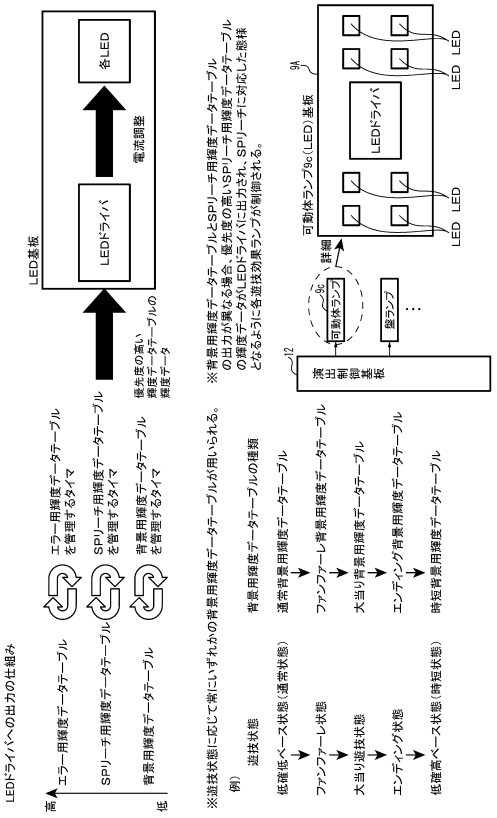
【図１１－６９】

【図１１－６９】



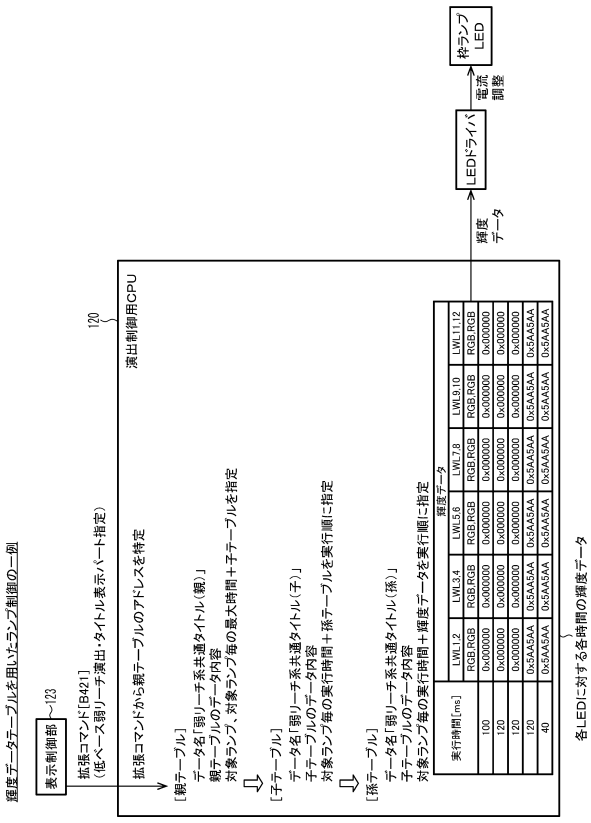
【図１１－７０】

【図１１－７０】



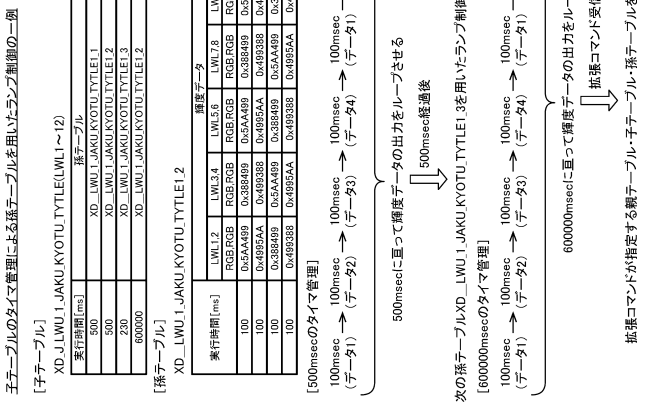
【図１１－７１】

【図１１－７１】



【図１１－７２】

【図１１－７２】



【図１１－７３】

【図１１－７３】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル （タイトル共通チャンスアップ赤） （タイトル共通チャンスアップ金）	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系 共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【図１１－７４】

【図１１－７４】　弱リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７５】

【図１１－７５】　弱リーチ系共通タイトル（子）

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

【図１１－７６】

【図１１－７６】　弱リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_OF + 0x0000 },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAA },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_OF + 0x00000 },
            {   120/10, F_ON + 0x00000 },
            {   120/10, F_ON + 0x66666 },
            {   120/10, F_ON + 0x66666 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                                1  2     3  4
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            |END_CODE|
};
```

【図１１－７７】

【図１１－７７】　弱リーチ系共通タイトル（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499 },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {   100/10, F_ON + 0x8888 },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_ON + 0x66666 },
            {   100/10, F_ON + 0x55555 },
            {   100/10, F_ON + 0x44444 },
            {   100/10, F_ON + 0x66666 },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                                1  2     3  4
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x499388 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x5AA499 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x4995AA },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x388499 },
            |END_CODE|
};
```

【図１１－７８】

【図１１－７８】　弱リーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122 },
            {   30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   20/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   20/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0x0A0 },
            {   20/10, F_OF + 0x1001 },
            {   30/10, F_OF + 0x0110 },
            {   20/10, F_OF + 0xA00A },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10, F_OF + 0x66666 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   30/10, F_OF + 0x00066 },
            {   20/10, F_OF + 0x11106 },
            {   30/10, F_OF + 0x00010 },
            {   20/10, F_OF + 0x66601 },
            {   30/10, F_OF + 0x66660 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   30/10, F_OF + 0x66666 },
            |END_CODE|
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                                1  2     3  4
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000 },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA000, 0x5AA122 },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA122, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x1225AA },
            {   30/10, F_OF + 0x1225AA, 0x0005AA },
            {   20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            |END_CODE|
};
```

【図１１－７９】

【図１１－７９】　タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B511[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B511[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B511[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B511[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８０】

【図１１－８０】　タイトル共通チャンスアップ赤（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                         &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]},・・・・（5）
            {  1200/10,                         &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]},・・・・（6）
            {600000/10,                         &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]},・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                         &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]},・・・・（5）
            {  1200/10,                         &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]},・・・・（6）
            {600000/10,                         &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]},・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                         &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]},・・・・（5）
            {  1200/10,                         &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]},・・・・（6）
            {600000/10,                         &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]},・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                         &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]},・・・・（5）
            {  1200/10,                         &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]},・・・・（6）
            {600000/10,                         &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]},・・・・（7）
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８１】

【図１１－８１】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）１

```
const struct S_LAMP     &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000C00,  0x000C00,  0x000000,  0x000000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000C00,  0x000C00,  0x000000,  0x000000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000C00,  0x000C00,  0x000000,  0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                              -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000C00,  0x000C00,  0x000000,  0x000000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000C00,  0x000C00,  0x000000,  0x000000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000,  0x000C00,  0x000C00,  0x000000,  0x000000 },//04
{END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   200/10,  F_OFF + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___ LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWW
            {   40/10, F_OFF + 0x00000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x00000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x00000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   40/10, F_OFF + 0xC00000,  0x000000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000,  0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８２】

【図１１－８２】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300 },//00
            {   40/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {   30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300 },//01
            {   40/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {   30/10, F_ON + 0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300 },//02
            {   40/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {   30/10, F_ON + 0x800C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00800,  0xC00300 },//03
            {   40/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {   30/10, F_ON + 0x800C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00800,  0xC00300 },//04
            {   40/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {   30/10, F_ON + 0x800C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00800,  0xC00300 },//05
            {   40/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {   30/10, F_ON + 0x800C00,  0xC00300,  0xC00C00,  0xC00300,  0xC00800,  0xC00300 },//06
            {   40/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10, F_ON + 0xAAAA },//00
            {   40/10, F_OF + 0xAAAA },//01
            {   30/10, F_ON + 0xAAAA },//02
            {   40/10, F_ON + 0xAA88 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x8833 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x1300 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x0000 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x0000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                              12345
//                              WWWW
            {   30/10, F_ON + 0x66666 },//00
            {   40/10, F_ON + 0x66666 },//01
            {   30/10, F_ON + 0x66666 },//02
            {   40/10, F_ON + 0x66666 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x66644 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x44422 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x22200 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x00000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x00000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_ON + 0xC00C00,  0x666200 },//00
            {   40/10, F_ON + 0xC0C0C0,  0x444800 },//01
            {   30/10, F_ON + 0xC00800,  0x222300 },//02
            {   40/10, F_ON + 0x800300,  0x000000 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x300000,  0x000000 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000000,  0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８３】

【図１１－８３】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0x600600, 0x600600, 0x300300, 0x300000, 0x300300 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x300000, 0x300300, 0x300300, 0x000000, 0x000300, 0x600600 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x600300, 0x000000, 0x000000, 0x300300, 0x300600, 0x900900 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x900600, 0x300300, 0x300300, 0x600600, 0x600900, 0xC00000 },//03
            {    20/10, F_OF + 0xC00900, 0x600600, 0x600600, 0x900900, 0x900300, 0x900900 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x900300, 0x900900, 0x900900, 0xC00300, 0xC00900, 0x600600 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x600900, 0xC00300, 0xC00300, 0x900900, 0x900600, 0x300300 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x300600, 0x900900, 0x900900, 0x600600, 0x600300, 0x000000 },//00
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                  -  ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                    ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0x300600, 0x600900, 0x900900, 0x900600, 0x600600 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x000600, 0x600900, 0x900300, 0xC00300, 0xC00900, 0x900900 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x000900, 0x900300, 0xC00900, 0x900900, 0x900300, 0xC00300 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0xC00900, 0x900600, 0x600600, 0x600900, 0x900900 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000900, 0x900600, 0x600300, 0x300300, 0x300600, 0x600600 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x000600, 0x600300, 0x300000, 0x000000, 0x000300, 0x300300 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0x300000, 0x000300, 0x300300, 0x300000, 0x000000 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000300, 0x300600, 0x600600, 0x600300, 0x300300 },//00
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {    20/10, F_OF + 0x0022 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x2244 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x4477 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x77AA },//03
            {    20/10, F_OF + 0xAA77 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x7744 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x4422 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x2200 },//00
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {    20/10, F_OF + 0x22200 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x00022 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x22244 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x44466 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x66688 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x88866 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x66644 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x44422 },//00
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                  1  2      3  4
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00, 0xC00C00 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00, 0xC00800 },//01
            {    30/10, F_ON + 0xC00800, 0x800300 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x800300, 0x800300 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x800300, 0xC00800 },//04
            {    40/10, F_ON + 0xC00800, 0xC00C00 },//05
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00, 0xC00C00 },//06
            {    40/10, F_ON + 0xC00C00, 0xC00C00 },//00
            {600000/10, F_OF + 0xC00C00, 0xC00C00 },//00
            [END_CODE]
};
```

【図１１－８４】

【図１１－８４】　タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B512[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LWU_1_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B512[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LLOGO_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B512[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LSLMP_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B512[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LATAK_KTOTU_CHANCE_KIN[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図１１－８５】

【図１１－８５】　タイトル共通チャンスアップ金（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                         &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                         &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                         &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0],&XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]},・・・・（１０）
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                         &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                         &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                         &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]},・・・・（１０）
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                         &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                         &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                         &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]},・・・・（１０）
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
            {   200/10,                         &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                         &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[0]},・・・・（９）
            {600000/10,                         &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[0]},・・・・（１０）
            [END_CODE]
};
```

【図１１－８６】

【図１１－８６】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                  S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                  S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
            {    200/10, F_ON + 0x0000 },//00
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//04
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_1[] = {
//                                  1  2      3  4
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//04
            [END_CODE]
};
```

【図１１－８７】

【図１１－８７】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  S①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪  ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
                {   30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
                {   40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//01
                {   30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC2, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//02
                {   40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91 },//03
                {   30/10, F_ON + 0xA91FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1A91, 0x330330 },//04
                {   40/10, F_ON + 0x330A91, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91, 0xA91330, 0x000000 },//05
                {   30/10, F_ON + 0x000330, 0xA91A91, 0xA91A91, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
                {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x330330, 0x330330, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
                {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                    -  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪  ⑫
//                                    ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
                {   30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC2, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
                {   40/10, F_ON + 0x000FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1A91, 0xA91A91, 0xA91FC1, 0xFC1FC1 },//01
                {   30/10, F_ON + 0x000FC1, 0xFC1A91, 0xA91330, 0x330330, 0x330A91, 0xA91A91 },//02
                {   40/10, F_ON + 0x000A91, 0xA91330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//03
                {   30/10, F_ON + 0x000330, 0x330000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
                {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//05
                {   30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//06
                {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
                {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                    1234
//                                    RRRR
                {   30/10, F_ON + 0xFFFF },//00
                {   40/10, F_ON + 0xFFFF },//01
                {   30/10, F_ON + 0xFFFF },//02
                {   40/10, F_ON + 0xFFAA },//03
                {   30/10, F_ON + 0xAA33 },//04
                {   40/10, F_ON + 0x3300 },//05
                {   30/10, F_ON + 0x0000 },//06
                {   40/10, F_ON + 0x0000 },//00
                {600000/10, F_OF + 0x0000 },//00
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                    12345
//                                    WWWW
                {   30/10, F_ON + 0xAAAAA },//00
                {   40/10, F_ON + 0xAAAAA },//01
                {   30/10, F_ON + 0xAAAAA },//02
                {   40/10, F_ON + 0xAAAAA },//03
                {   30/10, F_ON + 0xAAA66 },//04
                {   40/10, F_ON + 0x66633 },//05
                {   30/10, F_ON + 0x33300 },//06
                {   40/10, F_ON + 0x00000 },//00
                {600000/10, F_OF + 0x00000 },//00
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                    1  2      3  4
//                                    RGBRGB    RGBRGB
                {   30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
                {   40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1A91 },//01
                {   30/10, F_ON + 0xFC1A91, 0xA91330 },//02
                {   40/10, F_ON + 0xA91330, 0x330000 },//03
                {   30/10, F_ON + 0x330000, 0x000000 },//04
                {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//05
                {   30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//06
                {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//00
                {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//00
                {END_CODE}
};
```

【図１１－８８】

【図１１－８８】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  S①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪  ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
                {   20/10, F_OF + 0x000330, 0x660660, 0x660660, 0x330330, 0x330000, 0x330330 },//00
                {   20/10, F_OF + 0x330000, 0x330330, 0x330330, 0x000000, 0x000330, 0x660660 },//01
                {   20/10, F_OF + 0x660330, 0x000000, 0x000000, 0x330330, 0x330660, 0xA91A91 },//02
                {   20/10, F_OF + 0xA91660, 0x330330, 0x330330, 0x660660, 0x660A91, 0xFC2FC2 },//03
                {   20/10, F_OF + 0xFC2A91, 0x660660, 0x660660, 0xA91A91, 0xA91FC2, 0xA91A91 },//04
                {   20/10, F_OF + 0xA91FC2, 0xA91A91, 0xA91A91, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0x660660 },//05
                {   20/10, F_OF + 0x660A91, 0xFC2FC2, 0xFC2FC2, 0xA91A91, 0xA91660, 0x330330 },//06
                {   20/10, F_OF + 0x330660, 0xA91A91, 0xA91A91, 0x660660, 0x660330, 0x000000 },//00
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                    -  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪  ⑫
//                                    ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
                {   20/10, F_OF + 0x000330, 0x330660, 0x660A91, 0xA91A91, 0xA91660, 0x660660 },//00
                {   20/10, F_OF + 0x000660, 0x660A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91 },//01
                {   20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2 },//02
                {   20/10, F_OF + 0x000FC2, 0xFC2A91, 0xA91660, 0x660660, 0x660A91, 0xA91A91 },//03
                {   20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91660, 0x660330, 0x330330, 0x330660, 0x660660 },//04
                {   20/10, F_OF + 0x000660, 0x660330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//05
                {   20/10, F_OF + 0x000330, 0x330000, 0x000330, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
                {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x000330, 0x330660, 0x660660, 0x660330, 0x330330 },//00
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                    1234
//                                    RRRR
                {   20/10, F_OF + 0x0033 },//00
                {   20/10, F_OF + 0x3366 },//01
                {   20/10, F_OF + 0x66AA },//02
                {   20/10, F_OF + 0xAAFF },//03
                {   20/10, F_OF + 0xFFAA },//04
                {   20/10, F_OF + 0xAA66 },//05
                {   20/10, F_OF + 0x6633 },//06
                {   20/10, F_OF + 0x3300 },//00
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                    12345
//                                    WWWW
                {   20/10, F_OF + 0x33300 },//00
                {   20/10, F_OF + 0x00033 },//01
                {   20/10, F_OF + 0x33366 },//02
                {   20/10, F_OF + 0x66688 },//03
                {   20/10, F_OF + 0x888AA },//04
                {   20/10, F_OF + 0xAAA88 },//05
                {   20/10, F_OF + 0x88866 },//06
                {   20/10, F_OF + 0x66633 },//00
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                    1  2      123 3
//                                    RGBRGB    RGBRGB
                {   20/10, F_OF + 0x330660, 0x660A91 },//00
                {   20/10, F_OF + 0x660A91, 0xA91FC2 },//01
                {   20/10, F_OF + 0xA91FC2, 0xFC2A91 },//02
                {   20/10, F_OF + 0xFC2A91, 0xA91660 },//03
                {   20/10, F_OF + 0xA91660, 0x660330 },//04
                {   20/10, F_OF + 0x660330, 0x330000 },//05
                {   20/10, F_OF + 0x330000, 0x000330 },//06
                {   20/10, F_OF + 0x000330, 0xA91660 },//00
                {END_CODE}
};
```

【図１１－８９】

【図１１－８９】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B400[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B400[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B400[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B400[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
                {END_CODE}
};
```

【図１１－９０】

【図１１－９０】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0]},
                {  1270/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0],&XD___LWU_2_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0]},
                {  1500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0]},
                {  1730/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0]},
                {   500/10,                 &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0]},
                    ⋮

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

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

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

【図１１－９１】

【図１１－９１】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {     10/10,  F_OF + 0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA },
            {    150/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                    1234
//                                    RRRR
            {     10/10,  F_OF + 0xAAAA },
            {    150/10,  F_ON + 0x5555 },
            {600000/10,  F_OF + 0x5555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                    12345
//                                    WWWWW
            {     10/10,  F_OF + 0x66666 },
            {    150/10,  F_ON + 0x33333 },
            {600000/10,  F_OF + 0x33333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                    1  2      3  4
//                                    RGBRGB    RGBRGB
            {     10/10,  F_OF + 0x5AA5AA,  0x6665AA },
            {    150/10,  F_ON + 0x505505,  0x333505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x333505 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９２】

【図１１－９２】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000000 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                    1234
//                                    RRRR
            {     110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {     110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {     110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {     110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {     110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {     110/10,  F_ON + 0x5500 },
            {     110/10,  F_ON + 0x0055 },
            {     110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {     110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {     110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {600000/10,  F_OF + 0x5555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                    12345
//                                    WWWWW
            {     110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {     110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {     110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {     110/10,  F_ON + 0x33300 },
            {     110/10,  F_ON + 0x33033 },
            {     110/10,  F_ON + 0x00333 },
            {     110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {     110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {     110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {     110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {600000/10,  F_OF + 0x33333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                    1  2      123  3
//                                    RGBRGB    RGBRGB
            {     110/10,  F_ON + 0x505505,  0x333505 },
            {     110/10,  F_ON + 0x505000,  0x330000 },
            {     110/10,  F_ON + 0x000510,  0x003510 },
            {     110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {     110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {     110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {     110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {     110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {     110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {     110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {     110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {600000/10,  F_OF + 0x510510,  0x333510 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９３】

【図１１－９３】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    150/10,  F_ON + 0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090 },
            {    150/10,  F_ON + 0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080 },
            {    150/10,  F_ON + 0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090 },
            {    150/10,  F_ON + 0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                    1234
//                                    RRRR
            {    150/10,  F_ON + 0xAAAA },
            {    150/10,  F_ON + 0x9999 },
            {    150/10,  F_ON + 0x8888 },
            {    150/10,  F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                    12345
//                                    WWWWW
            {    150/10,  F_ON + 0x66666 },
            {    150/10,  F_ON + 0x55555 },
            {    150/10,  F_ON + 0x44444 },
            {    150/10,  F_ON + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                    1  2      3  4
//                                    RGBRGB    RGBRGB
            {    150/10,  F_ON + 0x0A0090,  0x666080 },
            {    150/10,  F_ON + 0x0900A0,  0x555090 },
            {    150/10,  F_ON + 0x080090,  0x4440A0 },
            {    150/10,  F_ON + 0x090080,  0x666090 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９４】

【図１１－９４】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    100/10,  F_ON + 0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090 },
            {    100/10,  F_ON + 0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080 },
            {    100/10,  F_ON + 0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090 },
            {    100/10,  F_ON + 0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                    1234
//                                    RRRR
            {    100/10,  F_ON + 0xAAAA },
            {    100/10,  F_ON + 0x9999 },
            {    100/10,  F_ON + 0x8888 },
            {    100/10,  F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                    12345
//                                    WWWWW
            {    100/10,  F_ON + 0x66666 },
            {    100/10,  F_ON + 0x55555 },
            {    100/10,  F_ON + 0x44444 },
            {    100/10,  F_ON + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                    1  2      3  4
//                                    RGBRGB    RGBRGB
            {    100/10,  F_ON + 0x0A0090,  0x666080 },
            {    100/10,  F_ON + 0x0900A0,  0x555090 },
            {    100/10,  F_ON + 0x080090,  0x4440A0 },
            {    100/10,  F_ON + 0x090080,  0x666090 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９５】

【図１１－９５】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
            {    50/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 },
            {    40/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
            {    50/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
            {    40/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
            {    50/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
            {    40/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
            {    50/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    50/10, F_OF + 0x0000 },
            {    40/10, F_OF + 0x1111 },
            {    50/10, F_OF + 0x2222 },
            {    40/10, F_OF + 0x3333 },
            {    50/10, F_OF + 0x4444 },
            {    40/10, F_OF + 0x5555 },
            {    50/10, F_OF + 0x6666 },
            {    40/10, F_OF + 0x7777 },
            {    50/10, F_OF + 0x8888 },
            {    40/10, F_OF + 0x8888 },
            {    50/10, F_OF + 0x8888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    50/10, F_OF + 0x00000 },
            {    40/10, F_OF + 0x00000 },
            {    50/10, F_OF + 0x11111 },
            {    40/10, F_OF + 0x22222 },
            {    50/10, F_OF + 0x33333 },
            {    40/10, F_OF + 0x44444 },
            {    50/10, F_OF + 0x55555 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {    50/10, F_OF + 0x66666 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {    50/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x000000, 0x111000 },
            {    50/10, F_OF + 0x111111, 0x222111 },
            {    40/10, F_OF + 0x222222, 0x333222 },
            {    50/10, F_OF + 0x333333, 0x444333 },
            {    40/10, F_OF + 0x444444, 0x555444 },
            {    50/10, F_OF + 0x555555, 0x666555 },
            {    40/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
            {    50/10, F_OF + 0x777777, 0x666777 },
            {    40/10, F_OF + 0x888888, 0x666888 },
            {    50/10, F_OF + 0x888888, 0x666888 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９６】

【図１１－９６】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LBRGU_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LBRGU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LHENG_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LHENG_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSHOU_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSHOU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B40F[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９７】

【図１１－９７】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[] = {
            {   360/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_1[0]},//
            {   400/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_2[0],&XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_2[0]},//
            {   620/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_3[0]},//
            {   580/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_4[0],&XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_4[0]},//
            {   270/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_5[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_6[0],&XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_6[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[] = {//
            {   360/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_1[0]},//
            {   400/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_2[0]},//
            {   620/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_3[0]},//
            {   580/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_4[0]},//
            {   270/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_5[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_6[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[] = {//
            {   360/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_1[0]},//
            {   400/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_2[0]},//
            {   620/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_3[0]},//
            {   580/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_4[0]},//
            {   270/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_5[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_6[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKUB_DONYU[] = {
            {   360/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_1[0]},//
            {   400/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_2[0]},//
            {   620/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_3[0]},//
            {   580/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_4[0]},//
            {   270/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_5[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_6[0]},//
                ⋮
```

【図１１－９８】

【図１１－９８】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    10/10, F_OF + 0x7777 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    10/10, F_OF + 0x44444 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x206206, 0x444206 },//07
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９９】

【図１１－９９】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201,  0x201201 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201,  0x402402,  0x402402 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402,  0x201201,  0x201201 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x201402,  0x201206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x402402,  0x201206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x201201,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {100000/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201,  0x201201 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x402402,  0x201206,  0x206206,  0x206206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x402402,  0x402402,  0x201201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {100000/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
                {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x2277 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x4422 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x2244 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x7722 },//
                {100000/10,  F_OF + 0x7777 },//
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                  12345
//                                  WWWW
                {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x41111 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x12222 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x21111 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x14444 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
                {100000/10,  F_OF + 0x44444 },//
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x201206,  0x444206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x402201,  0x444206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x201402,  0x111201 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206201,  0x222402 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x111201 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
                {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
                {100000/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
                {END_CODE}
};
```

【図１１－１００】

【図１１－１００】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                                S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
                {   100/10,  F_ON + 0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105 },//07
                {   100/10,  F_ON + 0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004 },//08
                {   100/10,  F_ON + 0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003 },//09
                {   100/10,  F_ON + 0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004 },//09
                {   100/10,  F_ON + 0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105 },//09
                {   100/10,  F_ON + 0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206 },//09
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
                {   100/10,  F_ON + 0x5434 },
                {   100/10,  F_ON + 0x6543 },
                {   100/10,  F_ON + 0x5654 },
                {   100/10,  F_ON + 0x4565 },
                {   100/10,  F_ON + 0x3456 },
                {   100/10,  F_ON + 0x4345 },
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
                {   100/10,  F_ON + 0x23345 },
                {   100/10,  F_ON + 0x23454 },
                {   100/10,  F_ON + 0x34543 },
                {   100/10,  F_ON + 0x45432 },
                {   100/10,  F_ON + 0x54323 },
                {   100/10,  F_ON + 0x43234 },
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
                {   100/10,  F_ON + 0x105003,  0x543004 },
                {   100/10,  F_ON + 0x206004,  0x454003 },
                {   100/10,  F_ON + 0x105105,  0x345004 },
                {   100/10,  F_ON + 0x004206,  0x234105 },
                {   100/10,  F_ON + 0x003105,  0x323206 },
                {   100/10,  F_ON + 0x004004,  0x432105 },
                {END_CODE}
};
```

【図１１－１０１】

【図１１－１０１】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
                {    90/10,  F_OF + 0x030040,  0x050060,  0x070070,  0x070070,  0x060050,  0x040040 },//01
                {    90/10,  F_OF + 0x020030,  0x040050,  0x060060,  0x060060,  0x050040,  0x030030 },//10
                {    90/10,  F_OF + 0x030020,  0x030040,  0x050050,  0x050050,  0x040030,  0x020020 },//09
                {    90/10,  F_OF + 0x040030,  0x020030,  0x040040,  0x040040,  0x030020,  0x030030 },//08
                {    90/10,  F_OF + 0x050040,  0x030020,  0x030030,  0x030030,  0x020030,  0x040040 },//07
                {    90/10,  F_OF + 0x060050,  0x040030,  0x020020,  0x020020,  0x030040,  0x050050 },//06
                {    90/10,  F_OF + 0x070060,  0x050040,  0x030030,  0x040050,  0x040050,  0x060060 },//05
                {    90/10,  F_OF + 0x060070,  0x060050,  0x040040,  0x040040,  0x050060,  0x070070 },//04
                {    90/10,  F_OF + 0x050060,  0x070060,  0x050050,  0x050050,  0x060070,  0x060060 },//03
                {    90/10,  F_OF + 0x040050,  0x060070,  0x060060,  0x060060,  0x070060,  0x050050 },//02
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                  -  ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                  ---RGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
                {    90/10,  F_OF + 0x000020,  0x020040,  0x050050,  0x040030,  0x020020 },//01
                {    90/10,  F_OF + 0x000030,  0x040050,  0x060060,  0x050040,  0x030030 },//10
                {    90/10,  F_OF + 0x000040,  0x050060,  0x070070,  0x060050,  0x040040 },//09
                {    90/10,  F_OF + 0x000050,  0x060070,  0x060060,  0x070060,  0x050050 },//08
                {    90/10,  F_OF + 0x000060,  0x070060,  0x050050,  0x050050,  0x060070 },//07
                {    90/10,  F_OF + 0x000070,  0x060050,  0x040040,  0x040040,  0x050060 },//06
                {    90/10,  F_OF + 0x000060,  0x050040,  0x030030,  0x030030,  0x040050 },//05
                {    90/10,  F_OF + 0x000050,  0x040030,  0x020020,  0x020020,  0x030040 },//04
                {    90/10,  F_OF + 0x000040,  0x030020,  0x030030,  0x030030,  0x020030 },//03
                {    90/10,  F_OF + 0x000030,  0x020030,  0x040040,  0x040040,  0x030020 },//02
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
                {    90/10,  F_OF + 0x3332 },
                {    90/10,  F_OF + 0x3223 },
                {    90/10,  F_OF + 0x2333 },
                {    90/10,  F_OF + 0x3334 },
                {    90/10,  F_OF + 0x3444 },
                {    90/10,  F_OF + 0x4445 },
                {    90/10,  F_OF + 0x4554 },
                {    90/10,  F_OF + 0x5444 },
                {    90/10,  F_OF + 0x4443 },
                {    90/10,  F_OF + 0x4333 },
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
                {    90/10,  F_OF + 0x44443 },
                {    90/10,  F_OF + 0x44433 },
                {    90/10,  F_OF + 0x33332 },
                {    90/10,  F_OF + 0x33323 },
                {    90/10,  F_OF + 0x22233 },
                {    90/10,  F_OF + 0x33334 },
                {    90/10,  F_OF + 0x33344 },
                {    90/10,  F_OF + 0x44445 },
                {    90/10,  F_OF + 0x44454 },
                {    90/10,  F_OF + 0x55544 },
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
                {    90/10,  F_OF + 0x030030,  0x333040 },
                {    90/10,  F_OF + 0x020040,  0x234050 },
                {    90/10,  F_OF + 0x030050,  0x444060 },
                {    90/10,  F_OF + 0x040060,  0x445070 },
                {    90/10,  F_OF + 0x050070,  0x554060 },
                {    90/10,  F_OF + 0x060060,  0x444050 },
                {    90/10,  F_OF + 0x070050,  0x443040 },
                {    90/10,  F_OF + 0x060040,  0x333030 },
                {    90/10,  F_OF + 0x050030,  0x332020 },
                {    90/10,  F_OF + 0x040020,  0x223030 },
                {END_CODE}
};
```

【図１１－１０２】

【図１１－１０２】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
                {    50/10,  F_ON + 0x080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080 },//07
                {    60/10,  F_ON + 0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050 },//08
                {    50/10,  F_ON + 0x010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010 },//09
                {    60/10,  F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//09
                {    50/10,  F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//07
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
                {    50/10,  F_ON + 0x0000 },
                {    60/10,  F_ON + 0x7777 },
                {    50/10,  F_ON + 0x4444 },
                {    60/10,  F_ON + 0x2222 },
                {    50/10,  F_ON + 0x0000 },
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                  12345
//                                  WWWWW
                {    50/10,  F_ON + 0x00000 },
                {    60/10,  F_ON + 0x77777 },
                {    50/10,  F_ON + 0x44444 },
                {    60/10,  F_ON + 0x22222 },
                {    50/10,  F_ON + 0x00000 },
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
                {    50/10,  F_ON + 0x000000,  0x000000 },
                {    60/10,  F_ON + 0x080080,  0x000080 },
                {    50/10,  F_ON + 0x050050,  0x777050 },
                {    60/10,  F_ON + 0x010010,  0x444010 },
                {    50/10,  F_ON + 0x000000,  0x222000 },
                {END_CODE}
};
```

【図１１－１０３】

【図１１－１０３】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    70/10, F_OF + 0x030040, 0x050070, 0x090090, 0x090090, 0x070050, 0x040030 },//01
            {    70/10, F_OF + 0x010030, 0x040050, 0x070070, 0x070070, 0x050040, 0x030030 },//10
            {    70/10, F_OF + 0x030010, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 },//09
            {    70/10, F_OF + 0x040030, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x020010, 0x030030 },//08
            {    70/10, F_OF + 0x050040, 0x030010, 0x030030, 0x030030, 0x010030, 0x040040 },//07
            {    70/10, F_OF + 0x070050, 0x040030, 0x010010, 0x010010, 0x030040, 0x050050 },//06
            {    70/10, F_OF + 0x090070, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x070070 },//05
            {    70/10, F_OF + 0x070090, 0x070050, 0x040040, 0x040040, 0x050070, 0x090090 },//04
            {    70/10, F_OF + 0x050070, 0x090070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 },//03
            {    70/10, F_OF + 0x040050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                - ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGB     RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    70/10, F_OF + 0x000010, 0x030040, 0x050050, 0x050050, 0x040030, 0x010010 },//01
            {    70/10, F_OF + 0x000030, 0x040050, 0x070070, 0x070070, 0x050040, 0x030030 },//10
            {    70/10, F_OF + 0x000040, 0x050070, 0x090090, 0x090090, 0x070050, 0x040040 },//09
            {    70/10, F_OF + 0x000050, 0x070090, 0x070070, 0x070070, 0x090070, 0x050050 },//08
            {    70/10, F_OF + 0x000070, 0x090070, 0x050050, 0x050050, 0x070090, 0x070070 },//07
            {    70/10, F_OF + 0x000090, 0x070050, 0x040040, 0x040040, 0x050070, 0x090090 },//06
            {    70/10, F_OF + 0x000070, 0x050040, 0x030030, 0x030030, 0x040050, 0x070070 },//05
            {    70/10, F_OF + 0x000050, 0x040030, 0x010010, 0x010010, 0x030040, 0x050050 },//04
            {    70/10, F_OF + 0x000040, 0x030010, 0x030030, 0x030030, 0x010030, 0x040040 },//03
            {    70/10, F_OF + 0x000030, 0x010030, 0x040040, 0x040040, 0x030010, 0x030030 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    70/10, F_OF + 0x3332 },
            {    70/10, F_OF + 0x3223 },
            {    70/10, F_OF + 0x2333 },
            {    70/10, F_OF + 0x3334 },
            {    70/10, F_OF + 0x3444 },
            {    70/10, F_OF + 0x4446 },
            {    70/10, F_OF + 0x4664 },
            {    70/10, F_OF + 0x6444 },
            {    70/10, F_OF + 0x4443 },
            {    70/10, F_OF + 0x4333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    70/10, F_OF + 0x44443 },
            {    70/10, F_OF + 0x44433 },
            {    70/10, F_OF + 0x33332 },
            {    70/10, F_OF + 0x33323 },
            {    70/10, F_OF + 0x22233 },
            {    70/10, F_OF + 0x23334 },
            {    70/10, F_OF + 0x33344 },
            {    70/10, F_OF + 0x44446 },
            {    70/10, F_OF + 0x44464 },
            {    70/10, F_OF + 0x66644 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    70/10, F_OF + 0x030030, 0x233040 },
            {    70/10, F_OF + 0x010040, 0x234050 },
            {    70/10, F_OF + 0x030050, 0x444070 },
            {    70/10, F_OF + 0x040070, 0x446090 },
            {    70/10, F_OF + 0x050090, 0x664070 },
            {    70/10, F_OF + 0x070070, 0x444050 },
            {    70/10, F_OF + 0x090050, 0x443040 },
            {    70/10, F_OF + 0x070040, 0x233030 },
            {    70/10, F_OF + 0x050030, 0x232010 },
            {    70/10, F_OF + 0x040010, 0x223030 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０４】

【図１１－１０４】　強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０５】

【図１１－１０５】　強リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]},//
            {  3120/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0], &XD___LWU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]},//
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]},//
            {  3120/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]},//
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]},//
            {  3120/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]},//
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {   230/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0]},//
            {  3120/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0]},//
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０６】

【図１１－１０６】　強リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },//10
            {   220/10, F_ON + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 },//10
            {100000/10, F_OF + 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003, 0x003003 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCC },
            {   220/10, F_ON + 0x11111 },
            {100000/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   230/10, F_ON + 0x1111 },
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },
            {   220/10, F_ON + 0x003003, 0x111003 },
            {100000/10, F_OF + 0x003003, 0x111003 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０７】

【図１１－１０７】　強リーチ系共通タイトル（孫）２－１

```
const struct S_LAMP     XD___LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//1920
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//2160
        {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//2400
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//2640
        {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x002CCC, 0x02CC2C, 0x006005, 0x002005 },//1
        {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0xAAB4AB, 0xAAB4AB, 0x006005, 0x002005 },//2
        {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002CCC, 0x669669, 0x669669, 0xCC3005, 0x002005 },//3
        {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x0034AB, 0x335335, 0x335335, 0x34B005, 0x002005 },//3
        {    20/10, F_ON + 0x005006, 0xC22669, 0x113113, 0x113113, 0x6969CC, 0x003006 },//4
        {    20/10, F_ON + 0x005006, 0xAAB335, 0x005006, 0x003006, 0x335AAB, 0x003006 },//4
        {    20/10, F_ON + 0x005CCC, 0x669113, 0x005006, 0x003006, 0x113669, 0xCCD2CC },//5
        {    20/10, F_ON + 0x0059AB, 0xC35005, 0x005006, 0x003006, 0x005335, 0x4AB4AB },//5
        {    20/10, F_ON + 0xCD3669, 0x113007, 0x004007, 0x004007, 0x004113, 0x669669 },//6
        {    20/10, F_ON + 0xAAB335, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x335335 },//6
        {    20/10, F_ON + 0x669113, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x113113 },//7
        {    20/10, F_ON + 0x335007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//7
        {    20/10, F_ON + 0x113006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//8
        {    20/10, F_ON + 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//8
        {    20/10, F_ON + 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//9
        {    20/10, F_ON + 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//9
        {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//11
        {    20/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//11
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//12
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//12
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//13
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//13
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LMU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                              - ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 },//2400 ms
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x004CCC, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0xCC2D2C },//10
        {   240/10, F_ON + 0x00AAAB, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0xAABAAB },//10
        {   240/10, F_ON + 0x003669, 0x022006, 0x003006, 0x005006, 0x00322C, 0x669669 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x003335, 0xAAB006, 0x003006, 0x005006, 0x003AAB, 0x335335 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x003113, 0x669CCC, 0x003006, 0x005006, 0xCC3669, 0x113113 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x003006, 0x335AAB, 0x003006, 0x005006, 0xAAB335, 0x005006 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x002005, 0x113669, 0x02CC2C, 0x02CC2C, 0x669113, 0x006005 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x002005, 0x006335, 0xAAB4AB, 0xAAB4AB, 0x335005, 0x006005 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x002005, 0x006113, 0x669669, 0x669669, 0x113005, 0x006005 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x002005, 0x006005, 0x335335, 0x335335, 0x002005, 0x006005 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x113113, 0x113113, 0x001004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004 },//10
        {END_CODE}
};
```

【図１１－１０８】

【図１１－１０８】　強リーチ系共通タイトル（孫）２－２

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
        {  2640/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0xCCC11 },
        {    20/10, F_OF + 0xAAA11 },
        {    20/10, F_OF + 0x666C1 },
        {    20/10, F_OF + 0x333A1 },
        {    20/10, F_OF + 0x1116C },
        {    20/10, F_OF + 0x1113A },
        {    20/10, F_OF + 0x11116 },
        {    20/10, F_OF + 0x11113 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111
```

【図１１－１１１】

【図１１－１１１】　強リーチ系強リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[0],//
            {   970/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  1500/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2000/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[0],//
            {   500/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1070/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[0],//
            {   460/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[0],//
            {   970/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  3500/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2660/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1070/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[0],//
            {   460/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[0],//
            {   970/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  3500/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2660/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_3[0],//
            {   970/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  1500/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2000/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[0],//
            {   500/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[0],//
                :
```

【図１１－１１２】

【図１１－１１２】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   400/10, F_ON + 0xFFFFF },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   400/10, F_ON + 0xFFFF },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_3[] = {
//                              1  2    123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x00900C, 0xFFF00C },
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0xCC2009 },
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x99900C },
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0xCC200F },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１３】

【図１１－１１３】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x11111 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x33333 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x55555 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x1111 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x3333 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x5555 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１４】

【図１１－１１４】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//07
            {    50/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100 },//07
            {    50/10, F_OF + 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300 },//08
            {    50/10, F_OF + 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510 },//09
            {    50/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700 },//09
            {    50/10, F_OF + 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40 },//09
            {    60/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {100060/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    50/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    50/10, F_OF + 0x0000 },
            {    50/10, F_OF + 0x1111 },
            {    50/10, F_OF + 0x3333 },
            {    50/10, F_OF + 0x5555 },
            {    50/10, F_OF + 0x7777 },
            {    50/10, F_OF + 0x9999 },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    60/10, F_OF + 0xAAAA },
            {100060/10, F_OF + 0xAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    50/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    50/10, F_OF + 0x00000 },
            {    50/10, F_OF + 0x11111 },
            {    50/10, F_OF + 0x33333 },
            {    50/10, F_OF + 0x55555 },
            {    50/10, F_OF + 0x77777 },
            {    50/10, F_OF + 0x99999 },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    60/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {100060/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                              1  2    123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x00F00F, 0xFFF00F },
            {    50/10, F_OF + 0x00F00F, 0xFFF00F },
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0xFFF000 },
            {    50/10, F_OF + 0x100100, 0xFFF100 },
            {    50/10, F_OF + 0x300300, 0x000300 },
            {    50/10, F_OF + 0x510510, 0x111510 },
            {    50/10, F_OF + 0x720720, 0x333720 },
            {    50/10, F_OF + 0x930930, 0x555930 },
            {    50/10, F_OF + 0xA20A20, 0x777A20 },
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50, 0x999A50 },
            {    50/10, F_OF + 0xA40A40, 0xAAAA40 },
            {    60/10, F_OF + 0xA50A50, 0xAAAA50 },
            {100060/10, F_OF + 0xA50A50, 0xAAAA50 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１５】

【図１１－１１５】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {100060/10, F_OF + 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {100060/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {100060/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {100060/10, F_OF + 0x051051, 0x111051 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１６】

【図１１－１１６】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x082051, 0x021051, 0x082051, 0x082051, 0x082051, 0x082051 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x0A3082, 0x051082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x051082, 0x0A3082, 0x051082, 0x051082, 0x051082, 0x051082 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x021051, 0x082051, 0x021051, 0x021051, 0x021051, 0x021051 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x051051, 0x111021 },
            {   200/10, F_ON + 0x0820B2, 0x111051 },
            {   200/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x111082 },
            {   200/10, F_ON + 0x0820B2, 0x1110A3 },
            {   200/10, F_ON + 0x051051, 0x111082 },
            {   200/10, F_ON + 0x021021, 0x111051 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１７】

【図１１－１１７】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//200
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//100
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//200
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１８】

【図１１－１１８】　強リーチ系強リーチＢ導入（親）

```
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B504[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[0]},
                {END_CODE}
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B504[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[0]},
                {END_CODE}
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B504[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[0]},
                {END_CODE}
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B504[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[0]},
                {END_CODE}
    };
```

【図１１－１１９】

【図１１－１１９】　強リーチ系強リーチＢ導入（子）

```
    const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},//
                {  1560/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},//
                {   250/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0],&XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},//
                {  1120/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0],&XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},//
                {  1880/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},//
                    ⋮

    const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
                {  1560/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
                {   250/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
                {  1120/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
                {  1880/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
                    ⋮

    const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
                {  1560/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
                {   250/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
                {  1120/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
                {  1880/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
                    ⋮

    const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
                {  1560/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
                {   250/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
                {  1120/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
                {  1880/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
                    ⋮
```

【図１１－１２０】

【図１１－１２０】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   200/10, F_ON + 0x1111 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   200/10, F_ON + 0x11111 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x206206, 0x444206 },//10
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２１】

【図１１－１２１】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x102104,  0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x104102,  0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x206104,  0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x104206,  0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   180/10, F_ON + 0x24242 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x42424 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x64646 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x46464 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x102104,  0x444104 },
            {   180/10, F_ON + 0x104102,  0x222102 },
            {   180/10, F_ON + 0x206104,  0x111104 },
            {   180/10, F_ON + 0x104206,  0x222206 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２２】

【図１１－１２２】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0x0OAOOA },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0xOOOAAA,  0xAAAAAA, 0xAOOAOO, 0xAOOAOO, 0xAOOOOA, 0x0OAOOA },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   250/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   250/10, F_ON + 0xAA111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0xO0AA00,  0x111AO0 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２３】

【図１１－１２３】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0xAAA777,  0x444777, 0xAAA777, 0x444777, 0x0OAOOA,  0x0OAOOA },
            {   150/10, F_ON + 0x777AAA,  0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x0OAOOA,  0x0OAOOA },
            {   150/10, F_ON + 0x444777,  0xAAA777, 0x444777, 0xAAA777, 0x0OAOOA,  0x0OAOOA },
            {   150/10, F_ON + 0x777444,  0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x0OAOOA,  0x0OAOOA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0xOOO777,  0x444777, 0xAOOAOO, 0xAOOAOO, 0xAOOOOA, 0xOOAOOA },//10
            {   150/10, F_ON + 0xOOOAAA,  0x777444, 0xAOOAOO, 0xAOOAOO, 0xAOOOOA, 0xOOAOOA },//10
            {   150/10, F_ON + 0xOOO777,  0xAAA777, 0xAOOAOO, 0xAOOAOO, 0xAOOOOA, 0xOOAOOA },//10
            {   150/10, F_ON + 0xOOO444,  0x777AAA, 0xAOOAOO, 0xAOOAOO, 0xAOOOOA, 0xOOAOOA },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   150/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   150/10, F_ON + 0xA7111 },
            {   150/10, F_ON + 0x7A111 },
            {   150/10, F_ON + 0x47111 },
            {   150/10, F_ON + 0x74111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0xO0AA00,  0x111AO0 },
            {   150/10, F_ON + 0xO0AA00,  0x111AO0 },
            {   150/10, F_ON + 0xO0AA00,  0x111AO0 },
            {   150/10, F_ON + 0xO0AA00,  0x111AO0 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２４】

【図１１－１２４】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10, F_ON + 0x111111,  0x111222, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x333333,  0x444333, 0x333222, 0x111222, 0x333333, 0x444444 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x655666,  0x655444, 0x333222, 0x333444, 0x555666, 0x555555 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x999888,  0x666444, 0x333444, 0x666888, 0x999888, 0x666666 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x999777,  0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x777555,  0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x555333,  0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x333555,  0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x555777,  0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 },//09
            {   60/10, F_ON + 0x777999,  0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBBBBB },//10
            {   60/10, F_ON + 0x999BBB,  0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999999 },//11
            {   70/10, F_ON + 0xBBB999,  0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777777 },//12
            {   70/10, F_ON + 0x999777,  0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//13
            {   80/10, F_ON + 0x777555,  0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//14
            {   90/10, F_ON + 0x555333,  0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//15
            {  100/10, F_ON + 0x333555,  0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 },//16
            {  120/10, F_ON + 0x555777,  0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 },//17
            {  130/10, F_ON + 0x777999,  0xBBB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBBBBB },//18
            {  150/10, F_ON + 0x999BBB,  0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999999 },//19
            {  180/10, F_ON + 0xBBB999,  0x777555, 0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777777 },//20
            {  200/10, F_ON + 0x999777,  0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//21
            {  250/10, F_ON + 0x777555,  0x333555, 0x777999, 0xBBB999, 0x777555, 0x333333 },//22
            {  250/10, F_ON + 0x555333,  0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//15
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   20/10, F_ON + 0x1111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x3333 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x6556 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x8998 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x7997 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x5775 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x3553 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x5335 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x7557 },//09
            {   60/10, F_ON + 0x9779 },//10
            {   60/10, F_ON + 0xB998 },//11
            {   70/10, F_ON + 0x9BB9 },//01
            {   70/10, F_ON + 0x7997 },//02
            {   80/10, F_ON + 0x5775 },//03
            {   90/10, F_ON + 0x3553 },//04
            {  100/10, F_ON + 0x5335 },//05
            {  120/10, F_ON + 0x7557 },//06
            {  130/10, F_ON + 0x9779 },//07
            {  150/10, F_ON + 0xB998 },//08
            {  180/10, F_ON + 0x9BB9 },//09
            {  200/10, F_ON + 0x7997 },//10
            {  250/10, F_ON + 0x5775 },//11
            {  250/10, F_ON + 0x3553 },//04
            {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   20/10, F_ON + 0x11111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x21233 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x23456 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x46898 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x79B97 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x96975 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x89753 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x97535 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x75357 },//09
            {   60/10, F_ON + 0x53579 },//10
            {   60/10, F_ON + 0x3579B },//11
            {   70/10, F_ON + 0x579B9 },//01
            {   70/10, F_ON + 0x79B97 },//02
            {   80/10, F_ON + 0x96975 },//03
            {   90/10, F_ON + 0x89753 },//04
            {  100/10, F_ON + 0x97535 },//05
            {  120/10, F_ON + 0x75357 },//06
            {  130/10, F_ON + 0x53579 },//07
            {  150/10, F_ON + 0x3579B },//08
            {  180/10, F_ON + 0x579B9 },//09
            {  200/10, F_ON + 0x79B97 },//10
            {  250/10, F_ON + 0x96975 },//11
            {  250/10, F_ON + 0x89753 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10, F_ON + 0x111111,  0x111111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x444333,  0x222222 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x555555,  0x444444 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x666999,  0x888888 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x555999,  0x8BBBB8 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x333777,  0x999999 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x555555,  0x777777 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x777333,  0x555555 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x999555,  0x333333 },//09
            {   60/10, F_ON + 0x8BB777,  0x555555 },//10
            {   60/10, F_ON + 0x999999,  0x777777 },//11
            {   70/10, F_ON + 0x77B8B8,  0x999999 },//01
            {   70/10, F_ON + 0x555999,  0x8BBBB8 },//02
            {   80/10, F_ON + 0x333777,  0x999999 },//03
            {   90/10, F_ON + 0x555555,  0x777777 },//04
            {  100/10, F_ON + 0x777333,  0x555555 },//05
            {  120/10, F_ON + 0x999555,  0x333333 },//06
            {  130/10, F_ON + 0x8BB777,  0x555555 },//07
            {  150/10, F_ON + 0x999999,  0x777777 },//08
            {  180/10, F_ON + 0x77B8B8,  0x999999 },//09
            {  200/10, F_ON + 0x555999,  0x8BBBB8 },//10
            {  250/10, F_ON + 0x333777,  0x999999 },//11
            {  250/10, F_ON + 0x555555,  0x777777 },//04
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２５】

【図１１－１２５】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_SAIKYO_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONYU[0]},
            {END_CODE}
```

【図１１－１２６】

【図１１－１２６】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_SAIKYO_DONYU[] = {
            {   270/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
            {   160/10,                 &XD___LWU_1_OFF[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
            {  2610/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
            {  1370/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  3460/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
            {  1330/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  2760/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[0],&XD___LWU_2_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
            {  2160/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
               ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONYU[] = {//
            {   270/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
            {   160/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
            {  2610/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
            {  1370/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  3460/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
            {  1330/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  2760/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
            {  2160/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
               ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONYU[] = {//
            {   270/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
            {   160/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
            {  2610/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
            {  1370/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  3460/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
            {  1330/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  2760/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
            {  2160/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
               ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_SAIKYO_DONYU[] = {
            {   270/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_1[0]},//
            {   160/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_2[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_3[0]},//
            {  2610/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_4[0]},//
            {  1370/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  3460/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_6[0]},//
            {  1330/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[0]},//
            {  2760/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5_1[0]},//
            {  2160/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_7[0]},//
            {   960/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_8[0]},//
               ⋮
```

【図１１－１２７】

【図１１－１２７】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
            {   260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    10/10, F_OF + 0x8888 },
            {   260/10, F_ON + 0x4444 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    10/10, F_OF + 0x88888 },
            {   260/10, F_ON + 0x44444 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {   260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２８】

【図１１－１２８】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    40/10, F_ON + 0x4444 },
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },
            {    40/10, F_ON + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    40/10, F_ON + 0x44444 },
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },
            {    40/10, F_ON + 0x00000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 },
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x444000 },
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２９】

【図１１－１２９】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0xA50A50 },//09
        {   80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0xA50440, 0x440440 },//08
        {   70/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0xA30A30 },//07
        {   80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0xA50440, 0x30A020, 0x20A020 },//06
        {   80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0xA20A10, 0xA10A10 },//05
        {   70/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA00A00 },//04
        {   80/10, F_ON + 0x000000, 0x000A50, 0x440A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 },//03
        {   80/10, F_ON + 0x000000, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 },//02
        {   70/10, F_ON + 0xA50A50, 0x440A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 },//01
        {   80/10, F_ON + 0x440440, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0x440A40 },//10
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   80/10, F_ON + 0x0000 },
        {   80/10, F_ON + 0x0000 },
        {   70/10, F_ON + 0x0000 },
        {   80/10, F_ON + 0x0000 },
        {   80/10, F_ON + 0x0000 },
        {   70/10, F_ON + 0x0000 },
        {   80/10, F_ON + 0x5555 },
        {   80/10, F_ON + 0x4444 },
        {   70/10, F_ON + 0x3333 },
        {   80/10, F_ON + 0x2222 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
        {   80/10, F_ON + 0x00000 },
        {   80/10, F_ON + 0x00000 },
        {   70/10, F_ON + 0x00055 },
        {   80/10, F_ON + 0x00544 },
        {   80/10, F_ON + 0x55433 },
        {   70/10, F_ON + 0x44322 },
        {   80/10, F_ON + 0x33211 },
        {   80/10, F_ON + 0x22100 },
        {   70/10, F_ON + 0x11011 },
        {   80/10, F_ON + 0x00122 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
        {   80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x000000 },
        {   70/10, F_ON + 0x440440, 0x555A50 },
        {   80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444440 },
        {   80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 },
        {   70/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 },
        {   80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 },
        {   80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x000A00 },
        {   70/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 },
        {   80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 },
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３０】

【図１１－１３０】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA20A10, 0xA40A10, 0xA20A20, 0xA40A50, 0xA50A50 },//09
        {   80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA40A40 },//08
        {   80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA30A30 },//07
        {   80/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA20A20 },//06
        {   80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA10A10 },//05
        {   80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA00A00 },//04
        {   80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 },//03
        {   80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 },//02
        {   80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 },//01
        {   80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 },//10
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   80/10, F_ON + 0x1111 },
        {   80/10, F_ON + 0x1111 },
        {   80/10, F_ON + 0x1111 },
        {   80/10, F_ON + 0x2222 },
        {   80/10, F_ON + 0x3333 },
        {   80/10, F_ON + 0x4444 },
        {   80/10, F_ON + 0x5555 },
        {   80/10, F_ON + 0x4444 },
        {   80/10, F_ON + 0x3333 },
        {   80/10, F_ON + 0x2222 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
        {   60/10, F_ON + 0x32344 },
        {   60/10, F_ON + 0x43455 },
        {   60/10, F_ON + 0x54566 },
        {   60/10, F_ON + 0x65677 },
        {   60/10, F_ON + 0x76766 },
        {   60/10, F_ON + 0x67655 },
        {   60/10, F_ON + 0x56544 },
        {   60/10, F_ON + 0x45433 },
        {   60/10, F_ON + 0x34322 },
        {   60/10, F_ON + 0x23233 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {   80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x333A30 },
        {   80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x444440 },
        {   80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x555A50 },
        {   80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444440 },
        {   80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 },
        {   80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 },
        {   80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 },
        {   80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x111A00 },
        {   80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 },
        {   80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 },
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３１】

【図１１－１３１】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   150/10, F_ON + 0xA20A10, 0xA10A40, 0xA20A40, 0xA20A20, 0xA10A50, 0xA30A50 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA30A00, 0xA20A50, 0xA10A50, 0xA30A10, 0xA00A40, 0xA40A40 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA40A10, 0xA30A40, 0xA00A40, 0xA40A00, 0xA10A30, 0xA50A30 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA50A20, 0xA40A30, 0xA10A30, 0xA50A10, 0xA20A20, 0xA40A20 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA40A30, 0xA50A20, 0xA20A20, 0xA40A20, 0xA30A10, 0xA30A10 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA30A40, 0xA40A10, 0xA30A10, 0xA30A30, 0xA40A00, 0xA20A00 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA20A50, 0xA30A00, 0xA40A00, 0xA20A40, 0xA50A10, 0xA10A10 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA10A40, 0xA20A10, 0xA50A10, 0xA10A50, 0xA40A20, 0xA00A20 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA00A30, 0xA10A20, 0xA40A20, 0xA00A40, 0xA30A30, 0xA10A30 },//
        {   150/10, F_ON + 0xA10A20, 0xA00A30, 0xA30A30, 0xA10A30, 0xA20A40, 0xA20A40 },//
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   150/10, F_ON + 0x1342 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x1431 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x1521 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x2411 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x3312 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x4213 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x5124 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x4135 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x3144 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x2253 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
        {   150/10, F_ON + 0x32344 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x43455 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x54566 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x65677 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x76766 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x67655 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x56544 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x45433 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x34322 },//09
        {   150/10, F_ON + 0x23233 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {   150/10, F_ON + 0xA20A10, 0x23SA50 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA10A20, 0x124A40 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA00A30, 0x113A30 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA10A40, 0x112A20 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA20A50, 0x211A10 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA30A40, 0x321A00 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA40A30, 0x431A10 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA50A20, 0x542A20 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA40A10, 0x453A30 },//09
        {   150/10, F_ON + 0xA30A00, 0x344A40 },//09
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３２】

【図１１－１３２】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   90/10, F_ON + 0x620520, 0x620720, 0x820820, 0x820820, 0x720620, 0x520520 },//09
        {   100/10, F_ON + 0x620620, 0x720820, 0x910910, 0x910910, 0x820720, 0x620620 },//10
        {   90/10, F_ON + 0x620720, 0x820910, 0xA10A10, 0xA10A10, 0x910820, 0x720720 },//01
        {   90/10, F_ON + 0x720620, 0x910A10, 0x910910, 0x910910, 0xA10910, 0x820820 },//02
        {   90/10, F_ON + 0x620910, 0xA10910, 0x820820, 0x820820, 0x910A10, 0x910910 },//03
        {   100/10, F_ON + 0x910A10, 0x910820, 0x720720, 0x720720, 0x820910, 0xA10A10 },//04
        {   90/10, F_ON + 0xA10910, 0x820720, 0x620620, 0x720820, 0x910910, 0xA10910 },//05
        {   90/10, F_ON + 0x910620, 0x720620, 0x520520, 0x520520, 0x620720, 0x820820 },//06
        {   90/10, F_ON + 0x820720, 0x620620, 0x620620, 0x520620, 0x520620, 0x720720 },//07
        {   90/10, F_ON + 0x720620, 0x520620, 0x720720, 0x729720, 0x620520, 0x620620 },//08
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              ----RGB   RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   90/10, F_ON + 0x000720, 0x820910, 0xA10A10, 0xA10A10, 0x910820, 0x720720 },//09
        {   100/10, F_ON + 0x000620, 0x720820, 0x910910, 0x910910, 0x820720, 0x620620 },//10
        {   90/10, F_ON + 0x000520, 0x620720, 0x820820, 0x820820, 0x720620, 0x520520 },//01
        {   90/10, F_ON + 0x000620, 0x520620, 0x720720, 0x720720, 0x620520, 0x620620 },//02
        {   90/10, F_ON + 0x000720, 0x620520, 0x620620, 0x620620, 0x520620, 0x720720 },//03
        {   100/10, F_ON + 0x000820, 0x720820, 0x520520, 0x520520, 0x620720, 0x820820 },//04
        {   90/10, F_ON + 0x000910, 0x820720, 0x620620, 0x620620, 0x720820, 0x910910 },//05
        {   90/10, F_ON + 0x000A10, 0x910820, 0x720720, 0x720720, 0x820910, 0xA10A10 },//06
        {   90/10, F_ON + 0x000910, 0xA10910, 0x820820, 0x820820, 0x910A10, 0x910910 },//07
        {   90/10, F_ON + 0x000820, 0x910A10, 0x910910, 0x910910, 0xA10910, 0x820820 },//08
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {   90/10, F_ON + 0x5667 },
        {   100/10, F_ON + 0x6256 },
        {   90/10, F_ON + 0x7965 },
        {   90/10, F_ON + 0x6776 },
        {   90/10, F_ON + 0x9887 },
        {   100/10, F_ON + 0xA998 },
        {   90/10, F_ON + 0x9AA9 },
        {   90/10, F_ON + 0x899A },
        {   90/10, F_ON + 0x7889 },
        {   90/10, F_ON + 0x6778 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
        {   90/10, F_ON + 0x77765 },
        {   100/10, F_ON + 0x88876 },
        {   90/10, F_ON + 0x99987 },
        {   90/10, F_ON + 0xAA988 },
        {   90/10, F_ON + 0x99949 },
        {   100/10, F_ON + 0x8889A },
        {   90/10, F_ON + 0x77789 },
        {   90/10, F_ON + 0x66678 },
        {   90/10, F_ON + 0x52567 },
        {   90/10, F_ON + 0x66656 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {   90/10, F_ON + 0x620620, 0x889910 },
        {   100/10, F_ON + 0x520720, 0x778820 },
        {   90/10, F_ON + 0x620620, 0x667720 },
        {   90/10, F_ON + 0x720520, 0x566620 },
        {   90/10, F_ON + 0x820620, 0x662520 },
        {   100/10, F_ON + 0x910720, 0x776620 },
        {   90/10, F_ON + 0xA10820, 0x887720 },
        {   90/10, F_ON + 0x910910, 0x998820 },
        {   90/10, F_ON + 0x820A10, 0xAA9910 },
        {   90/10, F_ON + 0x720910, 0x99AA10 },
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３３】

【図１１－１３３】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）７

```
const struct S_LANP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0x808909, 0x909606, 0x808606, 0x808808, 0x909505, 0x707505 },//
        {    80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x808505, 0x909505, 0x707909, 0x0A0A06, 0x606606 },//
        {    80/10, F_ON + 0x606909, 0x707606, 0x0A0A06, 0x606A0A, 0x909707, 0x505707 },//
        {    80/10, F_ON + 0x505808, 0x606707, 0x909707, 0x505909, 0x808808, 0x606808 },//
        {    80/10, F_ON + 0x606707, 0x505808, 0x808808, 0x606808, 0x707909, 0x707909 },//
        {    80/10, F_ON + 0x707606, 0x606909, 0x707909, 0x707707, 0x606A0A, 0x808A0A },//
        {    80/10, F_ON + 0x808505, 0x707A0A, 0x606A0A, 0x808606, 0x505909, 0x909909 },//
        {    80/10, F_ON + 0x909606, 0x808909, 0x505909, 0x909505, 0x606808, 0x0A0808 },//
        {    80/10, F_ON + 0x0A0707, 0x909808, 0x606808, 0x0A0606, 0x707707, 0x909707 },//
        {    80/10, F_ON + 0x909808, 0x0A0A707, 0x707707, 0x909707, 0x808606, 0x808606 },//
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x4135 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0x808909, 0x235505 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x909808, 0x124606 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x0A0707, 0x113707 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x909606, 0x112808 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x808505, 0x211909 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A },//09
        {    80/10, F_ON + 0x606707, 0x431909 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x505808, 0x542808 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x606909, 0x453707 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 },//09
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３４】

【図１１－１３４】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）８

```
const struct S_LANP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 },//
        {    80/10, F_ON + 0x444222, 0x333666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 },//
        {    80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 },//
        {    80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 },//
        {    80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 },//
        {    80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x444444, 0x555222, 0x333222 },//
        {    80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 },//
        {    80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 },//
        {    80/10, F_ON + 0x222444, 0x222333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 },//
        {    80/10, F_ON + 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555 },//
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x4135 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0x333222, 0x235666 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x222333, 0x124555 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x222444, 0x113444 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x222555, 0x112333 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x333666, 0x211222 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x444555, 0x321222 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 },//09
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３５】

【図１１－１３５】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）９

```
const struct S_LANP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0x070060, 0x060090, 0x070090, 0x070070, 0x06000A0, 0x0800A0 },//
        {    80/10, F_ON + 0x080050, 0x0700A0, 0x0600A0, 0x080060, 0x050090, 0x090090 },//
        {    80/10, F_ON + 0x090060, 0x080090, 0x050090, 0x090050, 0x060080, 0x0A0080 },//
        {    80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 },//
        {    80/10, F_ON + 0x090080, 0x0A0070, 0x070070, 0x090070, 0x080060, 0x080060 },//
        {    80/10, F_ON + 0x080090, 0x090060, 0x080060, 0x080080, 0x090050, 0x070050 },//
        {    80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x080050, 0x090050, 0x070090, 0x0A0060, 0x060060 },//
        {    80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x0600A0, 0x090070, 0x050070 },//
        {    80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 },//
        {    80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x080080, 0x070090, 0x070090 },//
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                              1234
//                              RRRR
        {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x4135 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                              12345
//                              WWWW
        {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
        {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                              1  2     123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
        {    80/10, F_ON + 0x070060, 0x235040 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x060070, 0x124090 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x050080, 0x113080 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x060090, 0x112070 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x211060 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x080090, 0x321050 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x090080, 0x431060 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x542070 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x090060, 0x453080 },//09
        {    80/10, F_ON + 0x080050, 0x344090 },//09
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３６】

【図１１－１３６】　高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LANP_A   XD_A_LWU_1_B605[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LWU_1_KOUBE[SU_KYOTU_TYTLE[0]],
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP_A   XD_A_LLOGO_B605[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LLOGO_KOUBE[SU_KYOTU_TYTLE[0]],
        [END_CODE]
};
const struct S_LANP_A   XD_A_LSLMP_B605[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LSLMP_KOUBE[SU_KYOTU_TYTLE[0]],
        [END_CODE]
};

const struct S_LANP_A   XD_A_LATAK_B605[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LATAK_KOUBE[SU_KYOTU_TYTLE[0]],
        [END_CODE]
};
```

【図１１－１３７】

【図１１－１３７】　高ベースリーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0]},
            {   530/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0]},
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１３８】

【図１１－１３８】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
            {   230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_OF + 0x9999 },
            {   230/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_OF + 0x99999 },
            {   230/10, F_ON + 0x11111 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x999999, 0x666999 },
            {   230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１３９】

【図１１－１３９】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1 },
            {   30/10, F_OF + 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10, F_OF + 0x0000 },
            {   30/10, F_OF + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0x55555 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0xC10C10, 0x0C10C1 },
            {   30/10, F_OF + 0x720720, 0x072072 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４０】

【図１１－１４０】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A50A5 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A00A0 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A50A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A40A4 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   60/10, F_ON + 0x32344 },
            {   60/10, F_ON + 0x43455 },
            {   60/10, F_ON + 0x54566 },
            {   60/10, F_ON + 0x65677 },
            {   60/10, F_ON + 0x76766 },
            {   60/10, F_ON + 0x67655 },
            {   60/10, F_ON + 0x56544 },
            {   60/10, F_ON + 0x45433 },
            {   60/10, F_ON + 0x34322 },
            {   60/10, F_ON + 0x23233 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A50A5, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A50A5 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A00A0 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A20A2 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４１】

【図１１－１４１】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B606[]= {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0],
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0],
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４２】

【図１１－１４２】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0],
                ⋮
```

【図１１－１４３】

【図１１－１４３】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x840840,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x840840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x8405AA,  0x000000,  0x000000,  0x5AA840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x5AA000,  0x122122,  0x122122,  0x0005AA,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8405AA,  0x000122,  0x000000,  0x000000,  0x122000,  0x5AA5AA },
            {   10/10,  F_OF + 0x5AA000,  0x122000,  0x840840,  0x840840,  0x000122,  0x000000 },
            {   20/10,  F_OF + 0x000122,  0x000840,  0x840840,  0x840840,  0x840000,  0x122122 },
            {   20/10,  F_OF + 0x122000,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x000000 },
            {   20/10,  F_OF + 0x000840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   10/10,  F_OF + 0x0880 },
            {   20/10,  F_OF + 0x1001 },
            {   20/10,  F_OF + 0x0110 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8008 },
            {   20/10,  F_OF + 0x8888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   20/10,  F_OF + 0x66666 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66666 },
            {   20/10,  F_OF + 0x00066 },
            {   20/10,  F_OF + 0x11106 },
            {   10/10,  F_OF + 0x00010 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66601 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66660 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66666 },
            {   20/10,  F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x5AA5AA },
            {   20/10,  F_OF + 0x8405AA,  0x000000 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840000,  0x122122 },
            {   10/10,  F_OF + 0x5AA122,  0x000000 },
            {   20/10,  F_OF + 0x000000,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x122840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x000840,  0x840840 },
            {   20/10,  F_OF + 0x840840,  0x840840 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４４】

【図１１－１４４】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10,  F_ON + 0x80B0B0,  0x80B0B0,  0x80B0B0,  0x80B0B0,  0x80B0B0,  0x80B0B0 },
            {   80/10,  F_ON + 0x808080,  0x808080,  0x808080,  0x808080,  0x808080,  0x808080 },
            {   80/10,  F_ON + 0x606060,  0x606060,  0x606060,  0x606060,  0x606060,  0x606060 },
            {   80/10,  F_ON + 0x404040,  0x404040,  0x404040,  0x404040,  0x404040,  0x404040 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   80/10,  F_ON + 0x4444 },
            {   80/10,  F_ON + 0xAAAA },
            {   80/10,  F_ON + 0x8888 },
            {   80/10,  F_ON + 0x6666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   80/10,  F_ON + 0x44444 },
            {   80/10,  F_ON + 0x99999 },
            {   80/10,  F_ON + 0x66666 },
            {   80/10,  F_ON + 0x55555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10,  F_ON + 0x404040,  0x404040 },
            {   80/10,  F_ON + 0x80B0B0,  0x80B0B0 },
            {   80/10,  F_ON + 0x808080,  0x808080 },
            {   80/10,  F_ON + 0x606060,  0x606060 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４５】

【図１１－１４５】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBE[SU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00 },
            {    90/10, F_ON + 0x600600, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800 },
            {    90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800 },
            {    90/10, F_ON + 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBE[SU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    90/10, F_ON + 0x8646 },
            {    90/10, F_ON + 0xA864 },
            {    90/10, F_ON + 0x8A86 },
            {    90/10, F_ON + 0x68A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x468A },
            {    90/10, F_ON + 0x6468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBE[SU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    90/10, F_ON + 0x64684 },
            {    90/10, F_ON + 0x468A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x68A86 },
            {    90/10, F_ON + 0x8A864 },
            {    90/10, F_ON + 0xA8646 },
            {    90/10, F_ON + 0x86468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBE[SU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0xA00600, 0x800800 },
            {    90/10, F_ON + 0xC00800, 0x600600 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00A00, 0x800800 },
            {    90/10, F_ON + 0x800C00, 0xA00A00 },
            {    90/10, F_ON + 0x600A00, 0xC00C00 },
            {    90/10, F_ON + 0x800800, 0xA00A00 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１４６】

【図１１－１４６】　高ベースリーチ系リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B607[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B607[]= {
            [600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B607[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};

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

【図１１－１４７】

【図１１－１４７】　高ベースリーチ系リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_4[0]],
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_W[0]],
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_4[0]],
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_W[0]],
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_4[0]],
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_W[0]],
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_4[0]],
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_W[0]],
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBE[SU_REACHB_DONYU_X[0]],
                  ⋮
```

【図１１－１４８】

【図１１－１４８】　高ベースリーチ系リーチＣ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B608[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBE[SU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B608[]= {
            [600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBE[SU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B608[] = {
            [600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBE[SU_REACHC_DONYU[0]],
            [END_CODE]
};

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

【図１１－１４９】

【図１１－１４９】　高ベースリーチ系リーチＣ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮
```

【図１１－１５０】

【図１１－１５０】　高ベースリーチ系リーチＤ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B609[]= {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B609[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};
```

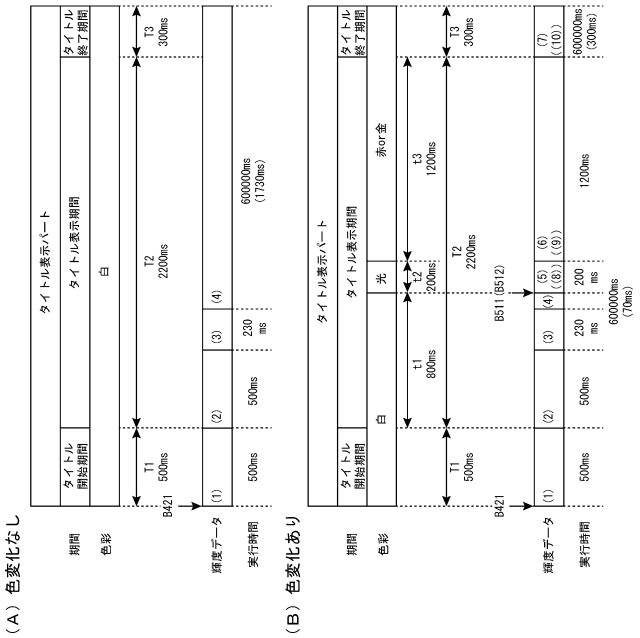
【図１１－１５１】

【図１１－１５１】　高ベースリーチ系リーチＤ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

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

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,             &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮
```

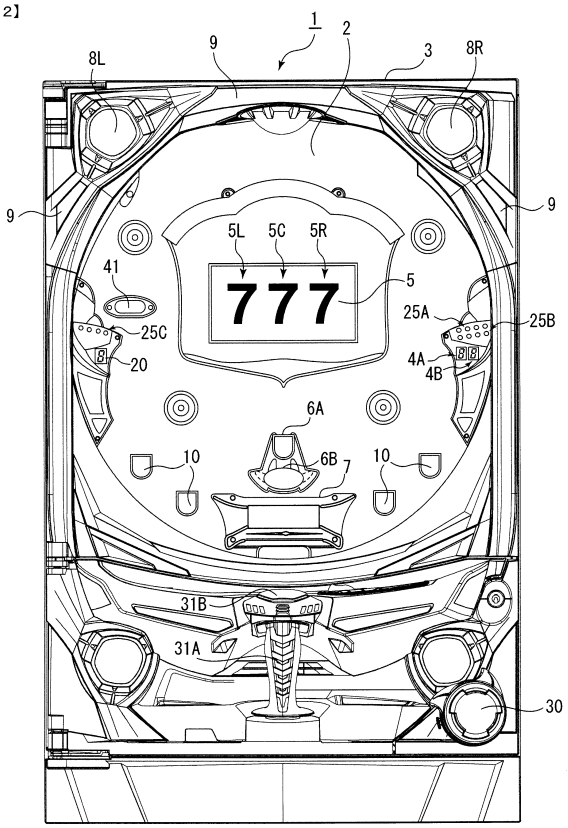
【図１１－１５２】

【図１１－１５２】



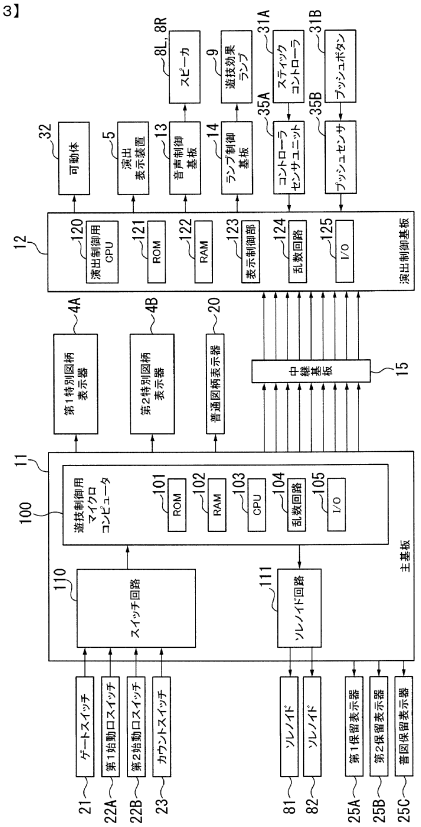
【図１２】

【図12】



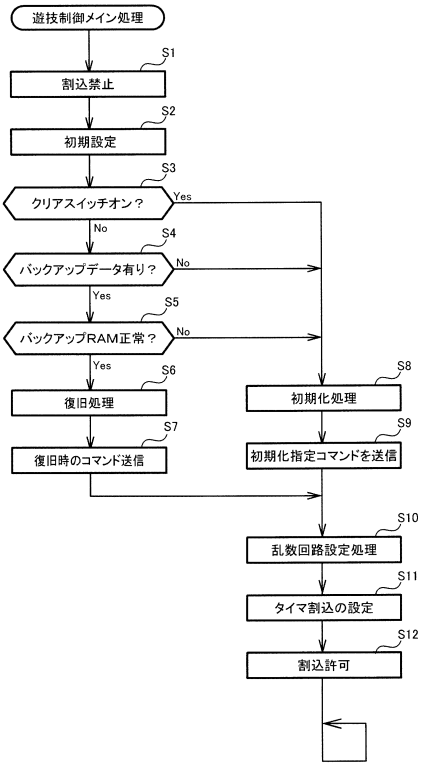
【図１３】

【図13】



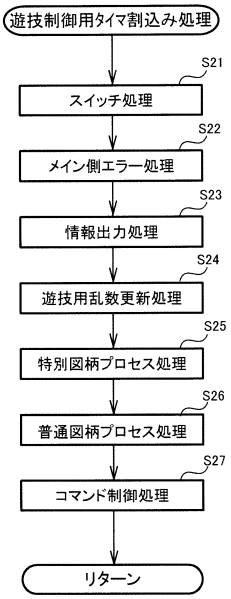
【図１４】

【図14】



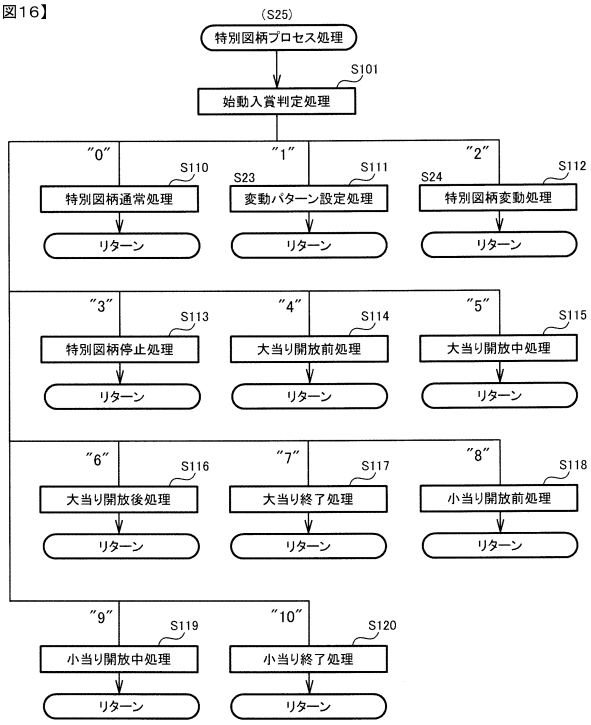
【図１５】

【図15】



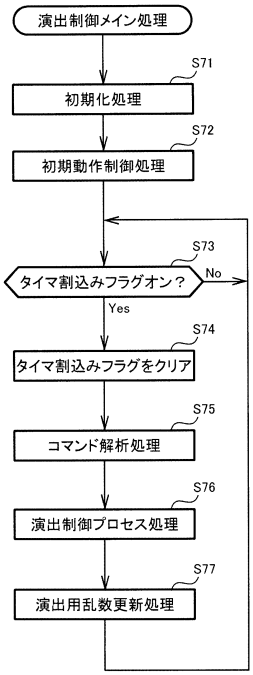
【図１６】

【図16】



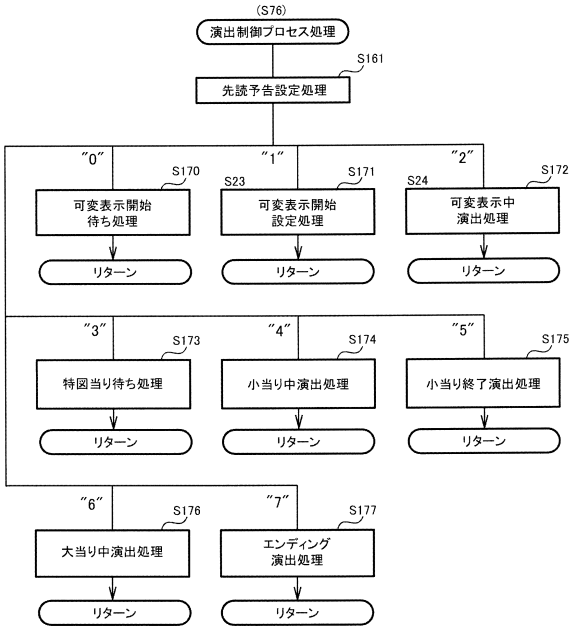
【図１７】

【図17】



【図１８】

【図18】



【図１９－１】

【図19－1】

（A）はずれ時変動パターンテーブル［低確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容
PA1-1	10秒	通常変動
PA1-2	5秒	短縮変動
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ
PA2-2	40秒	ロングリーチ
PA2-3	90秒	スーパーリーチＡ

（B）大当り時変動パターンテーブル［低確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ
PB2-2	60秒	ロングリーチ
PB2-3	110秒	スーパーリーチＡ

【図１９－２】

【図19－2】

（A）はずれ時変動パターンテーブル［高確率状態用］

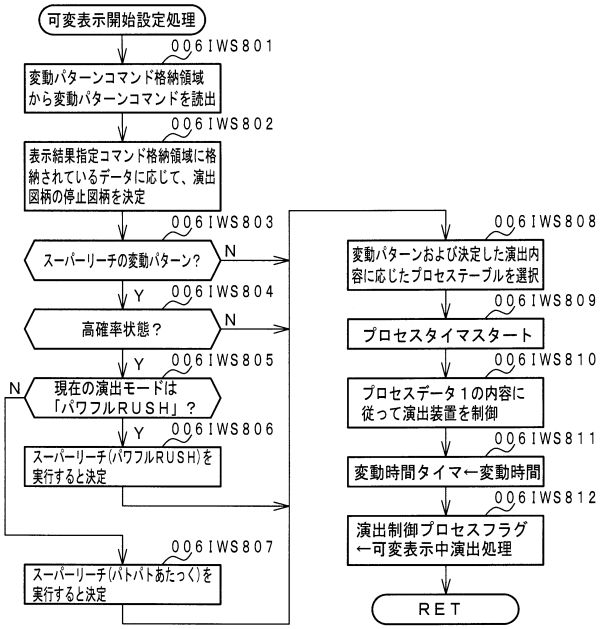
変動パターン	変動期間	内容
PA1-1	10秒	通常変動
PA1-2	5秒	短縮変動
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ
PA2-2	40秒	ロングリーチ
PA2-4	80秒	スーパーリーチＢ

（B）大当り時変動パターンテーブル［高確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ
PB2-2	60秒	ロングリーチ
PB2-4	100秒	スーパーリーチＢ

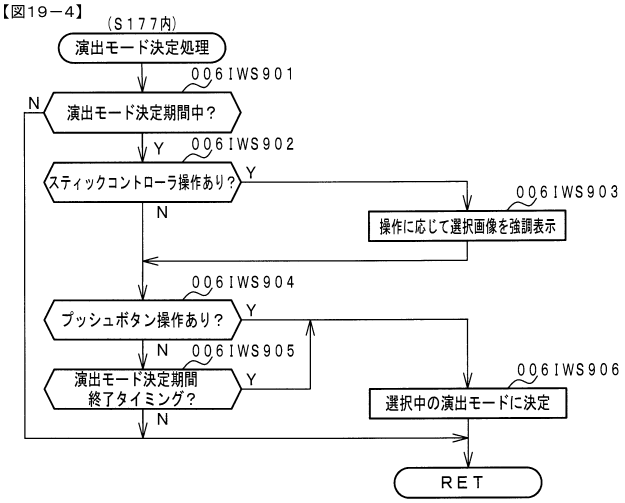
【図１９－３】

【図19－3】



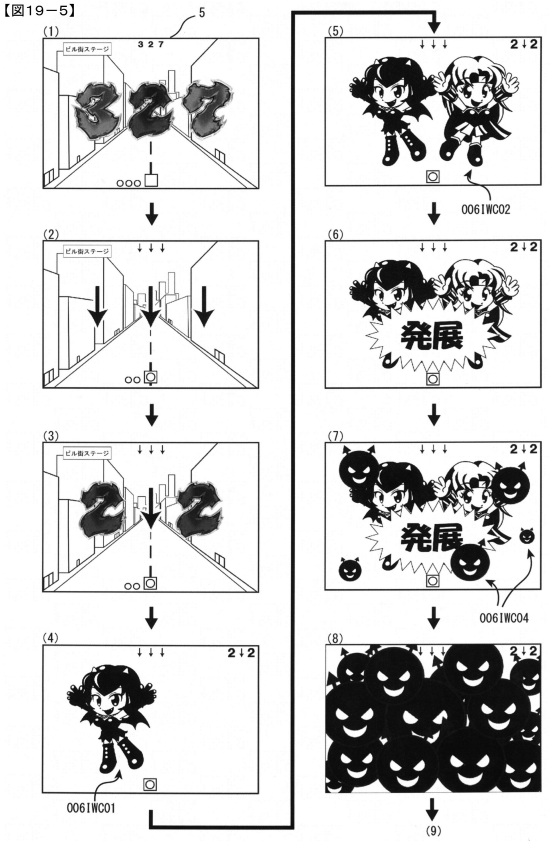
【図１９－４】

【図19－4】

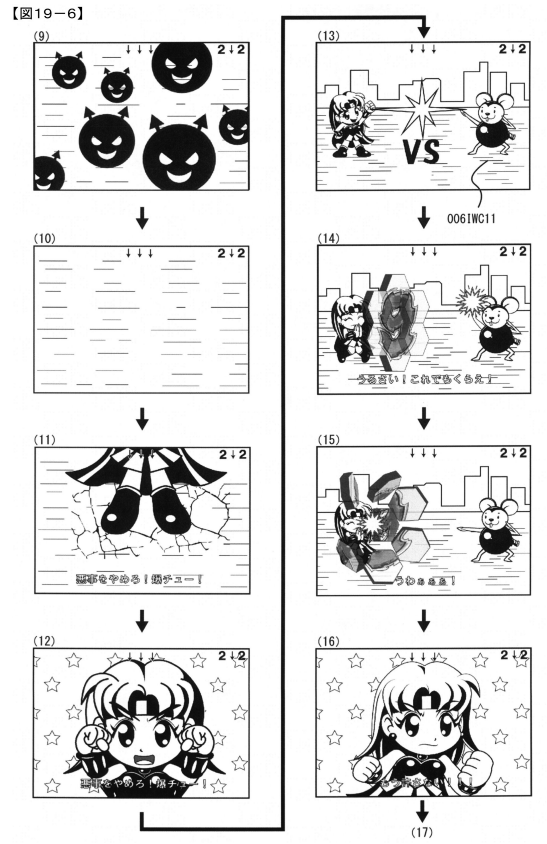


【図１９－５】

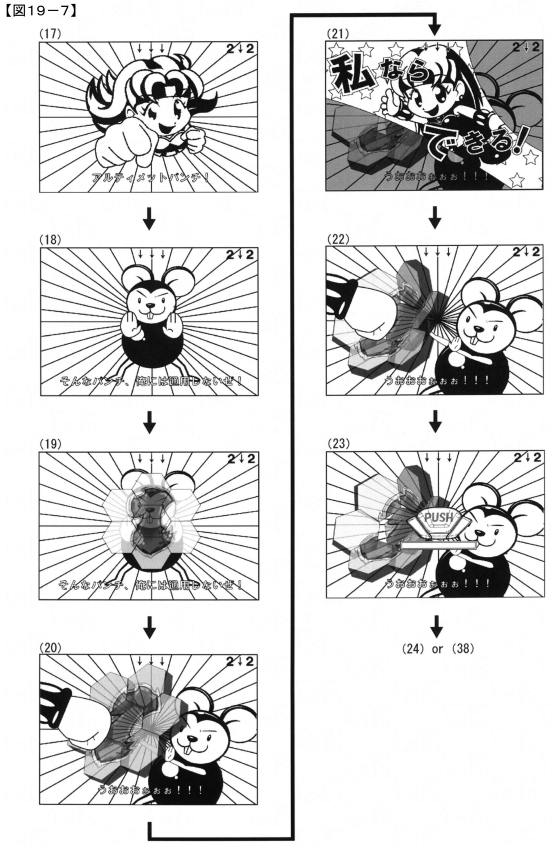
【図19－5】



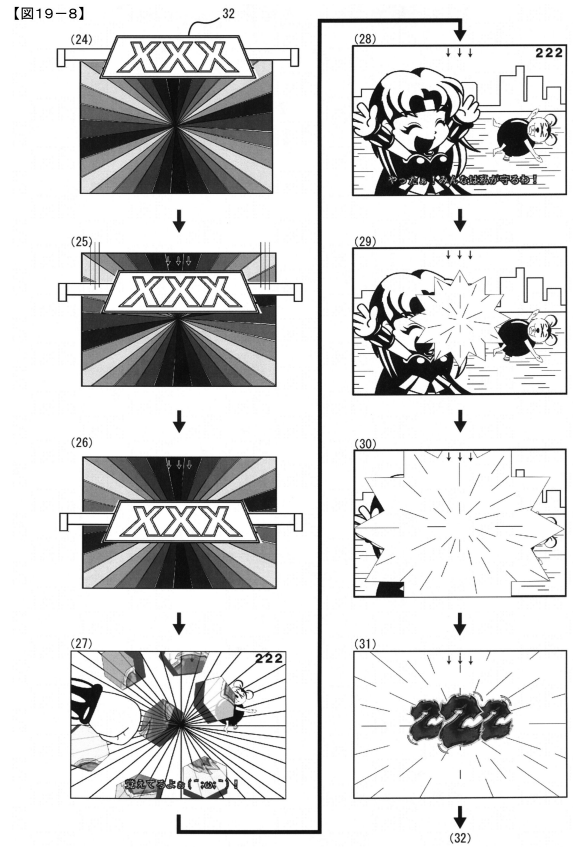
【図１９－６】



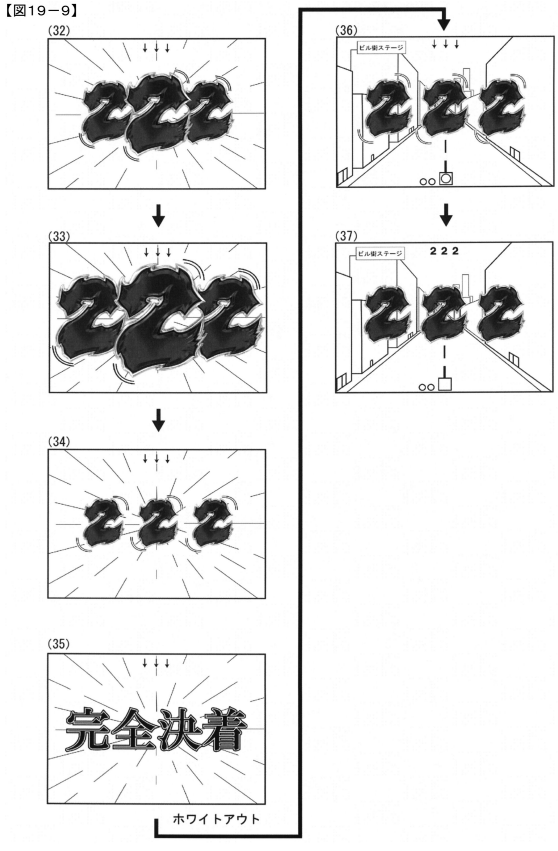
【図１９－７】



【図１９－８】

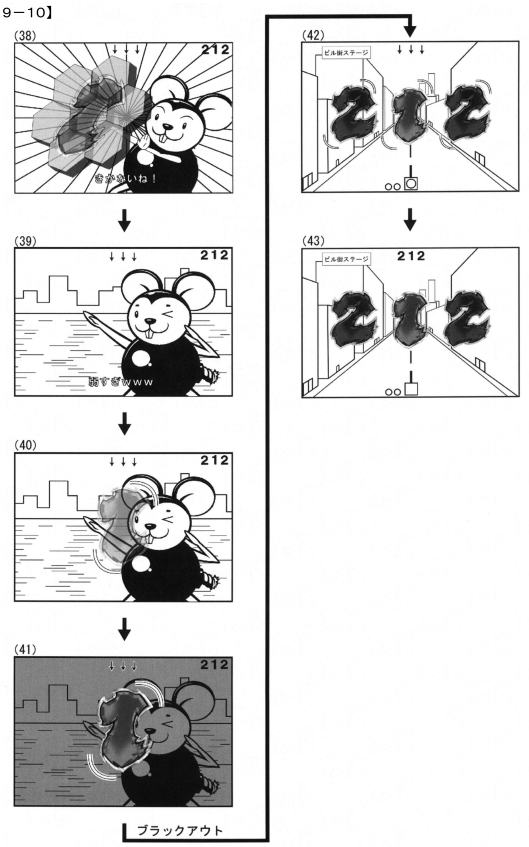


【図１９－９】



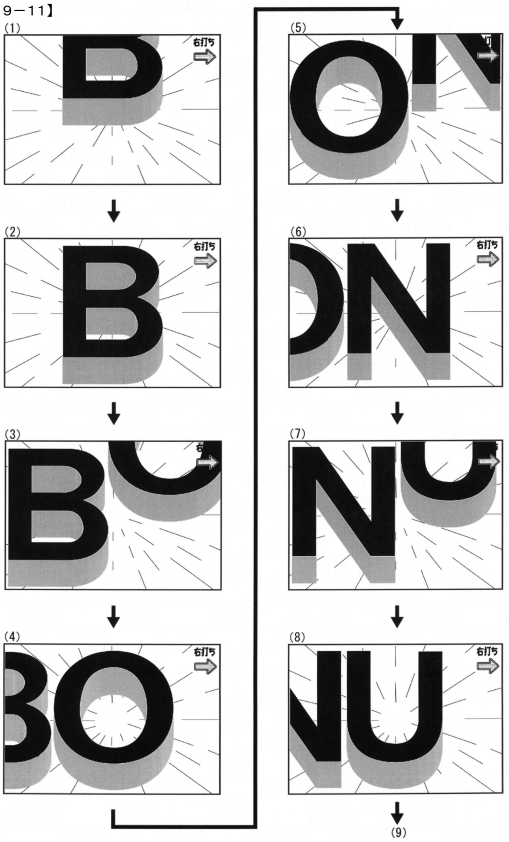
【図１９－１０】

【図19－10】



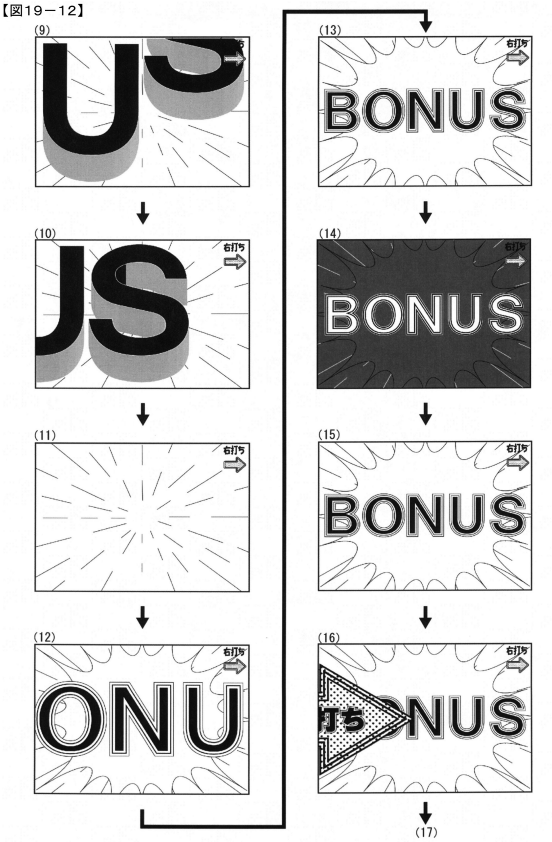
【図１９－１１】

【図19－11】



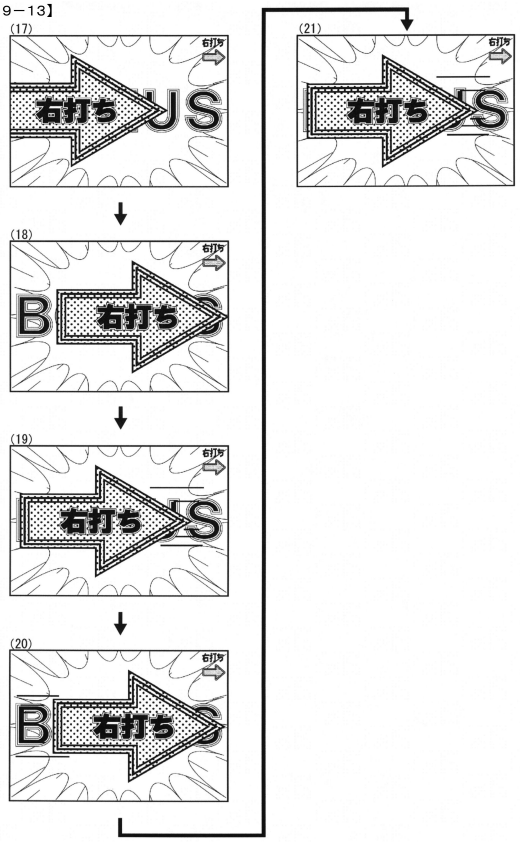
【図１９－１２】

【図19－12】

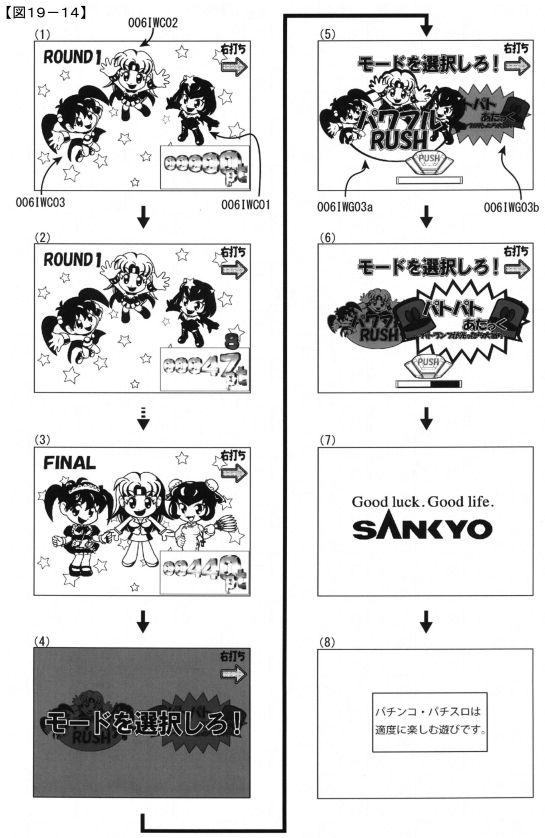


【図１９－１３】

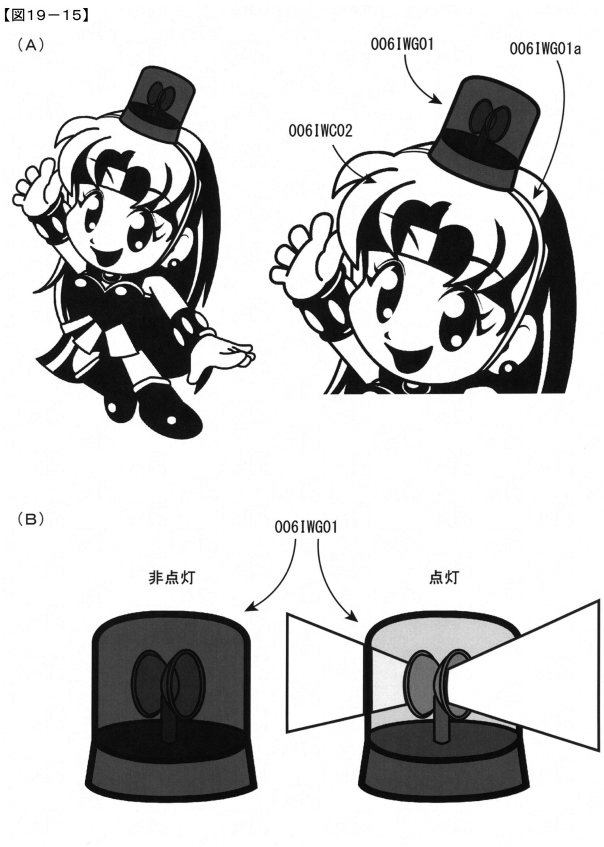
【図19－13】



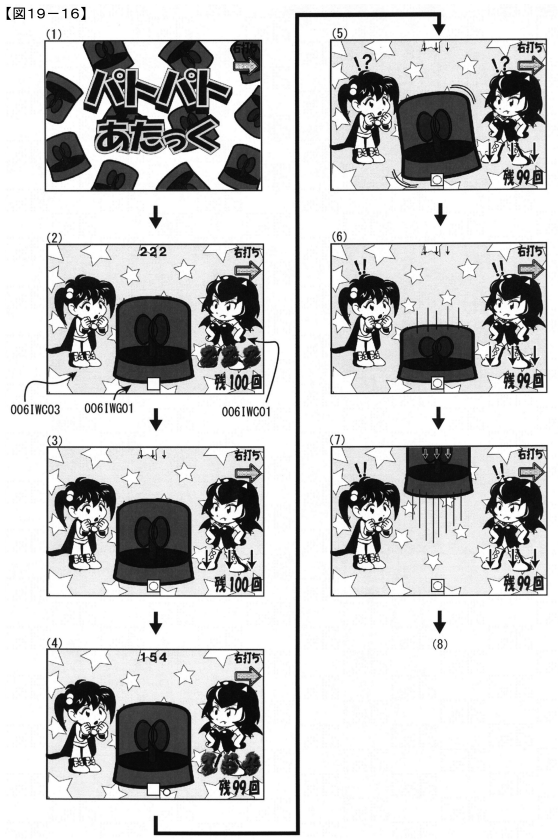
【図１９－１４】



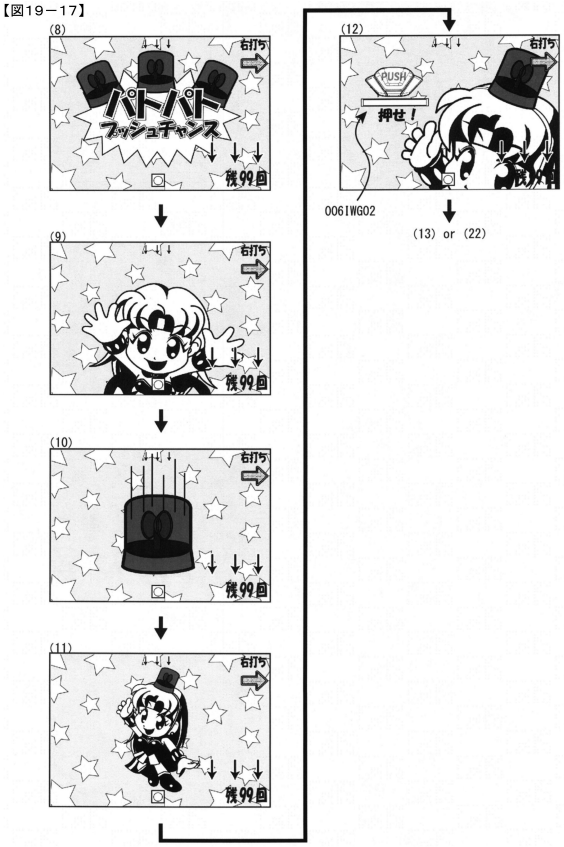
【図１９－１５】



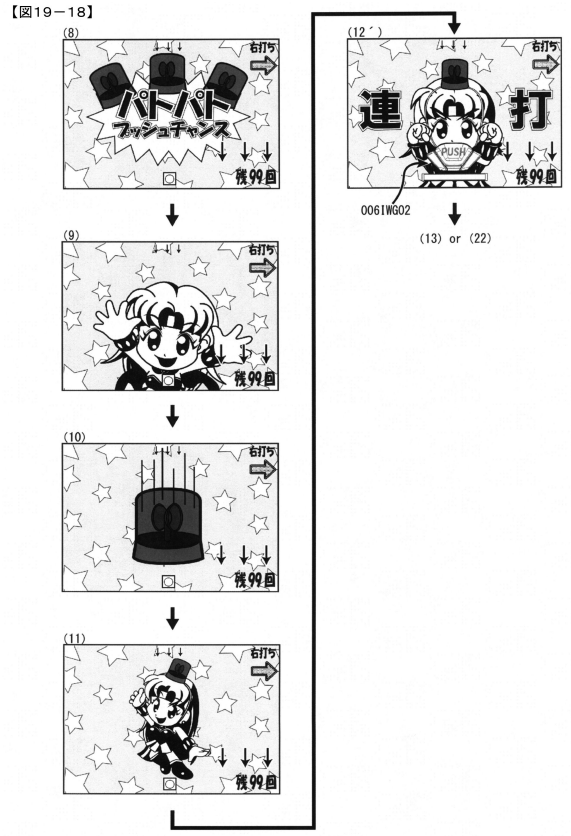
【図１９－１６】



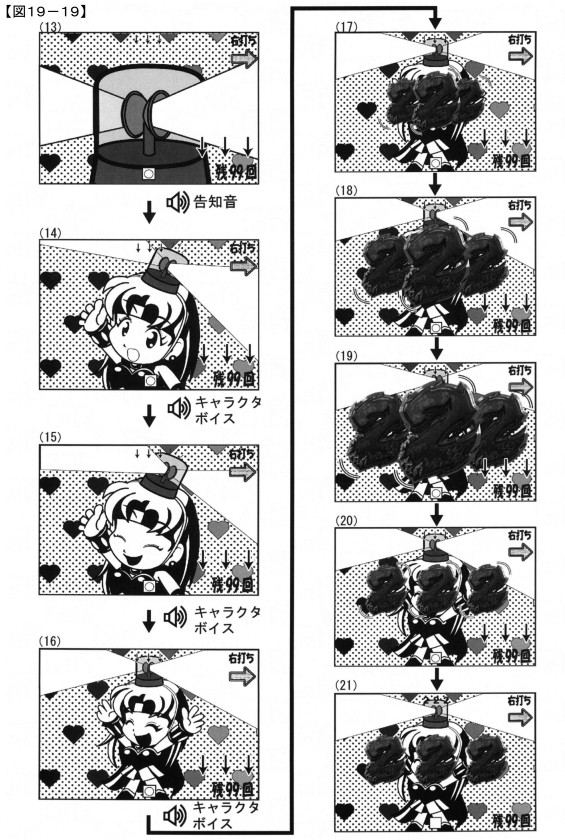
【図１９－１７】



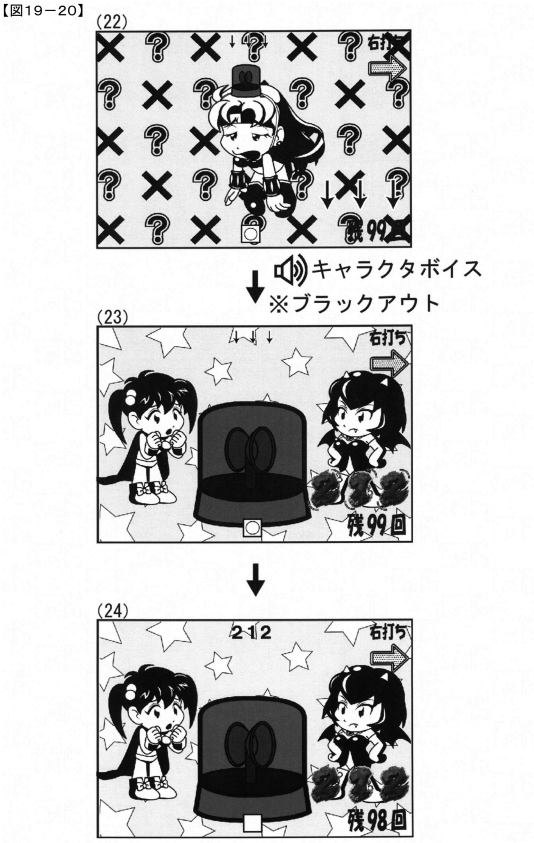
【図１９－１８】



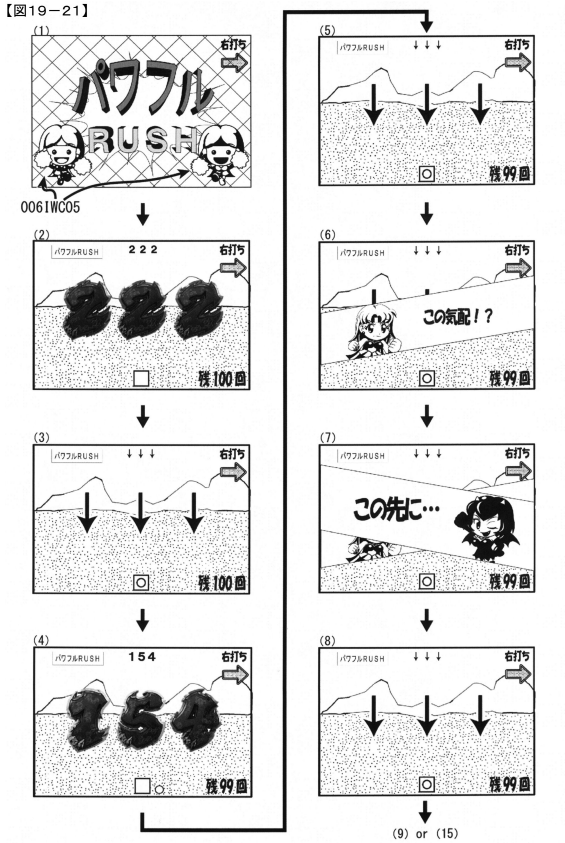
【図１９－１９】



【図１９－２０】

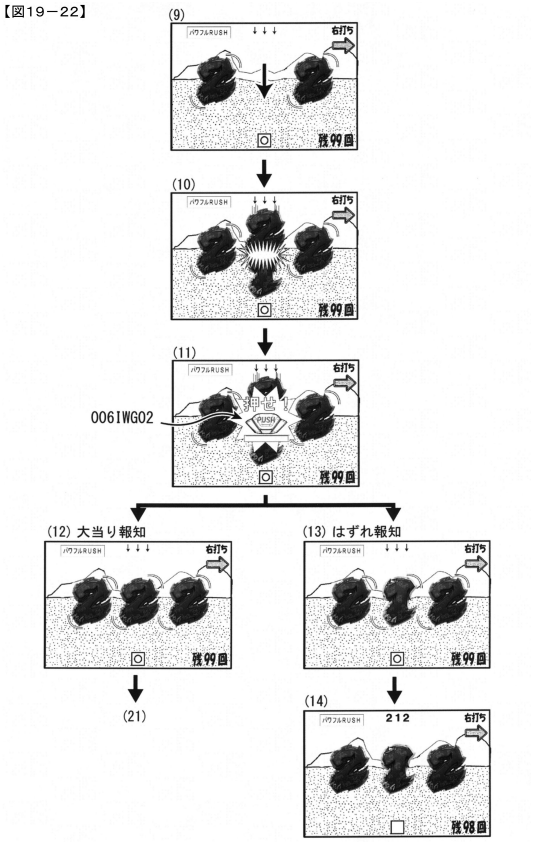


【図１９－２１】



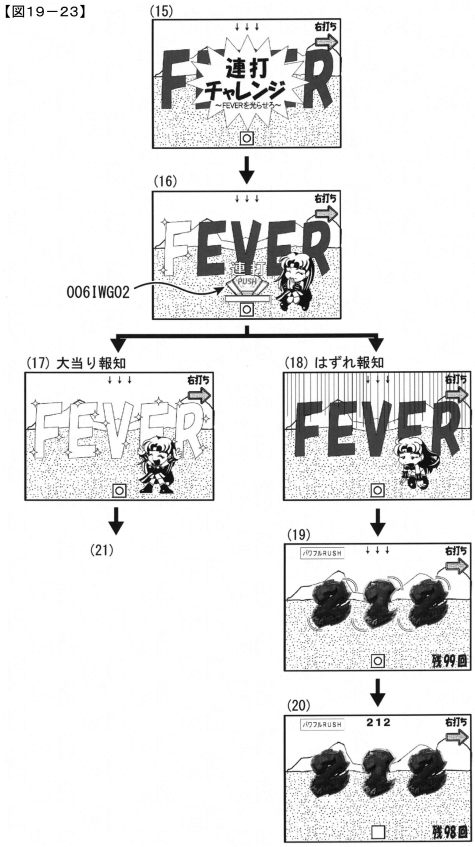
【図１９－２２】

【図19－22】



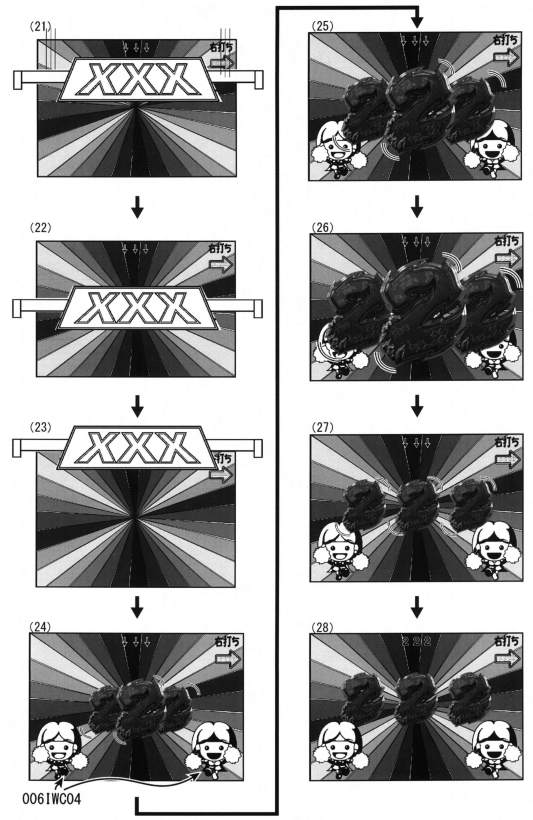
【図１９－２３】

【図19－23】



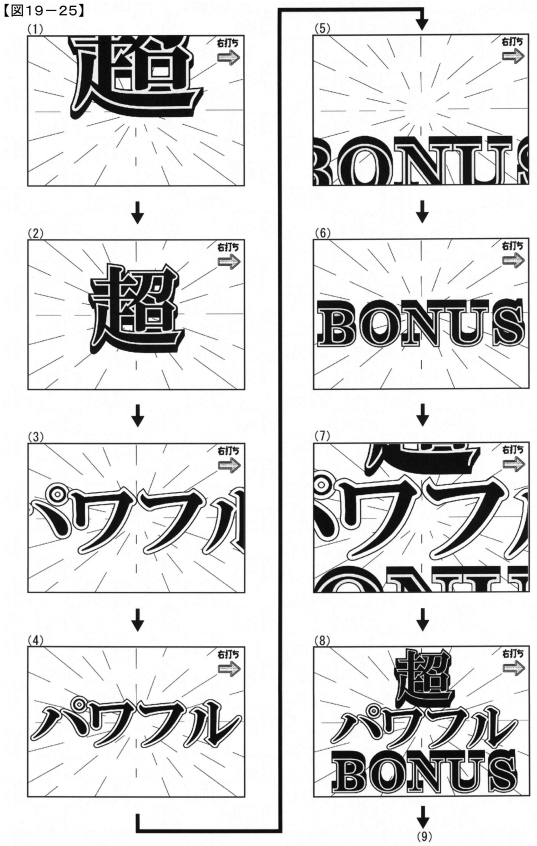
【図１９－２４】

【図19－24】



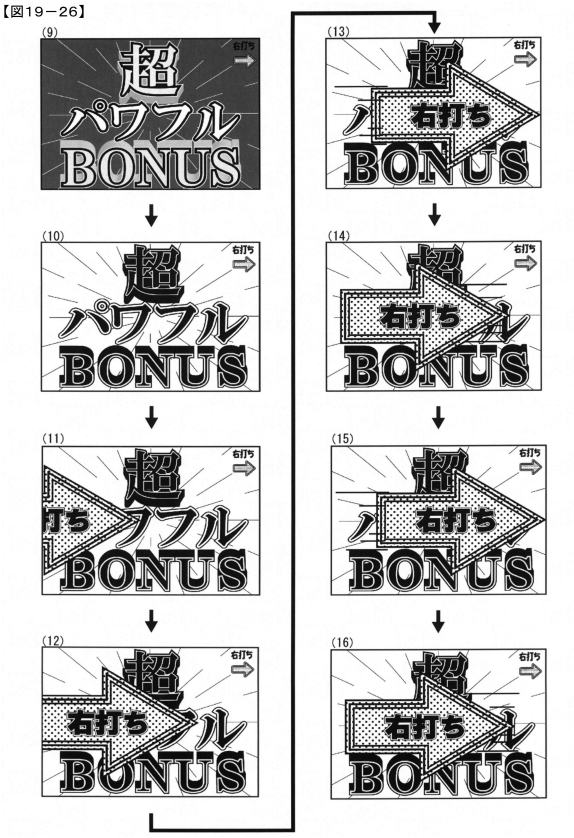
【図１９－２５】

【図19－25】



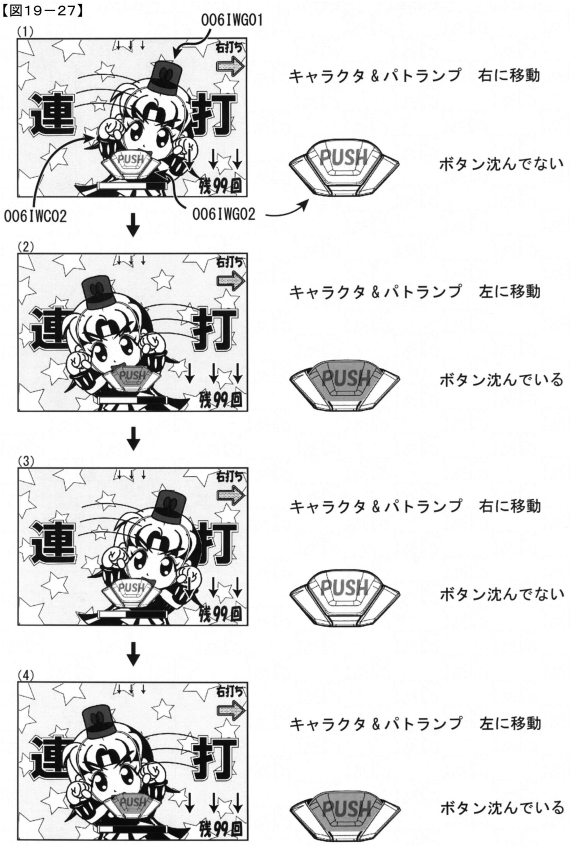
【図１９－２６】

【図19－26】



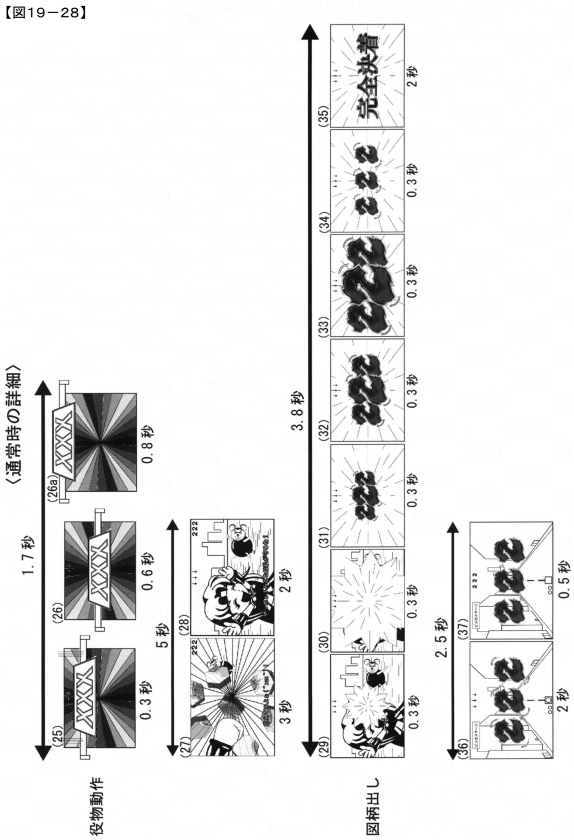
【図１９－２７】

【図19－27】



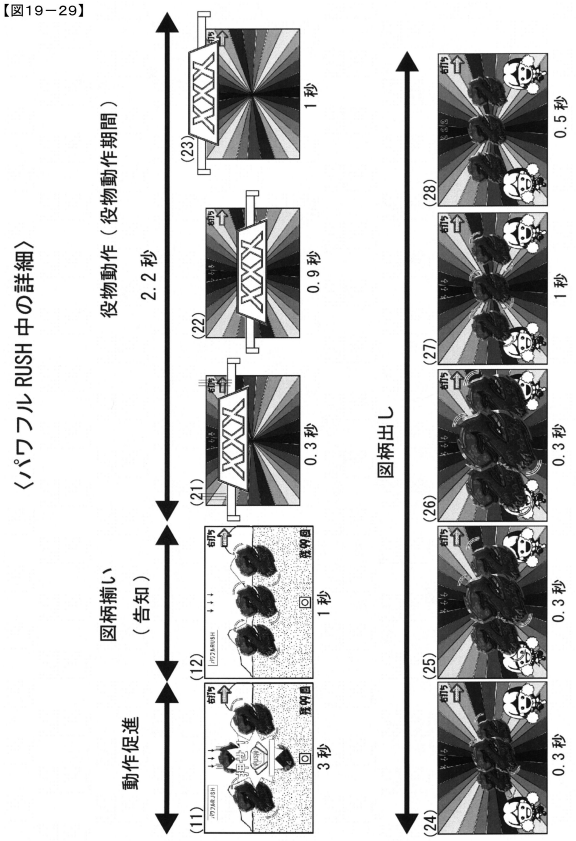
【図１９－２８】

【図19－28】



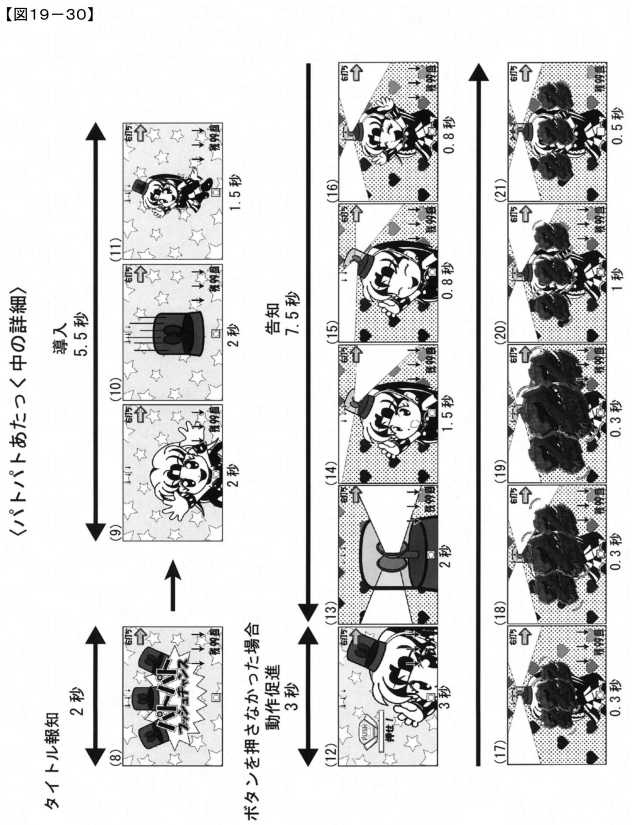
【図１９－２９】

【図19－29】



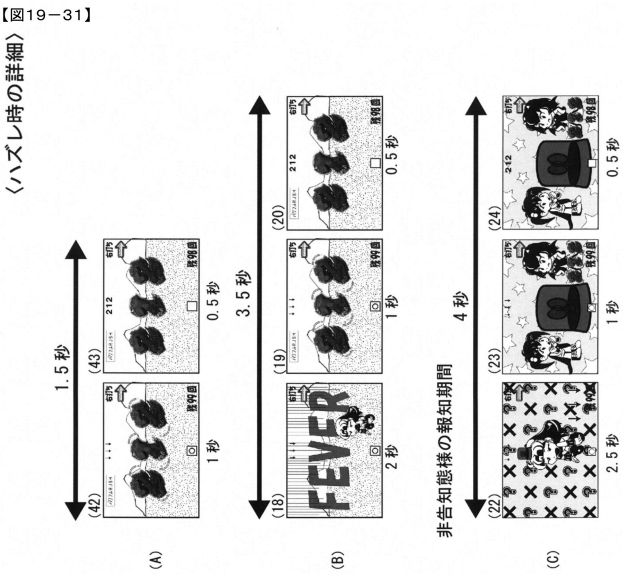
【図１９－３０】

【図19－30】



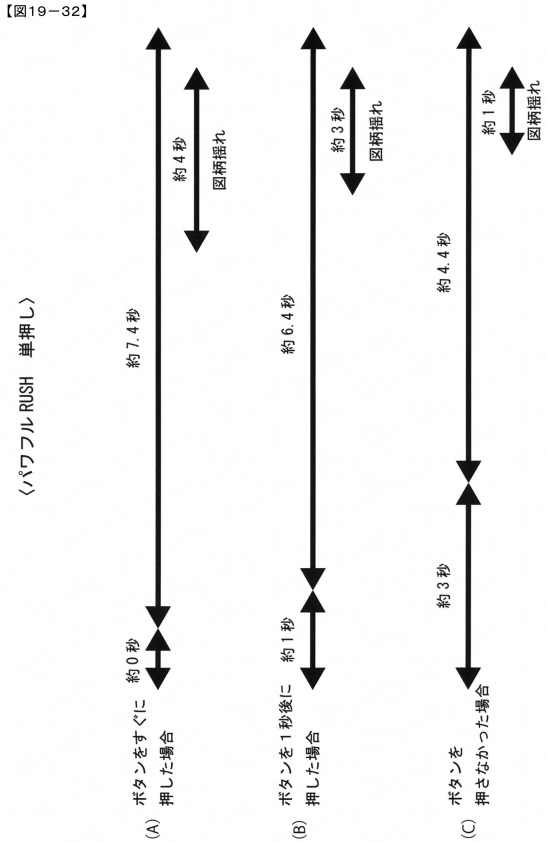
【図１９－３１】

【図19－31】



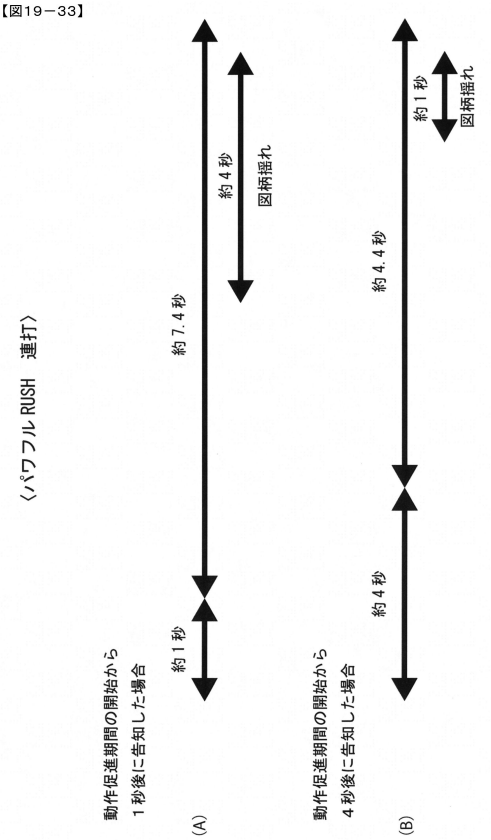
【図１９－３２】

【図19－32】



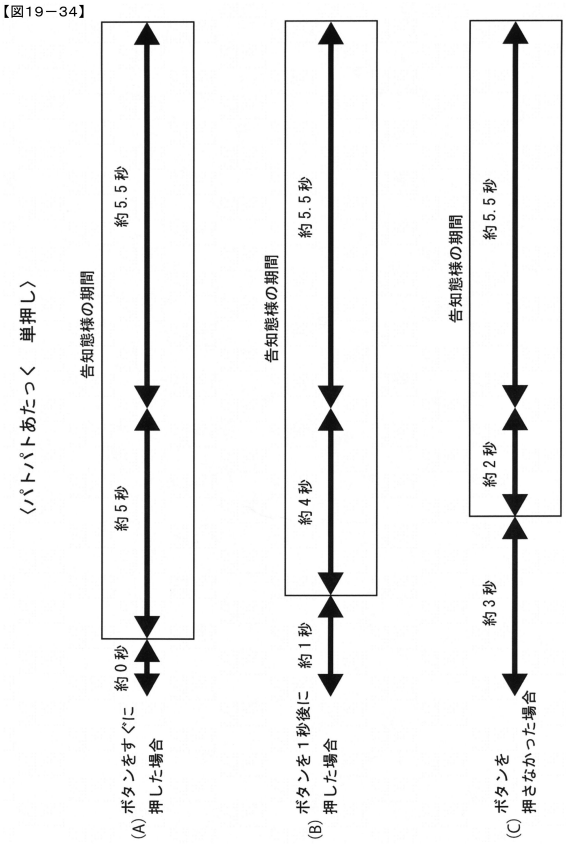
【図１９－３３】

【図19－33】



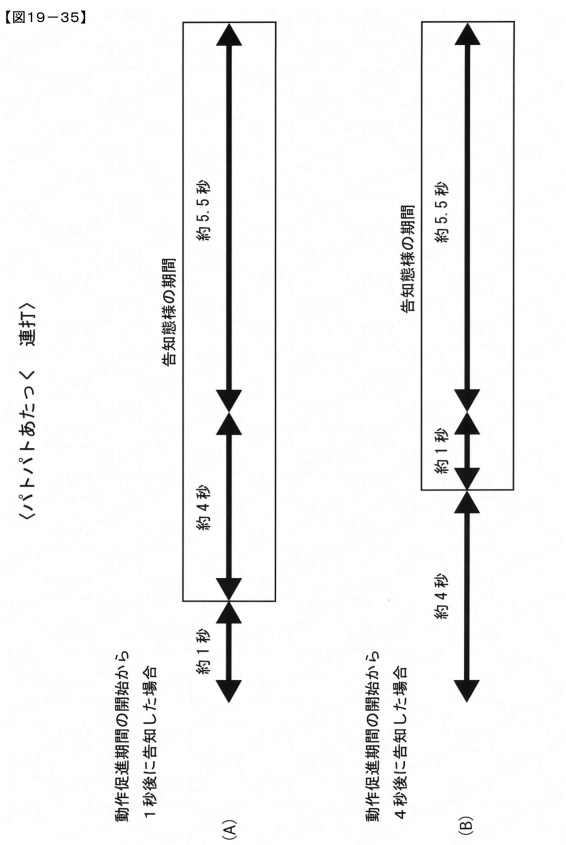
【図１９－３４】

【図19－34】



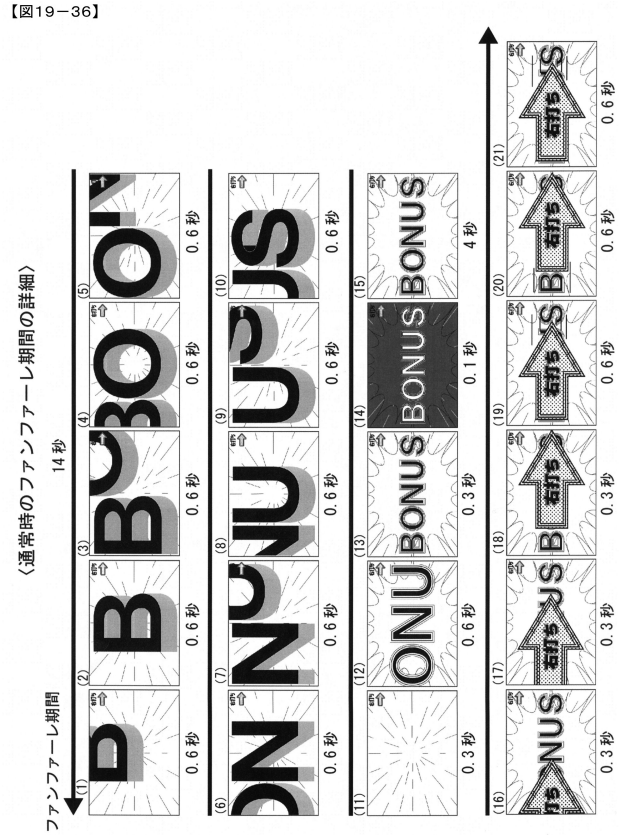
【図１９－３５】

【図19－35】



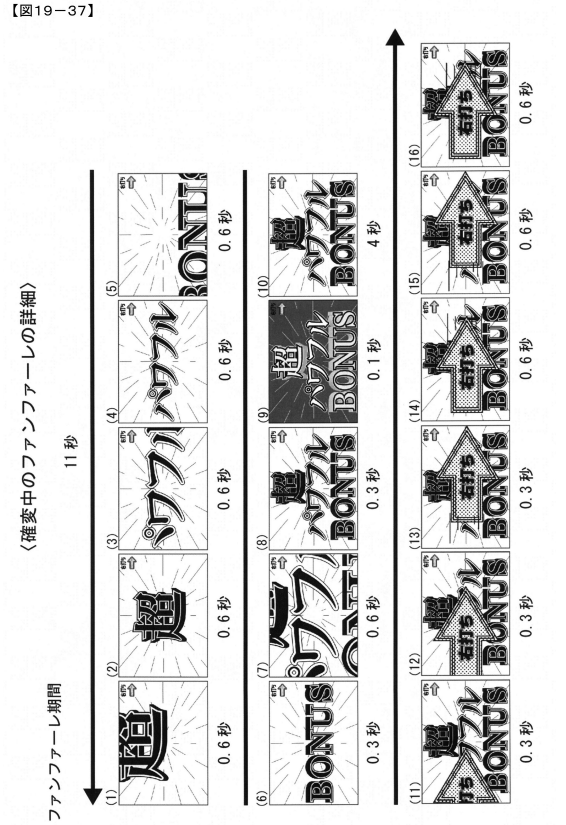
【図１９－３６】

【図19－36】

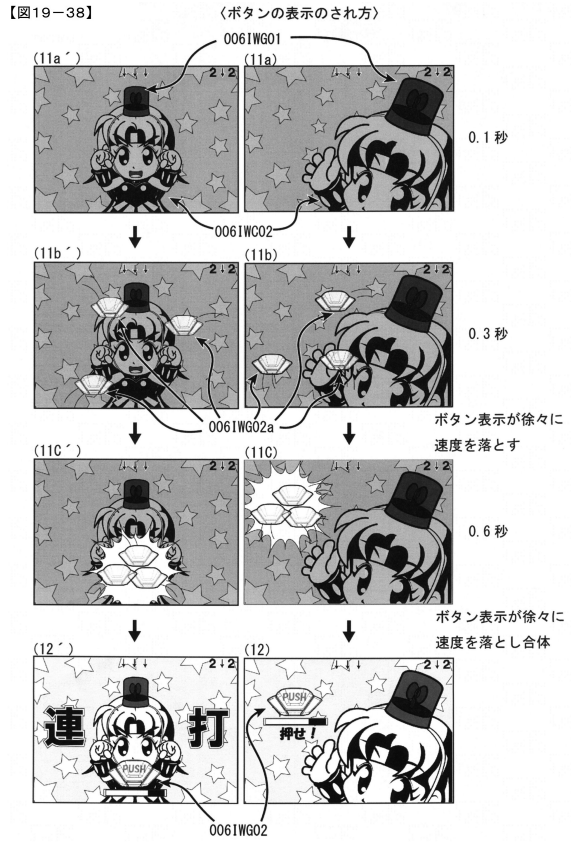


【図１９－３７】

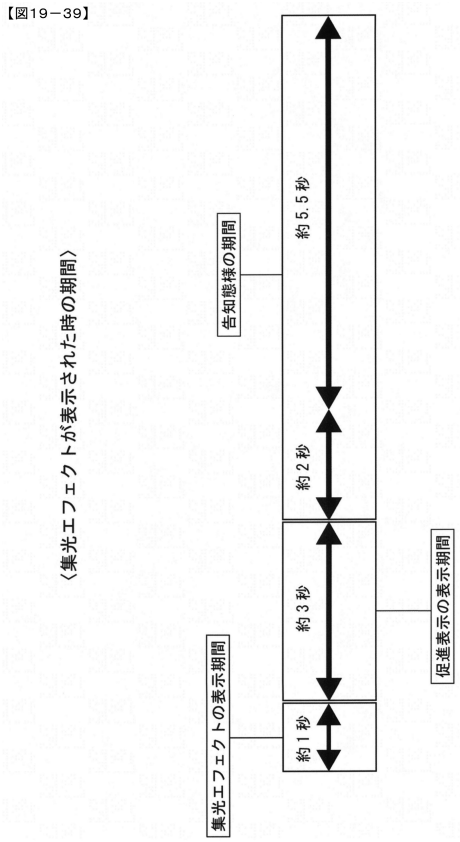
【図19－37】



【図１９－３８】



【図１９－３９】



【図１９－４０】