

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7627196号
(P7627196)

(45)発行日 令和7年2月5日(2025.2.5)

(24)登録日 令和7年1月28日(2025.1.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全437頁)

(21)出願番号	特願2021-146070(P2021-146070)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年9月8日(2021.9.8)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-39089(P2023-39089A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和5年3月20日(2023.3.20)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年5月28日(2024.5.28)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	井上 昌宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
第1位置から該第1位置と異なる第2位置に移動可能な可動体と、を備え、
前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、
前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定可能であり、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信可能であり、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信可能

であり、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンドを送信可能であり、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンドを送信可能であり、

前記演出制御手段は、

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

前記第2コマンドを受信したときに、前記第1リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信したときに、第2リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信したときに、前記第2リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチに対応するタイトル表示の実行時間と前記第2リーチに対応するタイトル表示の実行時間とは異なり、

前記第1リーチに対応するタイトル表示および前記第2リーチに対応するタイトル表示は、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が開始されてから特定領域に表示されるまでの第1パートと、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が前記特定領域に表示されている第2パートと、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示の表示を終了する第3パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第1リーチに対応するタイトル表示において、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第1リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記第2リーチに対応するタイトル表示において、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第2リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記第1リーチへの発展パターンは、前記可動体が動作して発展する第1パターンと、前記可動体が動作することなく発展する第2パターンと、を含み、

前記第2リーチへの発展パターンは、前記第1パターンと、前記第2パターンと、を含み、

前記第1パターンの前記第1リーチにおいて、前記第1リーチに対応するタイトル表示の開始前に前記可動体が前記第1位置から前記第2位置に移動し、該第2位置に位置する前記可動体が前記第1位置に移動した後に、前記第1リーチに対応するタイトル表示が表示され、

前記第1パターンの前記第2リーチにおいて、前記第2リーチに対応するタイトル表示の開始前に前記可動体が前記第1位置から前記第2位置に移動し、該第2位置に位置する前記可動体が前記第1位置に移動した後に、前記第2リーチに対応するタイトル表示が表示され、

前記第2リーチの方が前記第1リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、前記第2リーチに対応するタイトル表示の方が前記第1リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、

前記第1リーチおよび前記第2リーチにおいて、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、

前記第1リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第1リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

10

20

30

40

50

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 1 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 2 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 2 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

前記格納手段は、

前記遊技機に設けられる所定回路を使用するか否かを示す値を設定可能な第 1 領域と、

少なくとも前記所定回路の制御に用いられる値を設定可能な第 2 領域と、を含み、

前記第 2 領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可する旨を示すアクセス許可値を設定可能な特定格納領域を含み、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

前記第 1 領域に前記所定回路を使用する旨を示す値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

前記設定用格納処理が実行された後に、前記アクセス許可値を前記特定格納領域に設定可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件が成立したことにもとづいて第 1 識別情報または第 2 識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機として、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。また、パチンコ遊技機等の遊技機として、ハード乱数、ソフト乱数により各種乱数を管理する遊技機がある（例えば特許文献 2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019-118411 号公報

【文献】特許 6124313 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

【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、

10

20

30

40

50

表示手段と、

第1位置から該第1位置と異なる第2位置に移動可能な可動体と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

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

10

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

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

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンドを送信可能であり、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンドを送信可能であり、

前記演出制御手段は、

20

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

前記第2コマンドを受信したときに、前記第1リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信したときに、第2リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信したときに、前記第2リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチに対応するタイトル表示の実行時間と前記第2リーチに対応するタイトル表示の実行時間とは異なり、

30

前記第1リーチに対応するタイトル表示および前記第2リーチに対応するタイトル表示は、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が開始されてから特定領域に表示されるまでの第1パートと、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が前記特定領域に表示されている第2パートと、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示の表示を終了する第3パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第1リーチに対応するタイトル表示において、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第1リーチに対応するタイトル表示を表示し、

40

前記第2リーチに対応するタイトル表示において、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第2リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記第1リーチへの発展パターンは、前記可動体が動作して発展する第1パターンと、前記可動体が動作することなく発展する第2パターンと、を含み、

前記第2リーチへの発展パターンは、前記第1パターンと、前記第2パターンと、を含み、

前記第1パターンの前記第1リーチにおいて、前記第1リーチに対応するタイトル表示

50

の開始前に前記可動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動し、該第 2 位置に位置する前記可動体が前記第 1 位置に移動した後に、前記第 1 リーチに対応するタイトル表示が表示され、

前記第 1 パターンの前記第 2 リーチにおいて、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の開始前に前記可動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動し、該第 2 位置に位置する前記可動体が前記第 1 位置に移動した後に、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が表示され、

前記第 2 リーチの方が前記第 1 リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、前記表示手段は、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の方が前記第 1 リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、

前記第 1 リーチおよび前記第 2 リーチにおいて、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 1 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 1 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 2 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 2 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

前記格納手段は、

前記遊技機に設けられる所定回路を使用するか否かを示す値を設定可能な第 1 領域と、

少なくとも前記所定回路の制御に用いられる値を設定可能な第 2 領域と、を含み、

前記第 2 領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可する旨を示すアクセス許可値を設定可能な特定格納領域を含み、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

前記第 1 領域に前記所定回路を使用する旨を示す値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

前記設定用格納処理が実行された後に、前記アクセス許可値を前記特定格納領域に設定可能である、

ことを特徴としている。

【0007】

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

【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。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1 - 1】特徴部 1 3 1 S G におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。
- 【図 1 1 - 2】特徴部 1 3 1 S G 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 1 1 - 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、(C 1) 及び (C 2) は大当た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 1 1 - 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 1 1 - 5】変動パターンの説明図である。
- 【図 1 1 - 6】変動パターンの説明図である。
- 【図 1 1 - 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 1 1 - 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 1 1 - 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 1 1 - 1 0】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 1 1 - 1 1】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 1 1 - 1 2】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 3】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 1 - 1 4】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 5】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 6】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 7】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 8】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 0】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 1】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 2】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 1 1 - 2 3】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 4】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 5】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 6】停止図柄の決定割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 7】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 8】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 9】通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 0】時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 1】時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 2】低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 3】低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 4】低ベース弱リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 5】低ベース弱リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 6】低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 7】低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 8】低ベース強リーチ A 演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 0】低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 1】低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 2】低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 3】タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 4】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 5】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 4 6】画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

【図 1 1 - 4 7】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。

【図 1 1 - 4 8】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。

【図 1 1 - 4 9】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。

【図 1 1 - 5 0】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。

【図 1 1 - 5 1】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 5 2】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。

10

【図 1 1 - 5 3】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。

【図 1 1 - 5 4】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。

【図 1 1 - 5 5】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。

【図 1 1 - 5 6】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 5 7】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。

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

【図 1 1 - 5 9】操作促進演出 A の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 0】操作促進演出 B の実行状況を示す図である。

20

【図 1 1 - 6 1】操作促進演出 C の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 2】操作促進演出 D の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 3】操作促進画像の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 6 4】大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 5】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 6】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。

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

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

30

【図 1 1 - 6 9】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。

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

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

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

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

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

【図 1 1 - 8 4】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 8 5】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 8 6】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

50

- 50

【図 1 1 - 1 3 1】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 1 1 - 1 3 2】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 1 1 - 1 3 3】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 1 1 - 1 3 4】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 1 1 - 1 3 5】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。

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

【図 1 2】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 3】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 4】遊技用乱数の一例を示す図である。

【図 1 5】遊技制御用のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】遊技制御用のタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】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。

50

- 【図 18】 特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 19】 演出制御用のメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 21-1】 遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示す図である。
- 【図 21-2】 アドレスマップの一例を示す図である。
- 【図 21-3】 機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
- 【図 21-4】 機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。
- 【図 21-5】 遊技用乱数についての設定例を説明するための図である。
- 【図 21-6】 乱数更新周期を説明するための図である。
- 【図 21-7】 電力供給開始対応処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 21-8】 機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 21-9】 RWMアクセスプロテクトレジスタの構成例を示す図である。
- 【図 21-10】 電源断処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-11】 データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 21-12】 乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-13】 データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 21-14】 初期値変更乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-15】 初期値決定用乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-16】 始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-17】 データ構成の使用例を説明するための図である。 20
- 【図 21-18】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-19】 データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 21-20】 特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-21】 データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 21-22】 特別図柄情報設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-23】 大当たり情報データ選択処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-24】 データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 21-25】 データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 21-26】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-27】 当り時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャート 30
- などである。
- 【図 21-28】 ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 21-29】 変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 21-30】 変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 21-31】 変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 21-32】 変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。
- 【図 21-33】 普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 21-34】 データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【図 21-35】 ゲートスイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 21-36】 普通図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-37】 データ構成の使用例を説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】
- 〔形態 1〕
- 形態 1-1 の遊技機は、
- 特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

10

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

20

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

30

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

40

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、

50

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

10

20

30

40

50

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（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

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

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

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

前記表示手段（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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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、

30

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

40

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（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、

50

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

前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド（P A 2 - 1 3 ~ 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前に第 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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定識別情報（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、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

前記第 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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

かの当否が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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

10

20

30

40

50

る。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0026】

形態7-2の遊技機は、形態7-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチタイトルの表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル表示を遊技者に見せることができる。

【0027】

〔形態8〕

形態8-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

10

20

30

40

50

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T 1 - 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（T 2 - 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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口
ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動
パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当たり
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低
ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知する
ことが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出
、低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報
知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）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

10

20

30

40

50

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、

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

20

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

30

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、

40

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチ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

50

当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

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

前記表示手段は、

前記第１リーチに（低ベース強リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第１態様（星３．５個）にて期待度示唆表示を表示し、

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、

10

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第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、

20

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。

30

【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、

40

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、

50

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

ことを特徴としている。

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

【0036】

形態13-4の遊技機は、形態13-2または13-3に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0037】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

10

20

30

40

50

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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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

20

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、

30

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

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

50

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ 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、

10

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、

20

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、

30

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

40

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

50

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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

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

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)は、該第1リーチに対応するタイトル

10

20

30

40

50

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0048】

形態17-3の遊技機は、形態17-1または17-2に記載の遊技機であって、

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

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートは、プロローグパート（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、第3リーチの方が第2リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【0049】

〔形態18〕

形態18-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

ー 2 ～ 3 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

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

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

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) 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 C P U 1 2 0) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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

10

20

30

40

50

におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのない第1リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第1リーチにより過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。また、第1リーチ、第2リーチにおけるタイトル表示パートでは、第1リーチ、第2リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第1リーチ、第2リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0050】

形態18-2の遊技機は、形態18-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0051】

〔形態19〕

形態19-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチを含む複数のリーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）

10

20

30

40

50

を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、

前記表示手段は、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パート及び前記選択演出において前記タイトル表示（タイトル文字）とともに期待度示唆表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、

前記選択演出において前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない

ことを特徴としている。

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

【0052】

形態 19-2 の遊技機は、形態 19-1 に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、演出用操作手段（プッシュボタン 31B）の操作により期待度の低いリーチ（スーパーリーチ演出）から期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へと段階的に変化する演出であり、

前記選択演出において 1 段階変化するのに要する時間（次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間）は、前記特定リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であっ

10

20

30

40

50

て、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチに対応す
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

10

20

30

40

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

前記促進文字表示（操作促進文字（小））を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）

10

20

30

40

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に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。

10

20

30

40

50

これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0061】

形態22-2の遊技機は、形態22-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0062】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否

10

20

30

40

50

かの当否が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、

10

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第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、

20

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。

30

【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

40

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

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

10

20

30

40

50

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

10

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、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

30

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

40

前記演出制御手段（演出制御用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）

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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 CPU 120) と、

表示手段 (画像表示装置 5) と、

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

前記遊技制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 100) は、

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

前記特定識別情報 (第 1 特図、第 2 特図) の可変表示を実行し、

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

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

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状

10

20

30

40

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0083】

形態 30-2 の遊技機は、形態 30-1 に記載の遊技機であって、

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

前記有利状態名称表示（大当た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。

10

20

30

40

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

、P A 2－3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用C P U 1 2 0）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用C P U 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

【0087】

形態31－2の遊技機は、形態31－1に記載の遊技機であって、

前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【0088】

形態31－3の遊技機は、形態31－1または31－2に記載の遊技機であって、

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

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

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

前記タイトル表示（タイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

10

20

30

40

50

【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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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、

10

20

30

40

50

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

前記演出制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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、

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態における第1リーチは、通常状態における第2リーチよりも期待度が低いため、第2リーチでは期待度示唆表示を表示させるが、第1リーチでは期待度示唆表示を表示させないことで、第1リーチによって有利状態に制御されることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な特別状態における第3リーチは特別状態における第4リーチよりも期待度が低いものの、通常状態における第1リーチよりは期待度が高いことから、第3リーチでも第4リーチでも期待度示唆表示を表示させることで、第3リーチの場合にも第4リーチの場合にも有利状態に制御されることを期待させることができる。

10

【0091】

〔形態34〕

形態34-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

20

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

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

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

40

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～１０）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（「大当たり」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態となる期待度が高く、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおい

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

イトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が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(「大当たり」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

20

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

30

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

40

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

50

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（大当たり遊技状態）に制御され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態に制御されないことが報知された場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）の終了後に前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（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（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

10

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（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、

20

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残り回数文字）を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残り回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

30

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

40

【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（遊タイムまでの残り回数文字）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（遊タイムまでの残り回数文字）が表示されない

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に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

10

20

30

40

50

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（遊タイムまでの残り回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）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（遊タイムまでの残り回数文字）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（遊タイムまでの残り回数文字）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、口
ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に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

10

20

30

40

50

ートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは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、

10

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

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

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示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

30

ことを特徴としている。

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

【0111】

〔形態42〕

形態42-1の遊技機は、

40

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、

50

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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）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（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

10

20

30

40

50

光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

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

【0114】

〔形態44〕

形態44-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-2～4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-4～6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-5～7/PB1-8～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-7～9/PA2-10～12）と、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

10

20

30

40

50

ー 5 ～ 7 / P B 1 - 8 ～ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

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

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

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

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

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

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

前記第 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 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

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

前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ (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 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ (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 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

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

前記第 2 リーチは、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 C P U 1 2 0) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

ー J B を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド (P A 2
ー 3 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド (P B 1
ー 2 ～ 4 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド (P A 2
ー 4 ～ 6 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド (P B 1
ー 5 ～ 7 / P B 1 ー 8 ～ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド (P A 2
ー 7 ～ 9 / P A 2 ー 1 0 ～ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
前記第 9 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 9 コマンド (P B 1
ー 1 1 ～ 1 3 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
前記第 1 0 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 0 コマンド (P
A 2 ー 1 3 ～ 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、
前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) で前記
有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、
前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) で
前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) で前記
有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、
前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) で
前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第 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 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、
前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ A 演出) で
前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ (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 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知するこ
とが可能であり、
前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ (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 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知す
ることが可能であり、
前記第 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 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、
前記第 1 0 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 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示
(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの
当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第 2 リーチは、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、

10

20

30

40

50

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

10

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、

20

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、

30

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。

40

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、

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に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

10

20

30

40

50

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

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

20

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

30

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートは、

前記特定リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パート（タイトル開始期間）と、

40

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示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

50

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、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる(第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば良く、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0131】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0132】

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

【0133】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞

10

20

30

40

50

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

【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。

10

【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「ー」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。

20

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

30

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

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

〔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）。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

10

【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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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た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「大当たり」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た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「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

20

【0174】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしても良い。

30

【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、大当た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。

40

【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、大当た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た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）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしても良い。

【0177】

50

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

【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氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【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】

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

【0185】

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

10

20

30

40

50

【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、普通保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送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（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【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、ROM

1 2 1が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 2 2がメインメモリとして使用される。

【0 1 9 5】

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

【0 1 9 6】

表示制御部1 2 3は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0 1 9 7】

表示制御部1 2 3は、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部1 2 3は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板1 3に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板1 4に供給したりする。また、表示制御部1 2 3は、可動体3 2を動作させる信号を当該可動体3 2または当該可動体3 2を駆動する駆動回路に供給する。

【0 1 9 8】

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

20

【0 1 9 9】

ランプ制御基板1 4は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部1 2 3は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0 2 0 0】

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

30

【0 2 0 1】

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

【0 2 0 2】

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

40

【0 2 0 3】

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

【0 2 0 4】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0 2 0 5】

〔主基板1 1の主要な動作〕

まず、主基板1 1における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給

50

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つた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。

【0209】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(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の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【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

10

20

30

40

50

、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の操作を検出することに表示モニタ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

10

20

30

40

50

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たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

10

【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、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0221】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ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。

20

【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。

30

【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（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されても良い。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板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。

40

【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～S

50

120)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「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしても良い(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしても良い(入賞順消化ともいう)。

10

【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。

20

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

【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。

30

【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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

40

【0231】

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

【0232】

50

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

【0 2 3 3】

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

【0 2 3 4】

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

【0 2 3 5】

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

【0 2 3 6】

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

【0 2 3 7】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7（A）は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7（B）は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構

10

20

30

40

50

成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 101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、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）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までが大当た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の大当たり判定値の範囲（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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【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たりを判定するための大当た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、大当たりを判定するための大当た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「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当た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。

20

【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「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」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。

30

【0248】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）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たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

【0250】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当た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「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当た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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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ものの判定に関する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。

40

【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

50

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

【 0 2 6 3 】

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

【 0 2 6 4 】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 2 6 5 】

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

【 0 2 6 6 】

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

【 0 2 6 7 】

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

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 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。

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

〔基本説明の変形例〕

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

【 0 2 7 3 】

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

【 0 2 7 4 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしても良い。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「ー」を示す記号が表示されなくても良い）。

【 0 2 7 5 】

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

10

20

30

40

50

、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【0280】

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

40

【0281】

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

【0282】

本実施例では、複数種類の大当たりのうち大当たりAの大当たり遊技状態に制御された場合は

50

、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が 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が 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。

10

【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。

20

【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】

30

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。

40

【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

50

置 6 A が形成する第 1 始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域 2 R（第 2 経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が形成する第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 0 2 9 0 】

尚、本実施例におけるスイッチ回路 1 1 0 には、第 1 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 A と第 2 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 及び大当たり開始ゲート 1 3 1 S G 0 4 2 に内蔵されている大当たり開始スイッチ 1 3 1 S G 0 2 4 が接続されている。

【 0 2 9 1 】

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

【 0 2 9 2 】

図 1 1 - 2 に示すように、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 1 3 1 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器 1 3 1 S G 1 3 1、大当たり遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ 1 3 1 S G 1 3 3、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 1 3 1 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当たりとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

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

【 0 2 9 5 】

図 1 1 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、スイッチ回路 1 1 0 を介して、第 2 大入賞口の下流に備えられた V 入賞口を遊技球が通過したことを検出可能な V スwitch 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スwitch 1 3 1 S G 0 2 3 B 2 と、が設けられている。

【 0 2 9 6 】

また、演出制御基板 1 2 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動モータ 6 1 と、可動体 3 2 を動作させるための可動体モータ 2 0 7 とが接続されている。また、ランプ制御基板 1 4 には、右打ち操作を促すための右打ち L E D 1 3 1 S G 0 3 1 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 L E D 1 3 1 S G 0 3 2 と、第 2 特別図柄の可変表

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

定するために参照されるテーブルである。

【0303】

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

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

〔大当た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たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図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）大当た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）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0308】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たり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たり種別について、図11-3（D）を用いて説明する。本実施例では、大当たり種別として、大当た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たりA、大当たりB、大当たりCが設けられている。また、これら大当たりA、大当たりB、大当たりCは、大当たり遊技状態の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、大当た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たりでもある。

【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。大当たりAは、大当たり遊技状態の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、大当たりB及び大当たりCは、大当たり遊技状態の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】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～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たりである。また、「大当たり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、実質的な通常大当たりとなる。

10

【0312】

「大当たりB」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～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たりである。また、「大当たり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、実質的な確変大当たりとなる。

20

【0313】

「大当たりC」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【0314】

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

30

【0315】

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

40

【0316】

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

【0317】

本実施例では、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場

50

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

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

〔時短回数〕

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

【0321】

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

【0322】

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

（K＝救済時短到達率、ML＝大当たり確率、n＝可変表示回数）

【0323】

具体的には、例えば、本実施例における大当たり確率MLが約1／319であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【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

10

20

30

40

50

ーンと可変表示結果が大当たりとなる大当たり変動パターンとで構成されている。

【0325】

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

【0326】

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

【0327】

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

【0328】

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

【0329】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が63000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-4、特図変動時間が73000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-5、特図変動時間が40000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-6の3種類の変動パターンが設けられている。

【0330】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が78000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-7、特図変動時間が83000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-8、特図変動時間が45000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-9の3種類の変動パターンが設けられている。

【0331】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が88000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-10、特図変動時間が93000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行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。

10

20

30

40

50

【0334】

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

【0335】

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

10

【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たりとなるPB1-1の1種類の変動パターンが設けられている。

【0337】

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

20

【0338】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が $78000ms + 15000ms$ であって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-5、特図変動時間が $83000ms + 15000ms$ であって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されて大当たりとなる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たりとなるPB1-7の3種類の変動パターンが設けられている。

30

【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たりとなる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たりとなる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たりとなるPB1-10の3種類の変動パターンが設けられている。

40

【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たりとなるPB1-11、特図変動時間が $103000ms + 15000ms$ であって、低ベース弱

50

スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる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なく低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる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たりとなる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たりとなる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たりとなる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たりとなる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。

10

【0347】

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

20

【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)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBと乱数値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。

30

【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)に示す大当た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。

40

【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

50

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174～255の範囲内であれば変動パターンをPA2-15に決定する。

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

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

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図11-10(A)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値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たり且つ、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態である場合は、図11-10(B)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBと乱数値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。

10

【0365】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態Bである場合は、図11-10(C)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルCを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルCと乱数値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たり期待度は図11-11(A)～(C)に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当たり期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当たりとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

20

【0367】

図11-11(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチA、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出からは直接大当たりとなることはないことから、大当たり期待度はそれぞれ0%となるが、低ベース弱スーパーリーチA、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出から他のスーパーリーチ(低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強リーチ)のリーチ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチAから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約44%、低ベース弱スーパーリーチBから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約68%となる。スーパーリーチ演出の発展期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に他のスーパーリーチ演出に発展する割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合と該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展せずにはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

30

【0368】

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

40

50

出の大当たり期待度は約 20 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 21 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 24 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 25 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 27 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 33 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 35 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 37 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 53 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 55 %、B を経由することなく直接実行された低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 57 % となる。

【0369】

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

【0370】

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

【0371】

後述するようにスーパーリーチ演出では、該当するスーパーリーチ演出の大当たり期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図 11-11 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スーパーリーチ 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たり期待度は同じではなく、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数の場合には、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が高い大当たり期待度が示唆される。

【0373】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっ

ても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が0.5個増える毎に示唆される大当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。

10

20

30

40

50

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

10

【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たりとなった状態において遊技球が大当たり開始スイッチ131SG024を通過したこと、すなわち大当たり遊技の開始を通知する大当たり開始スイッチ通過通知コマンドである。コマンドD200Hは、大当た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、すなわち大当た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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（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

10

20

30

40

50

1 3 1 S G 1 5 1 Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0398】

第2特図保留記憶部1 3 1 S G 1 5 1 Bは、可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部1 3 1 S G 1 5 1 Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU 1 0 3により乱数回路1 0 4等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR 1や大当たり種別判定用の乱数値MR 2、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3、変動パターン判定用の乱数値MR 4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部1 3 1 S G 1 5 1 B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1 3 1 S G 1 5 1 Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【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1 3 1 S G 1 5 1 A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1 3 1 S G 1 5 1 B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、CPU 1 0 3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1 3 1 S G 1 5 1 Bから乱数値MR 1～MR 4を読み出した後に第2特図保留記憶部1 3 1 S G 1 5 1 Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU 1 0 3は、第2特図保留記憶部1 3 1 S G 1 5 1 Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR 1～MR 4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MR 1～乱数値MR 4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、CPU 1 0 3は、第2特図保留記憶部1 3 1 S G 1 5 1 B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1 3 1 S G 1 5 1 Aから乱数値MR 1～MR 4を読み出した後に第1特図保留記憶部1 3 1 S G 1 5 1 Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU 1 0 3は、第1特図保留記憶部1 3 1 S G 1 5 1 Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR 1～MR 4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MR 1～乱数値MR 4の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保

留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【0403】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【0420】

そして、アクティブ表示バッファ131SG194Bの記憶内容は、可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【0421】

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

30

【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、まず、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保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できれば良い。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）。

40

【0423】

131SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（131SGS

50

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

【0424】

131SGS103、131SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(131SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(131SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すれば良い。

【0425】

131SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部131SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データを抽出する(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 S 27 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 S 27 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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理 (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 S 112 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 CPU120 などにより、後述するように、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、まず、遊技状態を特定するとともに (ステップ 131SGS121)、図 11-3 (B) に示す表示結果判定テーブルを選択する (ステップ 131SGS122)。そして、ステップ 131SGS123a において CPU103 は、ステップ 131SGS109 において抽出した乱数値 MR1 と表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値 MR1 が大当たりの判定範囲内であるか否かを判定する。

【0432】

乱数値 MR1 が大当た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 131SGS

10

20

30

40

50

1 2 6 b)。遊技状態が通常状態である場合は、図 1 1 - 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 1 3 1 S G S 1 3 1 に進む (ステップ 1 3 1 S G S 1 2 6 c)。

【0 4 3 3】

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 1 3 1 S G S 1 2 6 d)。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 1 1 - 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 1 3 1 S G S 1 3 1 に進み (ステップ 1 3 1 S G S 1 2 6 e)、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 1 1 - 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 1 3 1 S G S 1 3 1 に進む (ステップ 1 3 1 S G S 1 2 6 f)。

10

【0 4 3 4】

また、ステップ 1 3 1 S G S 1 2 3 a において CPU 1 0 3 は、乱数値 MR 1 が大当たり判定値範囲内である場合は、大当た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 1 3 1 S G S 1 2 9)。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 1 3 1 S G S 1 3 0 a)。遊技状態が通常状態である場合は、図 1 1 - 7 (D) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル 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 1 1 - 7 (E) に示す大当た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 1 1 - 7 (F) に示す大当た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 1 3 1 S G S 1 3 1 に進む (ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 b、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 d、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 e)。

20

【0 4 3 5】

ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 において CPU 1 0 3 は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ 1 3 1 S G S 1 0 9 にて抽出した乱数値 MR 3 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 MR 3 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 MR 3 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 MR 3 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 1 1 - 1 7 (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 1 3 1 S G S 1 3 2)。

30

【0 4 3 6】

尚、送信設定されたコマンドは、CPU 1 0 3 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 1 2 に対して送信される。

【0 4 3 7】

[遊技制御メイン処理]

図 1 1 - 1 8 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 S 1 ~ S 7 の処理、ステップ S 8 ~ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理は、図 4 で示したそれらの処理と同様である。

40

【0 4 3 8】

本実施例では、ステップ S 7 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、CPU 1 0 3 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 1 6 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 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 3 1 S G S 0 0 1 3)。

【0 4 3 9】

次いで、CPU 1 0 3 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

50

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

【0440】

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

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

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

10

【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、1100回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図11-20のステップ131SGS69AでYESと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから110回目であることに基いて消去される。

20

【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）。

30

40

【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

50

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。

10

【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】

20

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の順番と一致している。

30

【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に決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。

40

【0460】

大当りとするに決定した場合には（ステップ131SGS63；Yes）、CPU

50

103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（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（大当たりA、大当たりB、大当たりC）を大当た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、大当たり種別の決定を行う。そして、ステップ131SGS70に移行する。一方、大当た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（大当たり、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、大当たり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た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た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たりとなる場合には、大当た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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

50

【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。

10

【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）。

20

【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）。

30

【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。

40

【0477】

50

また、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 の点灯を開始するとともに、右打ち L E D 点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 1 S G S 1 4 5、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 6）。尚、送信設定された右打ち L E D 点灯通知コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 7 8 】

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である 0 . 5 秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 9 に進む（ステップ 1 3 1 S G S 1 4 7、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 8）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 7 9 】

ステップ 1 3 1 S G S 1 4 9 において C P U 1 0 3 は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 8 0 】

そして、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 において図柄確定期間タイマが動作中である場合、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間タイマの値を - 1 し（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 0）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 1）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 2）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 3）、導出した停止図柄が大当たり図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 4）。

【 0 4 8 1 】

〔状態遷移〕

次に、本実施例における状態遷移について説明する。図 1 1 - 2 2 は、本実施例における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【 0 4 8 2 】

図 1 1 - 2 2 に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たり B が発生して確変領域（V スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たり A が発生した場合には、時短状態 A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たり B が発生して確変領域（V スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（R A M クリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 9 0 0 回に到達した場合、又は時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【 0 4 8 3 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態 A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

【 0 4 8 4 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、時短状態 A（低確／高ベース状態）において、大当たり B または大当たり C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態

10

20

30

40

50

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

【0489】

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

【0490】

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

【0491】

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

【0492】

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

【0493】

尚、先読み予告設定処理の実行後は、保留表示・アクティブ表示更新処理（131SGS162）、救済時短等達残回数表示更新処理（ステップ131SGS163）、救済時短到達報知演出実行処理（ステップ131SGS164）を実行する。保留表示・アクティブ表示更新処理では、保留表示フラグの値に応じた表示態様にて保留表示やアクティブ表示の表示を開始する処理、可変表示の終了タイミングにてアクティブ表示をアクティブ表示エリア131SG005Fから消去する処理、可変表示中の演出の進行に応じて保留表示やアクティブ表示を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達残回数表示更新処理では、画像表示装置5に表示されている救済時短到達残回数表示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、まず、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131SGS606の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ131SGS607）。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS608）。

【0498】

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

【0499】

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

【0500】

そして、可変表示結果が「大当たり」である場合は停止図柄を20%の割合で「222」や「666」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当たり態様）に決定し、50%の割合で「111」や「555」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当たり態様）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」リーチ大当たり態様）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たり期待度が高く、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た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たり期待度：「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た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た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た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た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）

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 P A 2 - 1 1 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ 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 P A 2 - 1 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ 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。

【 0 5 1 8 】

変動パターン P A 2 - 1 3 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ 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 P A 2 - 1 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ 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 P A 2 - 1 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース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。

【 0 5 1 9 】

変動パターン P A 2 - 2 ～ 1 5 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。

【 0 5 2 0 】

変動パターン P A 2 - 1 6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、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 P A 2 - 1 7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、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 P A 2 - 1 8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、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 P A 2 - 1 9 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、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。

【 0 5 2 1 】

変動パターン P A 2 - 1 6 ～ 1 9 は、いずれも時短状態 A、確変状態において選択される変動パターンである。

【 0 5 2 2 】

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

【 0 5 2 3 】

変動パターン P B 1 - 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 3 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【 0 5 2 4 】

変動パターン P B 1 - 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン

10

20

30

40

50

P B 1－6に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP B 1－7に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0525】

変動パターンP B 1－8に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP B 1－9に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP B 1－10に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0526】

変動パターンP B 1－11に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP A 2－12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、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP B 1－13に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0527】

変動パターンP B 1－1～13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P B 1－14に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP B 1－15に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP B 1－16に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP B 1－17に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチDのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0529】

変動パターンP B 1－14～17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P B 1－18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンP B 1－18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C P U 120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがP A 1－1またはP A 1－2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

10

20

30

40

50

ように制御する。

【0532】

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

【0533】

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

10

【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。

20

【0535】

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

30

【0536】

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

40

【0537】

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

50

【0538】

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

10

【0539】

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

20

【0540】

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

30

【0541】

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

40

【0542】

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

50

【0543】

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

10

【0544】

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

20

【0545】

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

30

【0546】

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

40

【0547】

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

【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

50

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であれば大当たりとなるように制御する。

10

【0550】

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

20

【0551】

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

30

【0552】

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

40

【0553】

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

50

【0554】

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

【0555】

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

10

【0556】

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

【0557】

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

20

【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。

30

【0559】

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

40

【0560】

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

【0561】

[低ベース弱リーチA、B演出の変形例について]

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

50

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

【0562】

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

【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たりとなるか否かが報知されることとなる。

【0564】

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

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

【0572】

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

【0573】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチA演出の導

10

20

30

40

50

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

【0574】

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

【0575】

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

【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ー「夢夢」とキャラ

10

20

30

40

50

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、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。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

10

20

30

40

50

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 8 L，8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 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】

10

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ 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。

20

【0586】

尚、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」との勝負に勝って、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

30

【0587】

〔低ベース強リーチ A 演出について〕

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

【0588】

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

40

【0589】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パー

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【0597】

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

【0598】

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

【0599】

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

10

20

30

40

50

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

【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

10

20

30

40

50

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に表示され、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つてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及び

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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】

10

20

30

40

50

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状態でタイトル文字「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)。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベ

50

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。

10

20

30

40

50

【0635】

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、図11-39(d4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-39(d5)～(d6)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-39(d5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-39(d6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチB演出に対応する3・5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチB演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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）。

10

【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。

20

【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、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。

30

【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。

40

【0653】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定

50

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に表示され、次いで、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチC演出に対応する4個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチC演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0660】

〔低ベース最強リーチ演出について〕

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

【0661】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、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る！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0670】

50

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)。

10

【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。

20

30

【0672】

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

40

【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

50

じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【0674】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【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に表示され、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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(図中では「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。

40

【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

50

ともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当たりとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当たりとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当たりの期待度が高くなる。

【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

10

20

30

40

50

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

【0700】

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

【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、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチA演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大

当りを示す飾り図柄（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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

を非表示とすることができる。

【0707】

高ベースリーチA演出のタイトル表示パートでは、図11-44(g3)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチA」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-44(g4)～(g5)に示すように、タイトル文字「バトルリーチA」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-44(g4)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-44(g5)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチA演出に対応する3個（高ベースリーチB演出は3.5個、高ベースリーチC演出は4個、高ベースリーチD演出は4.5個）の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチA演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

10

【0708】

〔タイトル文字の表示位置について〕

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

【0709】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置 5 の表示領域 5 L を基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

【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 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域 5 L の対角線同士の交点視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤 2 のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。

【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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の全体の演出時間（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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（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よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチC演出の全体の演出時間（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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチB演出の全体の演出時間（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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートの演出時間（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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（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

10

20

30

40

50

演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 4）は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 1、T t 2、T t 3）よりも短く設定されている。

【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（T t 3 a）は、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル開始期間の演出時間（T t 4 a）よりも長く設定されており、図 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（T t 3 b）は、高ベースリーチ A～D 演出におけるタイトル表示期間の演出時間（T t 4 b）よりも長く設定されている。

10

【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（T t 2 a）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間の演出時間（T t 1 a）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 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（T t 3 a）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間（T t 2 a）よりも長く設定されている。

20

【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（T t 2 b）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示期間の演出時間（T t 1 b）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 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（T t 3 b）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間（T t 2 b）よりも長く設定されている。

30

【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（T t 2 c）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル終了期間の演出時間（T t 1 c）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間（T t 3 c）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間（T t 2 c）よりも長く設定されている。

40

【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

50

、低ベース弱リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の文字表示期間の演出時間（T t 2 d）は、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の文字表示期間の演出時間（T t 1 d）よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間（T t 3 d）は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の文字表示期間の演出時間（T t 2 d）よりも長く設定されている。

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

【0734】

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

【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「爆チューを捕まえる！」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F Jであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ（全てのタイトル文字を含む領域のサイズ）はE J Aである。

【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F Jであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはE J Bである。

【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る！」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F Kであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはE K Aである。

【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F Kであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはE K Bである。

【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F Kであり、タイトル文字が表示

10

20

30

40

50

される表示領域サイズは E K C 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 F S K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E S K である。

【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 K D であり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 (小) のフォントサイズは K S である。

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

【0744】

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

【0745】

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

【0746】

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

10

20

30

40

50

文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E J A、E J B よりも大きく、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ E S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C よりも大きい。

【0747】

〔期待度示唆表示について〕

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

【0748】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図11-50(A)に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェク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を開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、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、大当たり期待度は0であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチA演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン31Bの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【0757】

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

【0758】

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

【0759】

図11-52に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は3回、低ベース弱リーチB演出のタイトル画像から低ベース強リーチA演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は4回、低ベース強リーチA演出のタイトル画像から低

10

20

30

40

50

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に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る、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】

10

20

30

40

50

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。

10

【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たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出Bにおいてプッシュボタン31Bの操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【0769】

操作促進演出Cは、低ベース強リーチA～C演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン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。

20

【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たりか否かの演出結果を報知する演出である。

【0771】

演出制御用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。

30

【0772】

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

40

【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

50

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

【0774】

図 11-54 (B) に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチ A、B 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行するか否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 80% の割合で非実行 (白) が決定され、20% の割合で実行 (赤) が決定され、実行 (金) は決定されない。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には 20% の割合で非実行 (白) が決定され、75% の割合で実行 (赤) が決定され、5% の割合で実行 (金) が決定される。このように、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行 (金) が決定されるので、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。

【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たりとなる変動パターンを含む構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで大当たりの可能性が高い旨が示唆されるようにしても良い。また、このような構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合のみ実行 (金) が決定され、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当たりが確定するようにしても良い。

【0776】

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

B演出に発展する可能性が示唆される。

【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。

10

【0778】

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

20

30

【0779】

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

40

【0780】

50

〔説明文表示演出について〕

図 1 1 - 5 5 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 1 1 - 5 6 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。

【 0 7 8 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 5 5 (A) ~ (I) に示すように、味方キャラクター「夢夢」を表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、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、味方キャラクター「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「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 CPU 1 2 0 は、まず図 1 1 - 5 5 (A) に示すように、説明文「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 1 1 - 5 6 (t 1))、図 1 1 - 5 5 (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 1 1 - 5 6 (t 2))、その後、図 1 1 - 5 5 (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 1 1 - 5 6 (t 3))。

【 0 7 8 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 5 5 (D) に示すように、説明文「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 1 1 - 5 6 (t 4))、図 1 1 - 5 5 (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 1 1 - 5 6 (t 5))、その後、図 1 1 - 5 5 (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 1 1 - 5 6 (t 6))。

【 0 7 8 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 5 5 (G) に示すように、説明文「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 1 1 - 5 6 (t 7))、図 1 1 - 5 5 (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 1 1 - 5 6 (t 8))、その後、図 1 1 - 5 5 (I) に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる (図 1 1 - 5 6 (t 9))。

【 0 7 8 4 】

〔タイトル色変化演出について〕

図 1 1 - 5 7 は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図 1 1 - 5 8 は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

【 0 7 8 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

【 0 7 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル表示期間において図 1 1 - 5 7 (A) に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態で表示させる。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル色変化演出の実行が決定されていない場合に、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ 8 L、8 R から出力させるとともに、図 1 1 - 5 7 (B) (C) に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

【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 t_1 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、 t_2 の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図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。

10

【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 T_1 は500ms、タイトル表示期間の演出時間 T_2 は2200ms、タイトル終了期間の演出時間 T_3 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 t_1 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 t_2 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 t_3 は1200msに設定されている。

20

【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(t_1)よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間(t_3)の方が長くなり、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が白色の態様で表示される時間($T_1 + t_1$)よりも、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間($t_3 + T_3$)の方が長くなる。

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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、味方キャラクター「ナナ」が表示されるカットイン画像（A）を表示させた後、図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、味方キャラクター「ジャム」が表示されるカットイン画像（B）を表示させた後、図11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

10

【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。

20

【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。

30

【0811】

演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、大当たりとなる変動パターンの場合に、図11-62（C）（H）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図11-62（D）（I）に示すように、演出結果として大当たりを報知させる。

40

【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

50

すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【0813】

〔操作促進画像について〕

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

10

【0814】

〔大当たり開始演出について〕

図11-64は、大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【0815】

演出制御用CPU120は、図11-64（A）に示すように、飾り図柄（大）を大当たり態様で停止させた後、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンドを受信した場合に、大当たり開始演出を実行する。

【0816】

演出制御用CPU120は、図11-64（B）～（G）に示すように、画像表示装置5に大当たり開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図11-64（B）に示すように、まず大当たりのタイトル文字「BIG BONUS（REG BONUS）」のうちタイトル文字の前半「BIG（REG）」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64（C）に示すように、タイトル文字の前半「BIG（REG）」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

20

【0817】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-64（D）に示すように、大当たりタイトルのタイトル文字「BIG BONUS（REG BONUS）」のうちタイトル文字の後半「BONUS」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64（E）に示すように、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。

30

【0818】

尚、本実施例では、大当たり種別が6ラウンドの大当たり遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「REG BONUS」を表示させ、大当たり種別が10ラウンドの大当たり遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「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、大当たり中演出を開始し、画像表示装置5の表示を大当たり遊技状態の背景に切り替える。

40

【0820】

演出制御用CPU120は、大当たり中演出を開始するとまず、図11-64（H）に示すように、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）と、右打ち促進画像（小）を表示させる。

【0821】

右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用C

50

P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 4 (H) (I) に示すように、大当たり中演出の開始後、大当たり遊技状態が終了するまでの期間にわたり、右打ち促進画像 (小) を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【 0 8 2 2 】

右打ち促進画像 (大) は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像 (小) よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」 (大) と、右方向を示す矢印であり、矢印画像 (小) よりもサイズの大きい矢印画像 (大) と、から構成され、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 4 (H) (I) に示すように、大当たり中演出の開始後、大当たり遊技状態が終了するまでの期間のうち最初の一定時間のみ、右打ち促進画像 (大) を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

10

【 0 8 2 3 】

また、大当たり遊技状態に制御される場合に、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当たり中演出に切り替え、大当たり遊技状態の操作方法 (遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法) を示唆する右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させる。この際、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 側で、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させる。このため、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

20

【 0 8 2 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当たり開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。

【 0 8 2 5 】

特に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1 フレーム (画像の更新の最小単位) で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、1 フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像 (小) 及び右打ち促進画像 (大) を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域 2 R 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 2 R に向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が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 C P U 1 2 0 は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1 フレーム (画像の更新の最小単位) で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像 (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。

30

40

【 0 8 2 6 】

[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 1 0 0 は、低確状態で大当りに制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、(1) 時短制御が 1 1 0 0 回行われ、且つ、(2) 低確制御が 1 1 0 0 回行われる時短状態 B (本実施例では、時短回数 1 1 0 0 回の遊タイム) に制御する。

【 0 8 2 7 】

50

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。

10

【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。

20

【0831】

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

30

【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。

40

【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

50

チ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図11-65(G)(H)に示すように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数131SG005Zを表示させる。一方、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりが報知された場合に、図11-65(I)(J)に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させたままとする。

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

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

【0841】

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

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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）

50

のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

【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 3 1 B が操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間）は L 2 P、操作促進文字（大）のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

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

【0854】

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

【0855】

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

【0856】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、説明文字、操作促

10

20

30

40

50

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

【0857】

また、説明文字のフォントサイズ F S が、操作促進文字（小）のフォントサイズ F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0858】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種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 E 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E R、E S、E B、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E R、E S、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズ E S が、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【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 L R、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズは F R、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E R である。

【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 L B、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F B、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E B である。

【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 L 1 P、操作促進文字（小）のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

【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 L 2 P、操作促進文字（大）のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

【0865】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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、アタックランプLA1～LA4を含む。

50

【0877】

図11-69に示すように、枠LEDLWL1～LWL12は、遊技機用枠3の画像表示装置5の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するように設けられており、枠LEDLWR2～LWR12は、遊技機用枠3の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、口ゴLEDLL1～LL4は、可動体32の前面に形成された口ゴ「POWER FULL」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、口ゴ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、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用輝度データテーブルと、低確高ベース状態（時短状態）において用いられる時短背景用輝度データテーブルと、を含む。

【0882】

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

10

20

30

40

50

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、S P 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 CPU 120 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 S P 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 S P リーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを 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、S P リーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。尚、S P リーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データは LED ドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力され、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力される。

10

【0885】

より具体的には、演出制御用 CPU 120 は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いて LED ドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応する S P リーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて LED ドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、S P リーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ 9 をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについては LED ドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用 CPU 120 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。

20

30

【0886】

また、例えば、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出中において S P リーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを S P リーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データを LED ドライバに出力する。これにより、S P リーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。尚、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力されている期間においては、S P リーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データは LED ドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、S P リーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力される。

40

【0887】

より具体的には、演出制御用 CPU 120 は、制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該スーパーリーチ演出に対応する S

50

Pリーチ用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、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。

10

【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。

20

【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。

30

【0891】

口ゴLEDLL1～LL4の輝度データとして規定されるR（Red）のデータが「0」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は「消灯」する。また、口ゴLEDLL1～LL4の輝度データ（Rのデータ）が「1」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなRのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0892】

装飾LEDLS1～LS5の輝度データとして規定されるW（White）のデータが「0」である場合、装飾LEDLS1～LS5は「消灯」する。また、装飾LEDLS1～LS5の輝度データ（Wのデータ）が「1」である場合、装飾LEDLS1～LS5は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなWのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【0899】

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

【0900】

例えば、図11-74に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12(XD_A_LWU_1_B421)、口

50

ゴ L E D L L 1 ~ L L 4 (X D _ A _ L L O G O _ B 4 2 1)、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 (X D _ A _ L S L M P _ B 4 2 1)、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 (X D _ A _ L A T A K _ B 4 2 1) が指定されている。また、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 に対応して子テーブル: X D _ J _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E が指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s (600000/10) が指定されており、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 に対応して子テーブル: X D _ J _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E が指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s (600000/10) が指定されており、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 に対応して子テーブル: X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E が指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s (600000/10) が指定されており、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 に対応して子テーブル: X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E が指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s (600000/10) が指定されている。

【0901】

図 1 1 - 7 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s (10 分間) が指定されている場合には、この 6 0 0 0 0 0 m s (10 分間) を計時するために 1 0 m s ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s (10 分間) を計時したことになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s (10 分間) を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンドを受信した後、最大 6 0 0 0 0 0 m s (10 分間) を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示 (演出シーン) に 6 0 0 0 0 0 m s 要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示 (演出シーン) に要する時間よりも大幅に長い 6 0 0 0 0 0 m s を設定しており、演出制御用 C P U 1 2 0 が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大 6 0 0 0 0 0 m s (10 分間) にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【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 1 1 - 7 5 に示す子テーブルにおいては、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ J _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) に対応して、孫テーブル: X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 1 とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 5 0 0 m s、孫テーブル: X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 2 とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 5 0 0 m s、孫テーブル: X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 3 とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 2 3 0 m s、孫テーブル: X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 2 とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 6 0 0 0 0 0 m s が、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0904】

また、図 1 1 - 7 5 に示す子テーブルにおいては、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 (X D _ J _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) に対応して、孫テーブル: X D _ _ _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 1 とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 5 0 0 m s、孫

10

20

30

40

50

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：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：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0906】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：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：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。

10

【0914】

図11-76に示す孫テーブルの枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12 (XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1) の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL2、LWR2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL3、LWR3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL4、LWR4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL5、LWR5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL6、LWR6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL7、LWR7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL8、LWR8のRGBの値を示すものである。

20

【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。

30

40

【0916】

また、図11-76に示す孫テーブルのロゴLEDLL1～LL4 (XD_J_LLLOGO_JA

50

KU_KYOTU_TYTITLE)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_TYTITLE)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_TYTITLE)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ー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

10

20

30

40

50

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

s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。

10

【0927】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの4番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された60000msを計時し、当該計時が60000msに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が60000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が60000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が60000msに到達することがなく、計時が60000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

20

30

【0928】

尚、図11-74に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては60000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

40

【0929】

また、図11-75に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては60000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0930】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として60000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が

50

0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に60000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

【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。

10

【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部分の実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示部分では、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分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、タイトル表示部分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部分であっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示部分であっても、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、タイトル表示部分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部分であっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示部分であっても、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。

20

【0934】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出では導入部分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、導入部分では、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA演出の導入部分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、導入部分では、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチB演出の導入部分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。

30

【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部分の実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、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、タイトル表示部分では、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部分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。

40

【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演出では導入部分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、導入部分では、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出の導入部分特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行場合には、導入部分では、輝度デ

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

【0944】

尚、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロログ表示期間及びタイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用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

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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

40

50

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 CPU 120 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 60000ms にわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE を参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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_KYO

10

20

30

40

50

TU_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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間であ

50

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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、消灯状態から青色に変化し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は、消灯状態から赤色に変化し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、500ms 経過まで青色系統で点灯し、かつ 100ms 毎に輝度に変化し（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 毎に輝度に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 LED L L 1 ~ L L 4 は、500ms 経過まで赤色に点灯し、かつ 100ms 毎に輝度に変化し（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 毎に輝度に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 LED L S 1 ~ L S 5 は、500ms 経過まで白色に点灯し、かつ 100ms 毎に輝度に変化し（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 毎に輝度に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 CPU 120 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間、及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間に応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【0973】

〔タイトル色変化演出（赤）において用いられる輝度データテーブル〕

図 11-79 は、表示制御部 123 がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B511 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-80 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-81 ~ 図 11-83 は、輝度データ

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

【0974】

表示制御部123は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms経過したタイミング）で拡張コマンド511を送信する。

【0975】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB511を受信した場合に、拡張コマンド511に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル（図11-79）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-80）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-81～83）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0976】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0977】

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

【0978】

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

【0979】

図11-152（B）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

【0980】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB511を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLEDLL1～LL4は消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点滅する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（5）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化する（図11-80に

10

20

30

40

50

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 B 5 1 1 を受信後、1 4 0 0 m s 経過してからの期間）においては、枠 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 は赤色から徐々に消灯し、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 1 1 - 8 0 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）。

【 0 9 8 1 】

また、タイトル表示パート開始後、3 0 0 0 m s 経過後に、表示制御部 1 2 3 が低ベース弱リーチ A、B 演出における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（B 4 0 0 または B 4 0 F）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。

【 0 9 8 2 】

〔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 1 1 - 8 4 は、表示制御部 1 2 3 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：B 5 1 2 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 1 1 - 8 5 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 1 1 - 8 6 ～図 1 1 - 8 8 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。

【 0 9 8 3 】

表示制御部 1 2 3 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、1 3 0 0 m s 経過したタイミング）で拡張コマンド 5 1 2 を送信する。

【 0 9 8 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 5 1 2 を受信した場合に、拡張コマンド 5 1 2 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 1 1 - 8 4）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 8 5）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 8 6 ～ 8 8）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 のランプ制御を行う。

【 0 9 8 5 】

これにより枠 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 は、2 0 0 m s 経過するまで 4 0 m s の間隔で白色に点滅し、その後、1 2 0 0 m s 経過するまで黄色系統で点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、その後、2 8 0 m s で黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【 0 9 8 6 】

また、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4 は、2 0 0 m s 経過するまで消灯し、その後、1 2 0 0 m s 経過するまで赤色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、その後、2 8 0 m s で赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【 0 9 8 7 】

また、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5 は、2 0 0 m s 経過するまで 4 0 m s の間隔で白色に点滅し、その後、1 2 0 0 m s 経過するまで白色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、その後、2 8 0 m s で白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【 0 9 8 8 】

図 1 1 - 1 5 2 （B）に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表

10

20

30

40

50

示部分は、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。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】

10

20

30

40

50

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。

10

【0999】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB40Fを受信した場合に、拡張コマンドB40Fに基づいて弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブル（図11-96）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-97）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-98～103）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

20

【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。

30

【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。

40

【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グ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間

50

、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LE

10

20

30

40

50

D L W L 1 ～ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 のランプ制御を行う。

【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 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5 は、低ベース強リーチ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 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 のランプ制御を行う。

【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 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5 は、低ベース強リーチ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 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 のランプ制御を行う。

10

20

30

40

50

【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B

10

20

30

40

50

606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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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〕

20

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。

30

【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】

40

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

50

パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1042】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

10

【1043】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後リーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

20

【1044】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1045】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重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。

30

【1046】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【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。

40

【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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表

50

示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【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。

20

30

【1050】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

40

【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

50

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、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1053】

〔作用効果 4〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1054】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リ

ーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1055】

〔作用効果5〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチB演出を実行可能である。低ベース弱リーチB演出、低ベース強リーチB演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチB演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当たりとなる旨が報知され、低ベース強リーチB演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当たりとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度の高い低ベース弱リーチB演出については、大当たりとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当たり期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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、遊技者に大当たり期待度が高いことを認識させやすくなる。

【1057】

また、低ベース強リーチB演出における導入パートにおいて、味方キャラクタ「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演出よりも大当たり期待度が高く、低ベース弱リーチA、B演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、いずれもセリフ字幕が用

いられる。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチ A～C 演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチ A～C 演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当たり期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチ A、B 演出の時には、セリフ字幕とタイトル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。

10

【1059】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【1060】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

20

【1061】

〔作用効果 7〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示は、複数の文字（「6 人で爆チューを捕まえろ!」、 「バトルリーチ A（バトルリーチ B～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

30

【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。

40

【1063】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイ

50

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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、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。

10

【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いためしっかりと煽ることができる。

20

【1071】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示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たりを期待させることができる。

【1072】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示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たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示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たりを期待させることができる。

30

【1073】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示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、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示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。

40

【1074】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出より

50

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、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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース強リーチ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

10

20

30

40

50

リーチ A ～ C 演出を実行可能である。低ベース強リーチ A ～ C 演出、高ベースリーチ A ～ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A 演出／高ベースリーチ A 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数 (3) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチ B 演出／高ベースリーチ B 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数よりも多い第 2 数 (3.5) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチ C 演出／高ベースリーチ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 2 数よりも多い第 3 数 (4) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第 1 数 (3) と第 2 数 (3.5) との数の差は、第 2 数 (3.5) と第 3 数 (4) との数の差と同じ (0.5) であり、第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出／高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 2 数 (3.5) に対応する低ベース強リーチ B 演出／高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、第 2 数 (3.5) に対応する低ベース強リーチ B 演出／高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 1 数 (3) に対応する低ベース強リーチ A 演出／高ベースリーチ A 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から第 2 数 (3.5) に増加した場合と、第 2 数 (3.5) から第 3 数 (4) に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第 1 数 (3) から第 2 数 (3.5) に増加した場合よりも第 2 数 (3.5) から第 3 数 (4) に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当たりとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当たりとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【1093】

また、演出制御用 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチ D 演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチ D 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 3 数 (4) よりも多い第 4 数 (4.5) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第 3 数 (4) と第 4 数 (4.5) との数の差 (0.5) は、第 1 数 (3) と第 3 数 (4) との数の差 (1) よりも小さく、第 4 数 (4.5) に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチ D 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出／高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差は、第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出／高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第 1 数 (3) に対応する低ベース強リーチ B 演出／高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から第 3 数 (4) に増加した場合よりも第 3 数 (4) から第 4 数 (4.5) に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第 1 数 (3) から第 3 数 (4) に増加した場合よりも第 3 数 (4) から第 4 数 (4.5) に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当たりとなることを期待させることができる。

【1094】

また、第 3 数 (4) と第 4 数 (4.5) との数の差は 0.5 であり、第 1 数 (3) と第 3 数 (4) との数の差は 1 であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から 1 増加して第 3 数 (4) となったときよりも、第 3 数 (4) から 0.5 増加して第 4 数 (4.5) となった方がさらに大当たりとなることを期待させることができる。

【1095】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第 3 数 (4) に対応する高ベースリーチ

C演出が実行されたときにおける大当り期待度と第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演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1097】

また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間(タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間)とから構成されており、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【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、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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出では、演出結果として大当たりとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチA～C演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチA、B演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【1101】

また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【1102】

また、演出制御用CPU120は、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ることができる。

【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

は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、大当た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たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【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、大当た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、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【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、大当た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、大当た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たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【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、大当た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たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当た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演出よりも大当た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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ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。

10

【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。

20

【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】

30

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【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

50

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たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1128】

また、大当たり開始演出のタイトル文字は、「BIG」または「REGULAR」と、「BONUS」と、から構成されており、「BIG」または「REGULAR」が定位置上部に表示された後、「BONUS」が定位置下部に表示され、「BONUS」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「BIG」または「REGULAR」及び定位置下部に表示された「BONUS」は徐々に拡大表示される。そして、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【1129】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【1130】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（大）は、大当た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、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最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）の方が大当た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

10

20

30

40

50

を用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 3 3 】

〔作用効果 2 6〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【 1 1 3 4 】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当たり開始演出のタイトル文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【 1 1 3 5 】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【 1 1 3 6 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 3 7 】

〔作用効果 2 7〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示

50

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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 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 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1142】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展し、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチ A、

10

20

30

40

50

B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福できる。

【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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ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たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1145】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、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たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間を、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1146】

また、大当たり開始演出のタイトル文字が表示された後、大当たり開始演出のタイトル文字を、大当た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、大当た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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【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演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

20

30

【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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【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、

50

B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、確変状態において高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチB～D演出は、高ベースリーチA演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチA演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い。そして、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA演出、及び高ベースリーチB～D演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチA、B演出は、通常状態における低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度が低いため、低ベース強リーチA～C演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチA、B演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチA、B演出によって大当たりとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチA演出は確変状態における高ベースリーチB～D演出よりも大当たり期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチA、B演出よりは大当たり期待度が高いことから、高ベースリーチA演出でも高ベースリーチB～D演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチA演出の場合にも高ベースリーチB～D演出の場合にも大当たりとなることを期待させることができる。

【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 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当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、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態 B（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【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、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を消去させる場合の表示態様と同じ表示態様で消去させるので、時短状態 B（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【1165】

〔作用効果 36〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。そして時短状態 B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【1166】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きい。このようにすることで、遊

タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字がいずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【1167】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、遊タイム開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、時短状態 B（遊タイム）に制御されることをより祝福することができる。

【1168】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1169】

〔作用効果 37〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。そして時短状態 B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【1170】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1171】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

10

20

30

40

50

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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り回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【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演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、遊タイムまでの残り回数文字は、低ベース弱リーチA、B演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチA～C演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出では遊タイムまでの残り回数文字が表示されるため、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出では、遊タイムまでの残り回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態B（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当たりとなりやすいことから、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【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り回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残り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演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残り回数文字を再度表示せずに大当たり遊技状態に制御され、低ベース強リーチA～C演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチA～C演出の終了後に遊タイムまでの残り回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残り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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1177】

〔作用効果 39〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に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、遊技者に対して押しボタン 31B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、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、大当たりとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

【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、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

【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、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）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たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当た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、大当た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、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当た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、大当た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、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【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、大当た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、大当た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、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1185】

〔作用効果 4 1〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち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 t 1 の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音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。

10

【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。

20

30

【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させることができる。

【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

40

50

うにすることで、異なる2のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1193】

〔作用効果45〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりもさらに大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強

リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ A 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ B 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ A 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ B 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ C 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ C 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、期待度が高い 2 種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い 2 種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1194】

〔作用効果 46〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当たり期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、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

10

20

30

40

50

いてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1195】

〔作用効果47〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。また、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1196】

また、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じてタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルのうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとすることで、タイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルの一方について共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、他方について各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1197】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1198】

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

【1199】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成および制御について説明する。

【1200】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図12は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技

領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1201】

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

10

【1202】

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

20

【1203】

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

30

【1204】

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

40

【1205】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）、有機EL（Electro Luminescence）、ドットマトリクスLED、プロジェクタおよびスクリーン、立体画像投影装置、その他、任意

50

の画像を形成可能な機構を用いた構成であればよい。画像表示装置 5 は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

【1206】

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

【1207】

画像表示装置 5 の画面上には、保留表示とアクティブ表示とに対応した演出画像を表示可能な表示エリアが設けられてもよい。保留表示は、未だ実行されずに保留されている可変表示に対応する表示である。アクティブ表示は、実行中の可変表示に対応する表示である。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数は、第 1 保留記憶数ともいう。第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数は、第 2 保留記憶数ともいう。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。

【1208】

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

【1209】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B と、が設けられている。入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって、常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物として、図 13 に示す普通電動役物ソレノイド 81 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態あるいは第 2 始動入賞口を遊技球が進入しにくい通常開放状態となる。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物ソレノイド 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態あるいは第 2 始動入賞口を遊技球が進入しやすい拡大開放状態となる。第 2 始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態や進入しやすい拡大開放状態は、第 1 可変状態ともいう。第 2 始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態や進入しにくい通常開放状態は、第 2 可変状態ともいう。なお、可変入賞球装置 6 B は、第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1210】

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

10

【1211】

遊技盤 2 の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 2 箇所に一般入賞口 10 が設けられている。一般入賞口 10 のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば 10 個といった、所定個数の賞球が払い出される。

20

【1212】

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

30

【1213】

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

40

【1214】

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

【1215】

右側遊技領域における第 2 経路には、通過ゲート 41 と、特別可変入賞球装置 50 と、が設けられている。通過ゲート 41 は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲ

50

ート41を通過した遊技球は、図13に示すゲートスイッチ21によって検出される。遊技球が通過ゲート41を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普通図ゲームとして、普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示が実行可能になる。通過ゲート41は、遊技球が進入可能な普通図柄作動口として構成可能である。この場合に、ゲートスイッチ21は、普通図柄作動口に進入した遊技球を検出可能な普通図柄作動口スイッチとして構成可能である。

【1216】

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

【1217】

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

【1218】

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

【1219】

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

【1220】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、スティックコントローラ31Aと、プッシュボタン31Bと、が設けられている。スティックコントローラ31Aは、遊

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

【1221】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート 41 を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置 6 B を所定期間において開放状態や拡大開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第 2 始動入賞口が開放状態や拡大開放状態になる。

【1222】

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

【1223】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 50 に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば 29 秒間や 1.8 秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば 15 回や 2 回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。したがって、大当

り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程、遊技者にとって有利になる。

【1224】

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

10

【1225】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置50に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置50の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がV入賞領域51を通過して特定領域スイッチ24によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球がV入賞領域51を通過することによるV入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

20

【1226】

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

30

40

【1227】

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

【1228】

50

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

10

【1229】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機1の初期設定状態は、例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

【1230】

20

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

【1231】

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

30

【1232】

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

40

【1233】

(演出の進行など)

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

【1234】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第1特図ゲーム

50

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

10

【1235】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機1は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当たり」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当たり」の割合は、大当たり信頼度、大当たり期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

【1236】

20

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

30

【1237】

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

【1238】

40

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

【1239】

50

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

【1240】

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

【1241】

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

【1242】

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

【1243】

(基板構成)

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 13 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15、電源基板 17 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

【1244】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と、スイッチ回路 110 と、ソレノイド回路 111 と、を備える。

【1245】

主基板 11 が備える遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101 と、RAM (Random Access Memory) 102 と、CPU (Central Processing Unit) 103 と、乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、を備えて構成可能である。ROM 101、RAM 102、乱数回路 104 の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。

遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A や第 2 始動口スイッチ 2 2 B といった始動口スイッチ、カウントスイッチ 2 3、特定領域スイッチ 2 4、排出口スイッチ 2 6 を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物ソレノイド 8 1 と、大入賞口ソレノイド 8 2 と、特定領域ソレノイド 8 3 と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【1 2 4 6】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 1 0 1 が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える RAM 1 0 2 は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 1 0 2 は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップ RAM となっていればよい。RAM 1 0 2 は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 1 0 2 のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御可能である。

【1 2 4 7】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを、更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU 1 0 3 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。

【1 2 4 8】

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

【1 2 4 9】

特別図柄判定用の乱数 MR 1 - 1 は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否かや、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定することに用いられる。当り図柄用の乱数 MR 1 - 2 は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択することに用いられる。当り図柄用初期値となる乱数 MR 1 - 3 は、乱数 MR 1 - 2 の初期値を設定することに用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数 MR 2 - 1 は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に表示される確定普通図柄を複数の普通図柄から選択することに用いられる。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 MR 2 - 2 は、乱数 MR 2 - 1 の初期値を設定することに用いられる。普通図柄変動パターン用の乱数 MR 3 - 1 は、普通図柄の変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定することに用いられる。ハズレ演出選択用の乱数 MR 3 - 2 は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となるか否かを選択することに用いられる。変動パターン種別選択用の

乱数MR3-3は、特別図柄の変動パターン種別を選択することに用いられる。特別図柄の変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、特別図柄の変動パターンを予め分類したグループであり、1または複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。変動パターン用の乱数MR3-4は、特別図柄の変動パターンを選択することに用いられる。

【1250】

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

【1251】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I/O105の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路110を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。I/O105の出力ポートから出力される各種信号は、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通保留表示器25Cなどを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド81、大入賞口ソレノイド82、特定領域ソレノイド83などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

【1252】

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

【1253】

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

【1254】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板12の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用CPU120は、各種テーブルのデータなど、ROM121が記憶する各種データを用いるとともに、RAM122をメインメモリとして使用する。演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部123に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

【1255】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを含み、演出制御用CPU120からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御

10

20

30

40

50

部 1 2 3 は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することにより、演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、音指定信号を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。音指定信号は、スピーカ 8 L、8 R にて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ 9 の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ 8 L、8 R の音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯または消灯が可能になる。表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を、可動体 3 2 のモータやソレノイドに、または可動体 3 2 を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板 1 2 とは別に、可動体 3 2 を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

10

【1 2 5 6】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルを ROM 1 2 1 から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、演出制御用 CPU 1 2 0 は必要なテーブルを ROM 1 2 1 から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

【1 2 5 7】

20

I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートと、を含んで構成される。I/O 1 2 5 の入力ポートは、コントローラセンサユニット 3 5 A から供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ 3 5 B から供給される検出信号の入力端子と、を含んでいけばよい。I/O 1 2 5 の出力ポートは、画像表示装置 5 に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板 1 3 に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板 1 4 に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいけばよい。

【1 2 5 8】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からの音指定信号にもとづいてスピーカ 8 L、8 R を駆動し、音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ 9 を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯とは、表示制御部 1 2 3 からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体 3 2 を動作させる信号の供給など、可動体 3 2 の制御とは、演出制御用 CPU 1 2 0 が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 1 3 に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 1 3 に示す構成例とは異なり、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

30

40

【1 2 5 9】

電源基板 1 7 は、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 9 1 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 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 1 0 0 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

50

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

【1260】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【1261】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御用のメイン処理が実行される。

【1262】

図15は、主基板11においてCPU103が実行する遊技制御用のメイン処理P_MAINを示すフローチャートである。図15に示す遊技制御用のメイン処理P_MAINを開始すると、CPU103は、電力供給開始対応処理P_POWER_ONを実行し(ステップS1)、続いてRWMチェック処理P_RWM_CHKを実行する(ステップS2)。ステップS1の電力供給開始対応処理P_POWER_ONは、パチンコ遊技機1における電力供給の開始に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ100の初期設定などを実行可能である。遊技制御用マイクロコンピュータ100の初期設定は、出力ポートの初期化、割込みベクタの設定、内蔵デバイスレジスタの設定、特定レジスタの設定を、含んでいけばよい。ステップS2のRWMチェック処理P_RWM_CHKは、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、RAM102における記憶内容が正常であると判断する。

【1263】

続いて、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリアスイッチ92の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、チェックサムバッファに正常な記憶データがあり、バックアップRAMとしてのRAM102における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電源投入時に、例えば電源基板17に設けたクリアスイッチ92が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合に、ステップS3にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。チェックサムバッファは、前回の電源断時にバックアップ監視タイマによりバックアップ判定時間を計測したときに、チェックサム算出処理で算出されたチェックサムデータが記憶される。バックアップ監視タイマの計時値がバックアップ判定時間に対応する特定値と合致しない場合に、ステップS3にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102における遊技ワーク領域の記憶データであればよい。ステップS3では、ステップS2のRWMチェック処理P_RWM_CHKによりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【1264】

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

【1265】

10

20

30

40

50

復旧条件が成立しない場合に（ステップ S 3 ; N o）、初期化時設定処理 P_INIT_SET を実行する（ステップ S 5）。初期化時設定処理 P_INIT_SET は、R A M 1 0 2 における作業領域となる遊技ワーク領域にクリアデータを転送可能にする。これにより、R A M 1 0 2 における遊技ワーク領域が初期化される。そして、初期化時設定処理 P_INIT_SET は、初期化時コマンド送信テーブルを用いて、初期化時に対応する演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。また、初期化時設定処理 P_INIT_SET は、初期化時設定テーブルにより指定されたバッファ、タイマ、ポインタ、カウンタを、クリアすることにより初期化可能にする。

【1 2 6 6】

その後、制御開始設定処理 P_STACON を実行する（ステップ S 6）。制御開始設定処理 P_STACON は、ウェイト処理を含んでもよい。ウェイト処理は、設定された待機時間が経過するまでループ処理を実行して待機することにより、演出制御基板 1 2 などのサブ基板が確実に起動可能とする。また、制御開始設定処理 P_STACON は、特定回数コマンド送信処理またはチップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理を、含んでもよい。特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。特定回数カウンタは、R A M 1 0 2 の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。チップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理は、チップ個別ナンバーレジスタの格納値を指定する演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。チップ個別ナンバーレジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタに含められ、チップ毎に割り当てられた異なる値を、チップ個別ナンバーとして格納可能であればよい。

【1 2 6 7】

制御開始設定処理 P_STACON は、起動時領域外処理を含んでもよい。起動時領域外処理は、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始による起動時に対応して、R O M 1 0 1 の非遊技プログラム領域に記憶されたプログラムを読み出すことで実行される処理である。起動時領域外処理は、例えば性能表示 R W M 初期値設定処理であればよい。性能表示 R W M 初期値設定処理は、性能表示モニタを構成する 7 セグメントの L E D により初期表示を行うための初期値を設定可能にする。性能表示モニタは、例えば主基板 1 1 に搭載され、設定値に関する内容やベースに関する内容を表示可能であればよい。設定値は、パチンコ遊技機 1 の設定を変更可能な設定変更状態であるときに、例えば 6 段階といった、複数段階のいずれかに変更可能であり、特別図柄の表示結果が「大当り」となる確率を設定可能にする。ベースは、例えば始動入賞口、一般入賞口、大入賞口といった、各入賞口を遊技球が通過することによって払い出される賞球数を、遊技領域に発射された遊技球の個数で除算することにより算出される。

【1 2 6 8】

ステップ S 6 における制御開始設定処理 P_STACON の次に、タイマ割込み用カウンタ設定が行われる（ステップ S 7）。ステップ S 7 では、例えば 4 [m s（ミリ秒）] といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するように P T C カウンタ出力値が設定される。その後、遊技制御用のメイン処理 P_MAIN はループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止が設定され（ステップ S 8）、初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT を実行するとともに（ステップ S 9）、ループ中領域外処理 P_REGOUT を実行してから（ステップ S 1 0）、割込み許可が設定され（ステップ S 1 1）、ステップ S 8 に戻る。そして、割込み許可状態であるときに P T C から C P U 1 0 3 に対する割込み要求信号の入力毎に、C P U 1 0 3 はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、C P U 1 0 3 は、例えば 4 [m s] といった、所定時間が経過するごとに、タイマ割込み処理を実行することができる。

【1 2 6 9】

図 1 6 は、遊技制御用のタイマ割込み処理 P_PCT の一例を示すフローチャートである。図 1 6 に示すタイマ割込み処理 P_PCT では、電源断処理 P_POWER_OFF が実行される（

10

20

30

40

50

ステップ S 5 1)。続いて、不正行為監視フラグが「0」であるか否かが判定される（ステップ S 5 2）。不正行為監視フラグは、磁石センサにより磁気を検知された場合や、枠電波センサにより電波が検知された場合に、オン状態と対応した「1」が設定される。それ以外の場合に、不正行為監視フラグは、オフ状態と対応した「0」に設定される。

【1 2 7 0】

不正行為監視フラグが「1」である場合に（ステップ S 5 2；N o）、遊技停止処理 P_GAME_STOP を実行する（ステップ S 5 3）。遊技停止処理 P_GAME_STOP は、出力ポートの初期化を行い、接続確認信号の出力をオフ状態にする処理であればよい。接続確認信号は、主基板 1 1 から払出制御基板に対して伝送され、オフ状態である場合に、払出制御基板における払出処理の実行が停止される。

10

【1 2 7 1】

不正行為監視フラグが「0」である場合に（ステップ S 5 2；Y e s）、スイッチ処理 P_SW を実行し（ステップ S 5 4）、スイッチエラー報知処理 P_CON_CHK を実行し（ステップ S 5 5）、乱数更新処理 P_RANDOM を実行し（ステップ S 5 6）、初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT を実行する（ステップ S 5 7）。また、特別図柄プロセス処理 P_TPROC を実行し（ステップ S 5 8）、普通図柄プロセス処理 P_FPROC を実行し（ステップ S 5 9）、情報出力処理 P_JYOUHOU を実行し（ステップ S 6 0）、賞球処理 P_PAY を実行し（ステップ S 6 1）、表示処理 P_HYOUZI を実行する（ステップ S 6 2）。さらに、その他のタイマ割込み対応処理を実行する（ステップ S 6 3）。その後、割込み許可が設定されてから（ステップ S 6 4）、タイマ割込み処理 P_PCT が終了する。

20

【1 2 7 2】

ステップ S 5 1 の電源断処理 P_POWER_OFF は、電源基板 1 7 から伝送される電源確認信号の判定を行い、電源断時のチェックサム算出処理などを実行可能にする。ステップ S 5 4 のスイッチ処理 P_SW は、入力ポートの状態判定を行い、スイッチオンバッファなどを更新可能にする。ステップ S 5 5 のスイッチエラー報知処理 P_CON_CHK は、例えばスイッチエラー報知判定テーブルにより指定されたセンサオンカウンタの計数値を更新可能であり、その計数値がセンサ異常エラー判定値に達した場合に、エラー報知表示を実行可能にする。ステップ S 5 6 の乱数更新処理 P_RANDOM は、遊技用乱数のうちで、ソフトウェア乱数となるものをソフトウェアによって更新可能にする。ステップ S 5 7 の初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT は、遊技用乱数のうちで、乱数初期値として用いられるものをソフトウェアによって更新可能にする。

30

【1 2 7 3】

ステップ S 5 8 の特別図柄プロセス処理 P_TPROC は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップ S 5 9 の普通図柄プロセス処理 P_FPROC は、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置 6 B の開閉制御など、普通図柄の可変表示と第 2 始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップ S 6 0 の情報出力処理 P_JYOUHOU は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップ S 6 1 の賞球処理 P_PAY は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップ S 6 2 の表示処理 P_HYOUZI は、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C、その他、各種の状態表示灯による表示に関する設定を行う。

40

【1 2 7 4】

50

図 1 7 は、特別図柄プロセス処理 P_TPROC として、図 1 6 に示すステップ S 5 8 にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理 P_TPROC において、第 1 始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップ S 1 0 1）。第 1 始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第 1 始動口スイッチ 2 2 A の状態を CPU 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第 1 始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第 1 始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 1 始動口入賞テーブルをセットする（ステップ S 1 0 2）。その後、第 1 始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 0 3）。第 1 始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップ S 1 0 3 ; Y e s）、始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON が実行される（ステップ S 1 0 4）。

【 1 2 7 5】

ステップ S 1 0 3 に対応して第 1 始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップ S 1 0 3 ; N o）、ステップ S 1 0 4 における始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON の後に、第 2 始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップ S 1 0 5）。第 2 始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第 2 始動口スイッチ 2 2 B の状態を CPU 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第 2 始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第 2 始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 2 始動口入賞テーブルをセットする（ステップ S 1 0 6）。その後、第 2 始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 0 7）。第 2 始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップ S 1 0 7 ; Y e s）、始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON が実行される（ステップ S 1 0 8）。

【 1 2 7 6】

ステップ 1 0 4 の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON は、ステップ S 1 0 2 にてセットされた第 1 始動口入賞テーブルを用いて、第 1 保留記憶数が上限数未満である場合に、第 1 保留記憶数や合計保留記憶数を 1 加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第 1 特別図柄保留バッファへと転送する。また、第 1 保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第 1 保留記憶数が指定される第 1 保留記憶情報指定コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「1」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【 1 2 7 7】

ステップ S 1 0 8 の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON は、ステップ S 1 0 6 にてセットされた第 2 始動口入賞テーブルを用いて、第 2 保留記憶数が上限数未満である場合に、第 2 保留記憶数や合計保留記憶数を 1 加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第 2 特別図柄保留バッファへと転送する。また、第 2 保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第 2 保留記憶数が指定される第 2 保留記憶情報指定コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「2」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

【 1 2 7 8】

ステップ S 1 0 4 とステップ S 1 0 8 とで、共通の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON を実行可能である。その一方、ステップ S 1 0 4 の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON はステップ S 1 0 2 にてセットされた第 1 始動口入賞テーブルを用いるのに対し、ステップ S 1 0 8 の始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON はステップ S 1 0 6 にてセットされた第 2

始動口入賞テーブルを用いる。このように、共通の始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが異なる始動口入賞テーブルを用いて実行される。したがって、遊技球が第1始動入賞口に進入した場合と第2始動入賞口に進入した場合とで、共通となる処理により異なるデータ設定や制御が可能になる。なお、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、抽出した遊技用乱数を用いた入賞時演出処理が含まれてもよい。

【1279】

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

【1280】

ステップS109に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、特別図柄プロセスコードをロードする（ステップS110）。その次に、2バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより（ステップS111）、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このとき取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップS112）、特別図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンすると、この特別図柄プロセス処理P_TPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにリターンする。

【1281】

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

【1282】

特別図柄通常処理P_TNORMALは、記憶された保留情報の有無などにもとづいて特図ゲームを開始するか否かを判定と、特別図柄判定用の乱数MR1-1を用いた特図表示結果の判定と、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄の決定と、特別図柄の変動パターンの決定と、を可能にする。特図表示結果は、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」などを含み、「大当り」とすることが判定された場合に、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御することが決定される。また、特別図柄の表示結果が

「大当たり」である場合に、確定特別図柄となる大当たり図柄に対応して、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の大当たり遊技状態のうちで、いずれの大当たり遊技状態に制御されるかが決定される。したがって、CPU103は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行することにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを判定可能であり、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の有利状態のうちのいずれに制御するかを決定可能である。さらに、CPU103は、特別図柄通常処理P_TNORMALを実行することにより、複数種類の変動パターンのいずれかに決定可能である。

【1283】

特別図柄変動処理P_TSTARTは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。特別図柄停止処理P_TSTOPは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。図柄停止時間は、特別図柄変動処理P_TSTARTにおいて特図変動時間が経過したと判定された場合に、特別図柄を停止表示する時間として設定可能であればよい。図柄停止時間が経過した場合に、特図表示結果に対応して、特別図柄プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、特図表示結果が「大当たり」の場合に特別図柄プロセスコードを08[H]に更新可能であり、特図表示結果が「小当たり」の場合に特別図柄プロセスコードを03[H]に更新可能であり、特図表示結果が「ハズレ」の場合に特別図柄プロセスコードを00[H]に更新可能であればよい。

【1284】

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

【1285】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

【1286】

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

【1287】

タイマ割込みフラグがオンに対応して(ステップS73;Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理S_COMMANDを実行し(ステップS75)、演出制御プロセス処理S_CPROCを実行し(ステップS76)、演出用乱数更新処理S_RANDOMを実行し(ステップS77)、演出用出力処理S_OUTを実行する(ステップS78)。そして、その他のタイマ割込み対応処理を実行

してから（ステップ S 7 9）、ステップ S 7 3に戻る。

【1288】

ステップ S 7 5 のコマンド解析処理 S_COMMAND は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている演出制御コマンドの読出と、読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御と、を可能にする。演出制御用 CPU 1 2 0 は、コマンド解析処理 S_COMMAND を実行することにより、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドに対応して、フラグの状態を示す記憶データ、レジスタの格納データ、その他、RAM 1 2 2 の作業領域における任意の記憶データなどを、更新可能である。ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理 S_CPROC は、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示と、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯または消灯と、可動体 3 2 の駆動制御と、を含めた各種の演出装置を用いた演出の実行を制御可能にする。各種の演出装置を用いた演出の制御内容は、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドや、演出制御用 CPU 1 2 0 による処理の実行結果などにもとづいて、判定や決定、設定などが可能になればよい。ステップ S 7 7 の演出用乱数更新処理 S_RANDOM は、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部を、ソフトウェアとしてのプログラムを実行することで更新可能にする。

10

【1289】

図 2 0 (A) は、演出制御プロセス処理 S_CPROC として、図 1 9 に示すステップ S 7 6 にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセス処理において、先読み演出設定処理 S_SAKI_SET を実行する（ステップ S 1 5 1）。先読み演出設定処理 S_SAKI_SET は、例えば主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などを可能にする。また、先読み演出設定処理 S_SAKI_SET は、演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を更新可能にする。

20

【1290】

ステップ S 1 5 1 における先読み演出設定処理 S_SAKI_SET の後に、ポインタを設定する転送命令により、演出制御プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップ S 1 5 2）。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。演出制御プロセスコードは、パチンコ遊技機 1 における演出制御の進行に対応して、0 0 [H] ~ 0 A [H] のいずれかに更新設定が可能であり、演出プロセスコードともいう。演出制御プロセスコードは、記憶データを読み出すための転送命令によりロードされる（ステップ S 1 5 3）。こうして取得された演出制御プロセスコードに対応して、選択される処理のアドレスが演出制御ポインタにセットされる（ステップ S 1 5 4）。したがって、演出制御ポインタの指す処理を実行することで（ステップ S 1 1 5）、演出制御プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。

30

【1291】

図 2 0 (B) は、演出制御プロセス処理 S_CPROC において用いられる演出制御プロセス処理ジャンプテーブルの構成例 T T 0 2 を示している。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、演出制御ポインタとして用いられるレジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例 T T 0 2 の演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードが 0 0 [H] である場合の変動パターンコマンド待ち処理と、演出制御プロセスコードが 0 1 [H] である場合の演出図柄変動開始処理と、演出制御プロセスコードが 0 2 [H] である場合の演出図柄変動中処理と、演出制御プロセスコードが 0 3 [H] である場合の演出図柄変動停止処理と、演出制御プロセスコードが 0 4 [H] である場合の小当り表示処理と、演出制御プロセスコードが 0 5 [H] である場合の小当り開放中処理と、演出制御プロセスコードが 0 6 [H] である場合の小当り終了演出処理と、演出制御プロセスコードが 0 7 [H] である場合の大当り表示処理と、演出制御プロセスコードが 0 8 [H] である場合のラウンド中処理と、演出制御プロセスコードが 0 9 [H] である場合のラウンド後

40

50

処理と、演出制御プロセスコードが 0 A [H] である場合の大当たり終了演出処理と、に対応するアドレス値を演出制御ポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【1292】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能にする。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動開始処理に対応する 01 [H] に更新され、変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示を制御可能にする。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出の開始を可能にする。例えば主基板 11 から送信された変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の制御に用いる演出パターンの選択と、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの更新開始と、を可能にする。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングを制御可能にするとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能にする。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動停止処理に対応する 03 [H] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御と、確定特別図柄に対応した演出結果の表示制御と、を可能にする。このときに、可変表示の表示結果に対応して、演出制御プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当たり」の場合に演出制御プロセスコードを 07 [H] に更新可能であり、可変表示の表示結果が「小当たり」の場合に演出制御プロセスコードを 04 [H] に更新可能であり、可変表示の表示結果が「ハズレ」の場合に演出制御プロセスコードを 00 [H] に更新可能である。

【1293】

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

【1294】

(基本説明などの変形例)

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

【1295】

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

【1296】

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

【1297】

パチンコ遊技機 1 は、複数の設定値に対応して大当たりの当選確率や出玉率が変化する構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定され

ている設定値ごとに異なる大当たり判定値を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として6が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機1における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

【1298】

大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当たり遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【1299】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機1に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZといった、いわゆるボーナスのうち1以上のものを含んでいればよい。

【1300】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置などとネットワークを介してデータの交換を行うことにより遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

【1301】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「0%」または「100%」の割合である

10

20

30

40

50

ことを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「０％」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「１００％」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

【１３０２】

（特徴部０１ＡＫに関する説明）

図２１－１は、特徴部０１ＡＫに関し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の構成例を示している。特徴部０１ＡＫの遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、ＣＰＵ１０３の他に、外部バスインタフェース１３１、クロック回路１３２、固有情報記憶回路１３３、リセットコントローラ１３４、割込みコントローラ１３５、タイマ回路１３６、アドレスデコード回路１３７、フリーランカウンタ１３８、シリアル通信回路１３９を備えて構成される。また、図２に示された乱数回路１０４は、１６ビットの乱数回路１０４Ａと、８ビットの乱数回路１０４Ｂと、を含んで構成される。図２に示されたＩ／Ｏ１０５は、ＰＩＰ（Parallel Input Port）１０５Ａと、ＰＯＰ（Parallel Output Port）１０５Ｂと、を含んで構成される。

10

【１３０３】

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

20

【１３０４】

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

30

【１３０５】

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

40

【１３０６】

リセットコントローラ１３４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種リセットを制御可能である。リセットコントローラ１３４により制御可

50

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

10

【1307】

割込みコントローラ135は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部や外部にて発生する各種割込み要求を制御可能である。割込みコントローラ135により制御可能な割込みは、ノンマスカブル割込みN M Iとマスカブル割込みI N Tとを含む。ノンマスカブル割込みN M Iは、C P U 103の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子X N M I（入力ポートP I 6と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。マスカブル割込みI N Tは、C P U 103の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可または禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込みI N Tの要因は、外部マスカブル割込み端子X I N T（入力ポートP I 5と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであること、タイマ回路136にてタイムアウトが発生したこと、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bにて乱数値を示す数値データが乱数値レジスタに格納されたこと、を含む複数種類の割込み要因のうち、一部または全部の要因を設定可能であればよい。

20

【1308】

タイマ回路136は、3つのチャンネルP T C 0～P T C 2に対応したタイマカウンタとしてのP T C（Programmable Timer Counter）を含んで構成され、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能にする。タイマ回路136の各チャンネルP T C 0～P T C 2は、内部システムクロックS C L Kにもとづいて生成されたカウントクロックを用いて、例えばクロック信号がハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミングなど、カウントクロックの信号変化に対応して、タイマ値を更新可能であればよい。

30

【1309】

アドレスデコード回路137は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部における各機能ブロックから取得した各種信号をデコード可能であり、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号を出力可能である。チップセレクト信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させ、C P U 103からのアクセスを可能にする。アドレスデコード回路137が使用可能な出力端子は、P O P 105Bからのパラレル出力信号、シリアル通信回路139からのシリアル送信信号、クロック回路132からのクロック出力信号と、アドレスデコード回路137が生成したチップセレクト信号と、を選択的に出力可能な機能兼用端子であればよい。

40

【1310】

フリーランカウンタ138は、4つのチャンネルF R C 0～F R C 3に対応したカウンタ回路を含んで構成され、C P U 103の動作とは別個にカウント値を更新可能である。フリーランカウンタ138の各チャンネルF R C 0～F R C 3は、それぞれ独立した更新クロックで起動可能であり、例えば遊技プログラムに従って動作の停止または変更を設定可能である。フリーランカウンタ138によるカウント値は、P I P 105Aにおいてラッチ

50

信号入力端子となる入力端子から伝送されたラッチ信号に対応して、ハードラッチレジスタに格納可能である。ハードラッチレジスタに格納されたカウント値は、CPU 103により読み出して、遊技プログラムを実行するときなどに使用可能である。

【1311】

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

【1312】

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

【1313】

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

【1314】

PIP105Aは、例えば8ビット幅の入力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号を入力可能にする。PIP105Aは、入力ポートPI0～PI7に対応する入力端子を使用可能である。入力ポートPI5は、外部マスカブル割込み端子XINTと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートPI6は、外部ノンマスカブル割込み端子XNMIと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートPI7は、シリアル通信回路139におけるチャンネルSCU0の受信端子と兼用可能な

機能兼用端子を使用する。POP105Bは、例えば11ビット幅の出力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部に各種信号を出力可能にする。POP105Bは、出力ポートPO0～PO7、PO10～PO12に対応するパラレル出力信号を、アドレスデコード回路137に供給可能である。

【1315】

図21-2は、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるアドレスマップの一例を示している。図21-2に示す例において、アドレス0000[H]～3FFF[H]の領域は、ROM101に割り当てられ、遊技プログラム領域、遊技データ領域、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域、ROMコメント領域、プログラム管理エリア、その他、未使用領域が含まれている。アドレスF000[H]～F3FF[H]の領域は、RAM102に割り当てられ、遊技ワーク領域、遊技スタック領域、非遊技ワーク領域、非遊技スタック領域、その他、未使用領域が含まれている。アドレスFE00[H]～FEBF[H]の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられた機能設定レジスタエリアである。アドレスFF00[H]～FFFF[H]の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられた機能制御レジスタエリアである。

【1316】

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

【1317】

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

【1318】

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

【1319】

ROM101の記憶領域には、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データを聴く可能な非遊技データ領域と、が互いに隣接して設けられ、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域のうち、前方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の背後

の領域は非遊技データ領域となり、後方のアドレスが割り当てられた非遊技データ領域の手前の領域は非遊技プログラム領域となる。これにより、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムにより用いられる非遊技データを記憶可能な非遊技データ領域と、を連続するアドレスが割り当てられた記憶領域に設けて一体性を高めることができ、ROM 101に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。なお、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域との間に、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域を設けることで、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域とを容易に特定することができるようにしてもよい。

【1320】

ROM 101の記憶領域において、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「0」の値を示すデータが記憶されてもよい。これにより、遊技プログラム領域および遊技データ領域と、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域と、未使用領域と、を容易に区別することができる。また、未使用領域に不正なデータが記憶されている場合に、そのデータを容易に発見することができる。なお、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「1」の値を示すデータが記憶されてもよい。すなわち、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に同一値を示すデータが記憶されるようにすればよい。これにより、複数種類の記憶領域を容易に区別することができ、不正な記憶データを容易に発見することができる。

【1321】

RAM 102において、遊技ワーク領域は、CPU 103が遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。遊技スタック領域は、CPU 103が遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。非遊技ワーク領域は、CPU 103が非遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。非遊技スタック領域は、CPU 103が非遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。

【1322】

ROM 101の記憶領域に設けられた遊技プログラム領域および遊技データ領域と、RAM 102の記憶領域に設けられた遊技ワーク領域および遊技スタック領域と、は遊技制御用の記憶領域に含まれる。ROM 101の記憶領域に設けられた非遊技プログラムおよび非遊技データ領域と、RAM 102の記憶領域に設けられた非遊技ワーク領域および非遊技スタック領域と、は非遊技制御用の記憶領域に含まれる。

【1323】

ROM 101の記憶領域に設けられたROMコメント領域は、例えばプログラムのタイトル、バージョンなど、任意のプログラム特定情報を示すデータが記憶される。ROM 101の記憶領域に設けられたプログラム管理エリアは、CPU 103が遊技プログラムや非遊技プログラムを実行するために、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部設定に必要な設定情報を記憶可能である。

【1324】

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

【1325】

設定例AKA01において、アドレスFE1A[H]のWDTスタートレジスタやアドレスFE1B[H]～FE1C[H]のWDTクリアレジスタの設定値が未使用に対応した無効値である。これにより、リセットコントローラ134のウォッチドッグタイマ134Aを用いた監視時間の計測機能は、未使用状態に設定される。アドレスFE00[H]

10

20

30

40

50

の割込みマスクレジスタの設定値が7E [H] であることにより、割込みコントローラ135を用いた割込み制御機能は、マスカブル割込みI R 0の使用可能状態に設定される。アドレスFE01 [H] ~ FE03 [H] にてタイマ回路136のチャンネルPTC0に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、タイマ回路136のチャンネルPTC0を用いた計時機能は、使用可能状態に設定される。アドレスFE04 [H] ~ FE09 [H] にてタイマ回路136のチャンネルPTC1、PTC2に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、タイマ回路136のチャンネルPTC1、PTC2を用いた計時機能は、未使用状態に設定される。

【1326】

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

【1327】

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

【1328】

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

【1329】

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

【1330】

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

10

20

30

40

50

ない。

【1331】

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

【1332】

アドレスFF60 [H]～FF67 [H]の各レジスタは、16ビットの乱数回路104Aによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスFF60 [H]～FF61 [H]のRL0ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL0が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF62 [H]～FF63 [H]のRL1ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL1が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF64 [H]～FF65 [H]のRL2ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL2が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF66 [H]～FF67 [H]のRL3ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL3が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【1333】

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

【1334】

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

10

20

30

40

50

により、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」は、第1始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」は、第2始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得された場合に記憶可能である。

【1335】

アドレスFFF0 [H] ~ FFF2 [H]、FF35 [H] の各レジスタは、PI P 1 0 5 Aの入力ポートを用いた信号入力機能が使用可能状態であることに対応して、各入力ポートにて入力された信号値を格納可能である。このうち、アドレスFFF0 [H] の入力ポート番号「0」レジスタは、PI P 1 0 5 Aに設けられたポート番号「0」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスFFF1 [H] の入力ポート番号「1」レジスタは、PI P 1 0 5 Aに設けられたポート番号「1」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスFFF2 [H] の入力ポート番号「2」レジスタは、PI P 1 0 5 Aに設けられたポート番号「2」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスFF35 [H] の入力ポート番号「3」レジスタは、PI P 1 0 5 Aに設けられたポート番号「3」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。

【1336】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路は、機能制御レジスタエリアにおける格納値などに対応して、それぞれの動作状態を制御可能であればよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路は、それぞれの動作状態などに対応して、機能制御レジスタエリアにおける格納値を更新可能であってもよい。機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能制御のための第2領域であってもよい。

【1337】

図21-5は、図14に示された遊技用乱数について、この実施形態における設定例を説明するための図である。図14に示された遊技用乱数は、それぞれの用途に対応して、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示状態様の決定に用いられる乱数と、に分類可能である。

【1338】

図21-5 (A) は、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例AKA11を示している。設定例AKA11における遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数MR1-1と、当り図柄用の乱数MR1-2と、当り図柄用初期値となる乱数MR1-3と、を含んでいる。例えば、特別図柄判定用の乱数MR1-1は、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定に使用可能である。当り図柄用の乱数MR1-2は、特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に、確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値の決定に使用可能である。当り図柄用初期値となる乱数MR1-3は、乱数MR1-2の初期値を設定する場合に使用可能である。

【1339】

乱数MR1-1の範囲は、乱数MR1-1を更新可能な数値の範囲であり、「0」~「65535」である。乱数MR1-1の大きさは、乱数MR1-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR1-1の範囲となる「0」~「65535」に対応した「65536」である。乱数MR1-1は、その大きさが「65536」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数MR1-1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「2」である。乱数MR1-1の最大値設定方法は、16ビットの乱数回路104Aに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR1-1の更新方法は、16ビットの乱数回路104Aを用いたハード更新

によるものである。乱数MR1-1の更新条件は、16ビットの乱数回路104Aにおけるシステムクロック入力である。乱数MR1-1の取得条件は、始動入賞に対応したハードラッチと、その始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しと、を含む。乱数MR1-1の周期は、4.369 [ms] である。

【1340】

乱数MR1-2の範囲は、乱数MR1-2を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「199」である。乱数MR1-2の大きさは、乱数MR1-2の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR1-2の範囲となる「0」～「199」に対応した「200」である。乱数MR1-2は、その大きさが「200」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数MR1-2は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR1-2の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR1-2の更新方法は、ソフト更新SA1である。乱数MR1-2の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数MR1-2の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数MR1-2の周期は、800 [ms] である。

【1341】

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

【1342】

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

【1343】

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

【1344】

乱数MR2-2の範囲は、乱数MR2-2を更新可能な数値の範囲であり、乱数MR2-1と同一の「0」～「198」である。乱数MR2-2の大きさは、乱数MR2-2の

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

【1345】

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

【1346】

乱数MR3-1の範囲は、乱数MR3-1を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「232」である。乱数MR3-1の大きさは、乱数MR3-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-1の範囲となる「0」～「232」に対応した「233」である。乱数MR3-1は、その大きさが「233」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-1の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-1の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-1の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-1の取得条件は、普通図柄の可変表示における変動開始である。乱数MR3-1の周期は、0.249[ms]である。

【1347】

乱数MR3-2の範囲は、乱数MR3-2を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「65518」である。乱数MR3-2の大きさは、乱数MR3-2の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-2の範囲となる「0」～「65518」に対応した「65519」である。乱数MR3-2は、その大きさが「65519」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-2は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「2」である。乱数MR3-2の最大値設定方法は、16ビットの乱数回路104Aに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-2の更新方法は、16ビットの乱数回路104Aを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-2の更新条件は、16ビットの乱数回路104Aにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-2の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-2の周期は、139.774[ms]である。

【1348】

乱数MR3-3の範囲は、乱数MR3-3を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「240」である。乱数MR3-3の大きさは、乱数MR3-3の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-3の範囲となる「0」～「240」に対応した「241」である。乱数MR3-3は、その大きさが「241」であるので、更新範囲に含まれる乱

数値の総数が素数である。乱数MR3-3は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-3の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-3の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-3の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-3の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-3の周期は、0.257 [ms] である。

【1349】

乱数MR3-4の範囲は、乱数MR3-4を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「250」である。乱数MR3-4の大きさは、乱数MR3-4の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-4の範囲となる「0」～「250」に対応した「251」である。乱数MR3-4は、その大きさが「251」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-4は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-4の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-4の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-4の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-4の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-4の周期は、0.268 [ms] である。

【1350】

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

【1351】

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

【1352】

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

【1353】

図 2 1 - 6 (A) は、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A における 16 ビット乱数周期設定例 A K A 2 1 を示している。16 ビット乱数周期は、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な 16 ビット乱数 RL_n が一巡する周期である。16 ビット乱数周期設定例 A K A 2 1 において、16 ビット乱数 RL_n の最大値が、 $m=9 \sim 16$ のいずれかとした場合の $2m-1$ に対応している場合に、その 16 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、16 ビット乱数 RL_n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。これに対し、16 ビット乱数 RL_n の最大値が、 $m=9 \sim 16$ のいずれかとした場合の $2m-1$ に対応していない場合に、その 16 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の 32 倍に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、16 ビット乱数 RL_n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。このように、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な 16 ビット乱数 RL_n は、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

【1354】

図 2 1 - 6 (B) は、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B における 8 ビット乱数周期設定例 A K 2 2 を示している。8 ビット乱数周期は、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な 8 ビットの乱数 RS_n が一巡する周期である。8 ビット乱数周期設定例 A K A 2 2 において、8 ビット乱数 RS_n の最大値が、 $m=5 \sim 8$ のいずれかとした場合の $2m-1$ に対応している場合に、その 8 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、8 ビット乱数 RS_n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。これに対し、8 ビット乱数 RS_n の最大値が、 $m=5 \sim 8$ のいずれかとした場合の $2m-1$ に対応していない場合に、その 8 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の 16 倍に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、8 ビット乱数 RS_n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。このように、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な 8 ビット乱数 RS_n は、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

【1355】

図 2 1 - 6 (C) は、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A および 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な乱数値について比較した乱数値比較例 A K A 2 3 を示している。16 ビットの乱数回路 1 0 4 A は、特別図柄判定用の乱数 $MR1-1$ と、ハズレ演出選択用の乱数 $MR3-2$ と、に対応する乱数値を更新可能である。8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は、変動パターン種別選択用の乱数 $MR3-3$ と、変動パターン用の乱数 $MR3-4$ と、に対応する乱数値を更新可能である。

【1356】

乱数 $MR1-1$ は、最大値が「65535」であり、 $m=16$ とした場合の $2m-1$ に対応している。これにより、乱数 $MR1-1$ の周期は 4.369 [ms] となり、このときの更新速度は 15000 [回/ms] となる。乱数 $MR3-2$ は、最大値が「65518」であり、 $m=9 \sim 16$ のいずれとした場合の $2m-1$ にも対応していない。これにより、乱数 $MR3-2$ の周期は 139.774 [ms] となり、このときの更新速度は 469 [回/ms] となる。乱数 $MR3-3$ は、最大値が「240」であり、 $m=5 \sim 8$ のいずれとした場合の $2m-1$ にも対応していない。これにより、乱数 $MR3-3$ の周期は 0.257 [ms] となり、このときの更新速度は 938 [回/ms] となる。乱数 $MR3-4$ は、最大値が「250」であり、 $m=5 \sim 8$ のいずれとした場合の $2m-1$ にも対応していない。これにより、乱数 $MR3-4$ の周期は 0.268 [ms] となり、このときの更新速度は 938 [回/ms] となる。

【1357】

このように、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な遊技用乱数は、特別図柄

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

【1358】

また、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数は、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2を含んでいる。8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な遊技用乱数は、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、変動パターン用の乱数MR3-4と、を含んでいる。これらの乱数MR3-2~MR3-4は、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数MR3-2の更新速度は469[回/ms]であるのに対し、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は938[回/ms]である。すなわち、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は、乱数MR3-2の更新速度の整数倍である2倍となっている。したがって、乱数MR3-2を第1乱数値とし、乱数MR3-3、MR3-4を第2乱数値とした場合に、第1乱数値は更新速度が第1速度であり、第2乱数値は更新速度が第1速度の整数倍となる第2速度である。そして、乱数MR3-2の更新範囲は「0」~「65518」であり、乱数MR3-3の更新範囲は「0」~「240」であり、乱数MR3-4の更新範囲は「0」~「250」なので、第1乱数値と第2乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1359】

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

【1360】

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

【1361】

スタックポインタは、遊技スタック領域や非遊技スタック領域に対応するアドレス値を保持可能であり、SPレジスタともいう。スタックポインタの格納値は、割込み発生、PUSH命令の実行、CALL命令やCALLF命令やRST命令といったサブルーチン呼出命令の実行などに対応して、プログラムカウンタを含めて予め定められたレジスタあるいは命令により指定されたレジスタにおける格納値もしくは即値を、退避して保持するた

10

20

30

40

50

めの退避先アドレスを指定可能であり、この退避に伴い格納値を保持している格納領域の先頭アドレスを示す値に更新される。また、スタックポインタの格納値は、割込み処理の終了、POP命令の実行、サブルーチン処理の終了などに対応して、退避させていたレジスタの格納値を復帰させるための読出アドレスを指定可能であり、この復帰に伴い格納値の読出後に対応するアドレスを示す値に更新される。その他、スタックポインタの格納値は、LD命令などのロード命令により指定されたレジスタの格納値や即値を、設定可能である。

【1362】

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

【1363】

CPU103の内部レジスタは、CPU103が実行する演算命令や転送命令などに対応して格納値を更新可能であり、プログラムアドレスやデータアドレスあるいは遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える内蔵レジスタアドレスの指定、演算データや転送データの保持などに用いられる。

【1364】

遊技制御用マイクロコンピュータ100において、CPU103にプログラムを実行させるための命令セットは、ロード命令などの転送命令、サブルーチン呼出命令、ジャンプ命令、その他、算術演算命令と論理演算命令とを含む演算命令、入出力命令などを含んで構成される。CPU103が実行可能な遊技プログラムや非遊技プログラムといったコンピュータプログラムは、これら各種命令を記述したプログラムコードとして予め用意され、ROM101に記憶されている。

【1365】

ロード命令は、ROM101またはRAM102のメモリ領域や内蔵デバイスエリアから読み出したデータを、CPU103の内部レジスタに格納してセットする場合と、CPU103の内部レジスタにおける格納値を、RAM102のメモリ領域や内蔵デバイスエリアに書き込んでストアする場合と、オペランドにより指定された数値を即値として、CPU103の内部レジスタあるいはRAM102の記憶領域や内蔵デバイスエリアにセットまたはストアさせる場合とに、使用可能な転送命令である。ロード命令によりデータを転送する対象は、命令コードやオペランドに対応して特定可能であり、一般的に、データの転送元と転送先とが含まれる。ただし、オペランドにより即値が指定される場合に、データの転送元が含まれない。

【1366】

ロード命令は、通常のLD命令と、特殊なLDQ命令と、特殊なLDF命令と、特殊なICPLD命令と、を含む。通常のLD命令は、通常転送命令ともいう。特殊なLDQ命令は、第1特殊転送命令ともいう。特殊なLDF命令は、第2特殊転送命令ともいう。特殊なICPLD命令は、第3特殊転送命令ともいう。

【1367】

通常転送命令であるLD命令は、ROM101またはRAM102の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定してデータを転送可能な通常転送命令である。また、通常転送命令であるLD命令は、ROM101またはRAM102の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、HLレジスタなどのペアレジスタをポインタとすることで、転

10

20

30

40

50

送先または転送元のアドレスをポインタにより指定してデータを転送することができる。

【1368】

第1特殊転送命令であるLDQ命令は、CPU103の内部レジスタに含まれる特別なレジスタであるQレジスタを用いて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。Qレジスタには、上位アドレスを示す格納値を予め設定しておき、LDQ命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送先または転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。

【1369】

第1特殊転送命令であるLDQ命令は、通常転送命令であるLD命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、Qレジスタの格納値を頻繁に変更するプログラムでは、かえって通常のLD命令よりもプログラムコード量が増大する場合がある。そこで、アドレスF000[H]～F0D7[H]の遊技ワーク領域や、アドレスFE00[H]～FEBF[H]の機能設定レジスタエリア、アドレスFF00[H]～FFFF[H]の機能制御レジスタエリアに、各種データを複数回転送する必要がある処理などに対応して、第1特殊転送命令であるLDQ命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

【1370】

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

【1371】

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

【1372】

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

【1373】

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

【1374】

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

【1375】

10

20

30

40

50

図 2 1 - 7 は、電力供給開始対応処理 P_POWER_ON の一例を示すフローチャートである。電力供給開始対応処理 P_POWER_ON は、図 1 5 に示された遊技制御用のメイン処理 P_MAIN から呼出可能な処理に含まれ、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、ステップ S 1 にて実行可能である。CPU 1 0 3 は、電力供給開始対応処理 P_POWER_ON を実行した場合、割込み禁止に設定した後に（ステップ A K S 1）、領域内スタックポインタ初期値を、スタックポインタにセットする（ステップ A K S 2）。領域内スタックポインタ初期値は、遊技スタック領域に退避データが格納されていない初期状態に対応して、遊技スタック領域の最終アドレスに 1 加算されたアドレス F 2 0 0 [H] であればよい。

【 1 3 7 6 】

ステップ A K S 2 に続いて、CPU 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オン出力値をセットする（ステップ A K S 3）。接続確認信号オン出力値は、接続確認信号がオン状態であることを示す値であり、例えば 0 0 [H] であればよい。このときに、CPU 1 0 3 の内部レジスタに含まれる Q レジスタを設定するための転送命令により、機能制御レジスタ上位アドレスを Q レジスタにセットする（ステップ A K S 4）。機能制御レジスタ上位アドレスは、図 2 1 - 4 に示された設定例 A K A 0 2 における機能制御レジスタエリアの上位アドレスを示す値 F F [H] である。こうして、機能制御レジスタ上位アドレスをセットすると、Q レジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、接続確認信号オン出力値をストアする（ステップ A K S 5）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。したがって、下位アドレスを指定する 2 バイトの特殊な L D Q 命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ステップ A K S 3 でセットされた接続確認信号オン出力値を格納することができる。ステップ A K S 5 において、接続確認信号オン出力値は、機能制御レジスタエリアに設けられた出力ポート番号「1」レジスタにストアされる。これにより、主基板 1 1 から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオン状態に設定される。

【 1 3 7 7 】

ステップ A K S 5 により接続確認信号をオン状態に設定すると、Q レジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップ A K S 6）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよび S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を指定する 3 バイトの特殊な L D Q 命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップ A K S 6 において、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値は、図 2 1 - 4 に示された設定例 A K A 0 2 における機能制御レジスタエリアのアドレス F F 2 8 [H] に設けられた S C U 0 コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 0 を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【 1 3 7 8 】

ステップ A K S 6 の後に、Q レジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップ A K S 7）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよび S C U 0 コマンドレジスタクリ

10

20

30

40

50

ア出力値を指定する3バイトの特殊なLDQ命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、SCU1コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップAKS7において、SCU1コマンドレジスタクリア出力値は、図21-4に示された設定例AKA02における機能制御レジスタエリアのアドレスFF2C[H]に設けられたSCU1コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路139のチャンネルSCU1を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

【1379】

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

【1380】

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

【1381】

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

【1382】

ステップAKS14の後に、RAM102の作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスをQレジスタにセットしてから（ステップAKS15）、電力供給開始対応処理P_P

10

20

30

40

50

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

【1383】

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

【1384】

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

【1385】

16ビットの乱数回路104Aは、4つのチャンネルRL0~RL3に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャンネルから更新を開始可能になる。8ビットの乱数回路104Bは、4つのチャンネルRS0~RS3に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャンネルから更新を開始可能になる。図21-3に示された設定例AKA01の機能設定レジスタエリアは、アドレスFE3F[H]~FE40[H]のRL0最大値設定レジスタと、アドレスFE41[H]~FE42[H]のRL1最大値設定レジスタと、アドレスFE43[H]~FE44[H]のRL2最大値設定レジスタと、アドレスFE45[H]~FE46[H]のRL3最大値設定レジスタと、が16ビットの乱数回路104Aにおける4つのチャンネルRL0~RL3に対応して設けられている。また、この機能設定レジスタエリアは、アドレスFE47[H]のRS0最大値設定レジスタと、アドレスFE48[H]のRS1最大値設定レジスタと、アドレスFE49[H]のRS2最大値設定レジスタと、アドレスFE4A[H]のRS3最大値設定レジスタと、が8ビットの乱数回路104Bにおける4つのチャンネルRS0~RS4に対応して設けられている。構成例AKT01の機能設定レジスタ格納値テーブルは、これらの最大値設定レジスタのうちで、RL0最大値設定レジスタの格納値を最初に設定し、RL2最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、RS1最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、RS2最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、RS3最大値設定レジスタを最後に設定するように、テーブルデータが構成されている。したがって、16ビットの乱数回路104AにおけるチャンネルRL0の更新が最初に開始され、16ビットの乱数回路104AにおけるチャンネルRL2の更新が次に開始され、8ビットの乱数回路104BにおけるチャンネルRS1の更新が次に開始され、8ビットの乱数回

10

20

30

40

50

路 1 0 4 B におけるチャネル R S 2 の更新が次に開始され、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B におけるチャネル R S 3 の更新が最後に開始される。このように、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始するので、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1 3 8 6】

電力供給開始対応処理 P_POWER_ON は、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理となる遊技制御用のメイン処理 P_MAIN から呼出可能な処理に含まれ、構成例 A K T 0 1 の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、機能に関する格納領域としての機能設定レジスタエリアに格納値を設定可能にする。このとき、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B によって更新される乱数値の乱数最大値を設定できるので、電力供給開始対応処理 P_POWER_ON は、最大値設定処理として実行可能である。1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A は、特定バイト数としての 2 バイトに対応する 1 6 ビットで構成される第 1 乱数値を更新可能である。8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は、特定バイト数よりも小さい所定バイト数としての 1 バイトに対応する 8 ビットで構成される第 2 乱数値を更新可能である。そして、電力供給開始対応処理 P_POWER_ON を実行する場合、構成例 A K T 0 1 の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な第 1 乱数値の乱数最大値を設定した後に、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な第 2 乱数値の乱数最大値を設定する。このように、特定バイト数の第 1 乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第 2 乱数値に関する設定を行うことにより第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1 3 8 7】

図 2 1 - 9 は、RWM アクセスプロテクトレジスタの構成例を示している。RWM アクセスプロテクトレジスタは、図 2 1 - 4 に示された機能制御レジスタエリアの構成例 A K A 0 2 において、アドレス F F 0 0 [H] に設けられる。RWM アクセスプロテクトレジスタの格納値は、RWM となる R A M 1 0 2 のアクセス禁止またはアクセス許可に対応して、異なる値になる。

【1 3 8 8】

図 2 1 - 9 (A) は、RWM アクセスプロテクトレジスタのビット構成例を示している。RWM アクセスプロテクトレジスタは、ビット番号が「0」から「7」までの 8 ビットデータ R A P を記憶可能であり、ビット番号「0」のビットデータ R A P 0 を、0 [B] または 1 [B] に設定可能である。これに対し、ビット番号「1」からビット番号「7」までのビットデータは、常に 0 [B] に設定され、「1」には設定されることがない固定値を示す。

【1 3 8 9】

図 2 1 - 9 (B) は、RWM アクセスプロテクトレジスタのビットデータ R A P の使用例を説明するための図である。ビットデータ R A P において、ビット番号「0」のビットデータ R A P 0 は、RWM アクセス制御ビットであり、0 [B] の設定により RWM はアクセス禁止となり、1 [B] の設定により RWM はアクセス許可となる。パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、ビット番号「0」のビットデータ R A P 0 は、初期値である 0 [B] に設定される。これにより、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、RWM となる R A M 1 0 2 へのアクセスを禁止することができる。

【1 3 9 0】

図 2 1 - 1 0 は、電源断処理 P_POWER_OFF の一例を示すフローチャートである。電源断処理 P_POWER_OFF は、図 1 6 に示された遊技制御用のタイマ割込み処理 P_PCT から呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップ S 5 1 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、電源断処理 P_POWER_OFF を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、バックアップ監視タイマアドレスをセットする（ステップ A K S 3 1）。バックアップ監視タイマアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられたバックアップ監視タイマのアドレスである。

【1391】

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

【1392】

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

【1393】

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

【1394】

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

【1395】

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

10

20

30

40

50

を可能にする。したがって、ステップA K S 4 2によりクリアデータがR W Mアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機1における電力供給の停止に対応して、R A M 1 0 2に対するアクセスが禁止される。

【1 3 9 6】

ステップA K S 4 2の後に、出力ポート番号「0」から「1 0」までをクリアする（ステップA K S 4 3）。出力ポート番号「0」から「1 0」までは、ポート番号が「0」から「1 0」までの出力ポートであり、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0における全部の出力ポートである。したがって、ステップA K S 4 3により、パチンコ遊技機1における電力供給の停止に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0における全部の出力ポートがクリア状態に設定される。このとき、C P U 1 0 3の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オフ出力値をセットする（ステップA K S 4 4）。接続確認信号オフ出力値は、接続確認信号がオフ状態であることを示す値であり、例えば0 1 [H]であればよい。このような接続確認信号オフ出力値は、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、出力ポート番号「1」レジスタにストアされる（ステップA K S 4 5）。これにより、主基板1 1から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオフ状態に設定される。

【1 3 9 7】

ステップA K S 4 5に続いて、C P U 1 0 3の内部レジスタを設定するための転送命令により、P T C 0割込み禁止出力値をセットする（ステップA K S 4 6）。P T C 0割込み禁止出力値は、タイマ回路1 3 6のチャンネルP T C 0を用いたタイマ割込みの発生を、禁止状態に設定するための出力値である。このP T C 0割込み禁止出力値は、機能設定レジスタエリアにおける指定アドレスの機能設定レジスタに書き込むための転送命令により、P T C 0制御レジスタにストアされる（ステップA K S 4 7）。P T C 0制御レジスタは、タイマ回路1 3 6のチャンネルP T C 0を用いた計時機能の使用状態を設定可能である。ステップA K S 4 7では、ステップA K S 4 6によりセットされたP T C 0割込み禁止出力値がP T C 0制御レジスタにストアされることで、パチンコ遊技機1における電力供給の停止に対応して、遊技制御用のタイマ割込みが禁止状態に設定される。

【1 3 9 8】

こうしたバックアップ判定時間の経過に対応した設定が行われると、ループ処理の実行による待機状態に移行する。この待機状態において、入力ポート番号「3」を入力し（ステップA K S 4 8）、電源確認信号入力ビットが「0」であるか否かを判定する（ステップA K S 4 9）。電源確認信号がオフ状態に対応して、電源確認信号入力ビットが「0」である場合に（ステップA K S 4 9；Y e s）、ステップA K S 4 8に戻るループ処理を継続させる。これにより、パチンコ遊技機1における電力供給の停止に対応して、電源断による動作停止までの待機状態を維持することで、不都合な記憶データの変更やC P U 1 0 3による処理の暴走を防止可能にする。

【1 3 9 9】

ステップA K S 4 9に対応して電源確認信号入力ビットが「1」であり「0」ではない場合に（ステップA K S 4 9；N o）、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから（ステップA K S 5 0）、割込みリターン命令により、電源断処理P_POWER_OFFを終了させる。電源断復旧時ベクタテーブルアドレスは、R O M 1 0 1の遊技プログラム領域に設けられた電源断復旧時ベクタテーブルのアドレスである。割込みリターン命令は、スタックポインタをポインタとして用いて、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタに設定可能である。例えば、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの下位バイトに設定し、スタックポインタの格納値を1加算した値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの上位バイトに設定する。

【1 4 0 0】

図2 1 - 1 1は、電源断処理P_POWER_OFFに関するデータ構成の使用例を説明するた

10

20

30

40

50

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

【1401】

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

【1402】

図21-11(B)は、電源断復旧時ベクタテーブルの構成例AKT11を示している。構成例AKT11の電源断復旧時ベクタテーブルは、正常な電力供給が再開された場合の割り込みリターン命令に対応して、電源断処理からの復帰先アドレスを指定可能である。電源断復旧時ベクタテーブルは、ROM101の遊技プログラム領域におけるアドレス0016[H]に記憶された下位アドレス指定データ00[H]と、ROM101の遊技プログラム領域におけるアドレス0017[H]に記憶された上位アドレス指定データ00[H]と、をテーブルデータとして含んで構成される。電源断処理P_POWER_OFFのステップAKS50では、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスとして、アドレス0016[H]を示すデータがスタックポインタにセットされる。その後、割り込みリターン命令により、プログラムカウンタの格納値が0000[H]に設定されて処理を復帰させることで、遊技制御用のメイン処理P_MAINを先頭から実行可能にする。

【1403】

図21-12は、乱数更新処理P_RANDOMの一例を示すフローチャートである。乱数更新処理P_RANDOMは、図16に示された遊技制御用のタイマ割り込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば4msといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割り込みの発生に対応して、ステップS56にて実行可能である。その一方で、乱数更新処理P_RANDOMは、図15に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINから呼出可能な処理に含まれず、ステップS7の後にタイマ割り込みが発生するまで繰り返されるループ処理にて実行されることがない。したがって、乱数更新処理P_RANDOMは、所定時間の経過によるタイマ割り込みに対応して実行可能な第1処理に含まれるものの、その第1処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第2処理には含まれない。また、乱数更新処理P_RANDOMは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割り込み処理P_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるものの、パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P_MAINにおいて、ステップS1の電力供給開始対応処理P_POWER_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理では呼び出されず実行不可である。

【1404】

乱数更新処理P_RANDOMは、Bレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタといった、CPU103の内部レジスタを用いて、当り図柄用の乱数MR1-2や普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1について、それらの値を示す数値データを更新可能にする。当り図柄用の乱数MR1-2は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおけ

10

20

30

40

50

る特別図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄の決定に用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、普通図柄表示器20における普通図柄の可変表示である普図ゲームに対応して、普通図柄の表示結果である確定普通図柄の決定に用いられる。乱数更新処理P_RANDOMは、当り図柄用の乱数MR1-2を更新する場合と普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を更新する場合とで、共通となる内部レジスタとして、Bレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタを用いて、それぞれの乱数値を更新可能である。

【1405】

CPU103は、乱数更新処理P_RANDOMを実行した場合に、乱数ポインタとして用いるHLレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップAKS61）。当り図柄用乱数カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。乱数ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数カウンタのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により更新対象乱数値を指定可能になる。ステップAKS61では、LDQ命令により当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、当り図柄用の乱数MR1-2を、更新対象乱数値として設定することができる。

【1406】

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

【1407】

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

【1408】

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

【1409】

ステップAKS65に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるBレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセッ

10

20

30

40

50

トする（ステップAKS66）。ステップAKS66では、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1について、例えば最大値「198」に対応するC6[H]といった、乱数MR2-1の更新範囲に含まれる最大値をLD命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップAKS65において更新対象乱数値とした乱数MR2-1の乱数最大値を設定することができる。

【1410】

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

【1411】

図21-13は、乱数更新処理P_RANDOMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップAKS61により乱数ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数カウンタと、ステップAKS63により初期値ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップAKS64の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。また、乱数更新処理P_RANDOMでは、ステップAKS65により乱数ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、ステップAKS67により初期値ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップAKS68の初期値変更乱数更新処理P_RANCPが実行される。当り図柄用乱数カウンタは、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられ、当り図柄用の乱数MR1-2に対応する数値データを記憶可能である。当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数MR1-2の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数カウンタは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数MR2-1の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。このように、乱数更新処理P_RANDOMは、当り図柄用乱数データエリアに設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファと、普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられた当り図柄用乱数カウンタと、を用いて、ソフトウェアによる乱数MR1-2および乱数MR2-1の更新を可能にする。

【1412】

図21-13（A）は、当り図柄用乱数データエリアの構成例AKB11を示している。構成例AKB11の当り図柄乱数データエリアは、アドレスF050[H]の当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスF051[H]の当り図柄用初期値乱数カウンタと、アドレスF052[H]の普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、アドレスF053[H]の普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスF054[H]の普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF050[H]が乱数更新処理P_RANDOMのステップAKS63により初期値ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスF052[H]が乱数更新処理P_RANDOMのステップAKS65により乱数ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF053[H]が

乱数更新処理P_RANDOMのステップAKS67により初期値ポインタにセットされる。当り図柄用初期値乱数カウンタは、当り図柄用初期値となる乱数MR1-3に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタは、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2に対応する数値データを記憶可能である。

【1413】

図21-13(B)は、特別図柄用乱数バッファエリアの構成例AKB12を示している。構成例AKB12の特別図柄用乱数バッファエリアは、アドレスF07F[H]の特別図柄判定用乱数バッファと、アドレスF081[H]の当り図柄用乱数カウンタと、アドレスF082[H]の変動パターン種別選択用乱数バッファと、アドレスF083[H]の変動パターン用乱数バッファと、アドレスF084[H]のハズレ演出選択用乱数バッファと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数カウンタのアドレスF081[H]が乱数更新処理P_RANDOMのステップAKS61により乱数ポインタにセットされる。特別図柄判定用乱数バッファは、16ビットの乱数回路104Aから取得した特別図柄判定用の乱数MR1-1に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン種別選択用乱数バッファは、8ビットの乱数回路104Bから取得した変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン用乱数バッファは、8ビットの乱数回路104Bから取得した変動パターン用の乱数MR3-4に対応する数値データを記憶可能である。ハズレ演出選択用乱数バッファは、16ビットの乱数回路104Aから取得したハズレ演出選択用の乱数MR3-2に対応する数値データを記憶可能である。

【1414】

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

【1415】

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

【1416】

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

10

【1417】

ステップAKS105に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる場合に（ステップAKS105；Yes）、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する。ステップAKS101の比較加算命令を実行した場合に、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値は、更新後の更新対象乱数値を示すことになる。そして、ステップAKS105の判定結果により初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する場合に、更新後の更新対象乱数値を示す乱数カウンタの格納値は、そのまま現在の乱数値として格納される。したがって、ステップAKS105では、更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了することにより、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納させることができる。

20

【1418】

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

30

【1419】

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

40

【1420】

ステップAKS107に続いて、ステップAKS106により読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファにストアしてから（ステップAKS108）、初期値変更乱数更新処理P_RANCPが終了する。初期値ポイ

50

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

【1421】

図21-12に示された乱数更新処理P_RANDOMは、ステップAKS61～AKS63により、当り図柄用の乱数MR1-2について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップAKS64の初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する。初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定にもとづいて、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能にする。ステップAKS64の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップAKS61により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数MR1-2について、ステップAKS62により設定した乱数最大値やステップAKS63により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップAKS64の初期値変更乱数更新処理P_RANCPは、ステップAKS61により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数MR1-2について、その値がステップAKS63により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1422】

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

【1423】

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

10

20

30

40

50

RANDOMにより、第1乱数値として乱数MR1-2を更新した後に、第2乱数値として乱数MR2-1を更新することで、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第1乱数値を第2乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1424】

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

10

【1425】

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

20

【1426】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第1乱数値となる乱数MR1-2を更新可能にするステップAKS61~AKS64は第1更新処理となり、第2乱数値となる乱数MR2-1を更新可能にするステップAKS65~AKS68は第2更新処理となる。そして、第1更新処理と第2更新処理とで、共通となる内部格納手段であるCPU103のHLレジスタ、Bレジスタ、Dレジスタを用いて、第1乱数値としての乱数MR1-2および第2乱数値としての乱数MR2-1を更新可能にする。このように、共通となる内部格納手段を用いて第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

【1427】

乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップAKS64により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを実行する前に、ステップAKS61~AKS63により、当り図柄用乱数カウンタアドレス、当り図柄用乱数最大判定値、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるCPU103のHLレジスタ、Bレジスタ、Dレジスタに格納する。また、乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップAKS68により初期値変更乱数更新処理P_RANDCPを実行する前に、ステップAKS65~AKS67により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレス、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段であるCPU103のHLレジスタ、Bレジスタ、Dレジスタに格納する。ステップAKS61により第1乱数値となる乱数MR1-2の更新に用いられる命令と、ステップAKS65により第2乱数値となる乱数MR2-1の更新に用いられる

40

50

命令は、CPU103のHLレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップAKS61により当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするがステップAKS65により普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップAKS62により第1乱数値となる乱数MR1-2の更新に用いられる命令と、ステップAKS66により第2乱数値となる乱数MR2-1の更新に用いられる命令は、CPU103のBレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップAKS62により当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするがステップAKS66により普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップAKS63により第1乱数値となる乱数MR1-2の更新に用いられる命令と、ステップAKS67により第2乱数値となる乱数MR2-1の更新に用いられる命令は、CPU103のDEレジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップAKS63により当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするがステップAKS67により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。これらのステップAKS61～AKS63とステップAKS65～AKS67とで、例えばCPU103の内部レジスタを設定するための転送命令であるLD命令やLDQ命令といった、共通となる命令を用いて異なる参照先情報を設定可能にする。そして、ステップAKS64とステップAKS68とで、共通となるサブルーチンの呼出命令により初期値変更乱数更新処理P_RANCPを呼び出して実行する。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P_RANDOMにおいて、第1乱数値となる乱数MR1-2の更新に用いられる命令と、第2乱数値となる乱数MR2-1の更新に用いられる命令と、が共通となる。共通となる命令を用いて第1乱数値としての乱数MR1-2や第2乱数値としての乱数MR2-1を更新可能にすることにより、第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1428】

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

【1429】

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

値である。

【1430】

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

【1431】

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

10

20

30

40

50

【1432】

ステップAKS82の後に、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップAKS83）。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図21-13（A）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例AKB11において、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレスF054[H]である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「1」～「198」の更新範囲において更新可能にして（ステップAKS84）、初期値決定用乱数更新処理P_TFINITが終了する。ステップAKS84の比較加算命令は、ステップAKS82と同様の比較加算命令であればよい。ただし、ステップAKS84の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2が更新対象初期値用乱数値に設定されるので、初期値用乱数最大値を示すオペランドで指定された即値が、ステップAKS82の比較加算命令とは異なる値に設定される。したがって、ステップAKS84の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2-2が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を1加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1433】

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

【1434】

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

【1435】

図21-16は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONの一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、図17に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップS103において第1始動入賞対応フラグがオンである場合にステップS104にて実行可能であり、ステップS107において第2始動入賞対応フラグがオンである場合にステップS108にて実行可能である。CPU103は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するた

めの転送命令により、始動口入賞記憶カウンタアドレスをセットする（ステップA K S 2 0 1）。始動口入賞記憶カウンタアドレスは、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられた第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタのアドレスである。ステップA K S 2 0 1では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスF 0 [H]を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに記憶された始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。これにより、第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタのアドレスを示す値は、ポインタとなるC P U 1 0 3の内部レジスタに格納される。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップA K S 2 0 2）。

10

【1 4 3 6】

ステップA K S 2 0 2の次に、始動口入賞記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップA K S 2 0 3）。例えば、ステップA K S 2 0 2によりロードされた値と、「4」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップA K S 2 0 3；Y e s）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが終了して特別図柄プロセス処理P_TPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップA K S 2 0 3；N o）、始動口入賞記憶カウンタの計数値を1加算するように更新する（ステップA K S 2 0 4）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタの計数値を1加算する更新が可能になる。

20

【1 4 3 7】

ステップA K S 2 0 4の後に、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットする（ステップA K S 2 0 5）。特別図柄判定用バッファアドレスは、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられた第1特別図柄保留バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファまたは第2特別図柄保留バッファに含まれる第2特別図柄判定用バッファのアドレスである。ステップA K S 2 0 5では、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルと、ステップA K S 2 0 2によりロードした第1始動口入賞カウンタまたは第2始動口入賞カウンタの計数値と、に対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。

30

【1 4 3 8】

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

40

【1 4 3 9】

ステップA K S 2 0 5では、第1保留記憶用バッファや第2保留記憶用バッファのバッファサイズに対応する値と、始動口入賞カウンタの計数値とを乗算し、バッファ番号「1」の第1保留記憶用バッファまたは第2保留記憶用バッファの下位アドレスに、その乗算値を加算する。このような加算値を転送先ポインタに設定することで、特別図柄判定用バ

50

ッファアドレスを転送先にセットできればよい。

【1440】

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

【1441】

ステップAKS206の次に、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、RL0ハードラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップAK207）。こうして取得したRL0ハードラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、特別図柄判定用乱数バッファにストアされる（ステップAKS208）。このように、RL0ハードラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、特別図柄判定用乱数バッファにストアすることにより、特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR1-1の値を特別図柄判定用乱数バッファに格納することができる。

【1442】

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

【1443】

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

【1444】

ステップAKS212の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、RS2ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップAKS213）。このとき取得したRS2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン用乱数バッファにストアされる（ステップA

K S 2 1 4)。このように、R S 2 ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 について、その値を示す数値データが抽出され、乱数 M R 3 - 4 の値を変動パターン用乱数バッファに格納することができる。

【1 4 4 5】

ステップ A K S 2 1 4 に続いて、乱数バッファから特別図柄判定用バッファへのブロック転送を行う（ステップ A K S 2 1 5）。乱数バッファは、ステップ A K S 2 0 8 により乱数 M R 1 - 1 の値が格納された特別図柄判定用乱数バッファ、ステップ A K S 2 1 0 により乱数 M R 3 - 2 の値が格納されたハズレ演出選択用乱数バッファ、ステップ A K S 2 1 2 により乱数 M R 3 - 3 の値が格納された変動パターン種別選択用乱数バッファ、ステップ A K S 2 1 4 により乱数 M R 3 - 4 の値が格納された変動パターン用乱数バッファを含んで構成される。ステップ A K S 2 1 5 では、特別図柄判定用乱数バッファのアドレスを転送元にセットし、乱数バッファのバッファサイズに対応する値を転送回数にセットする。なお、転送先となる特別図柄判定用バッファアドレスは、ステップ A K S 2 0 5 によりセットされている。これらの設定にもとづいて、ブロック転送命令を実行することにより、乱数バッファに一時記憶された各乱数の値を、第 1 保留記憶用バッファまたは第 2 保留記憶用バッファにおいて、新たな保留情報として記憶させることができる。

【1 4 4 6】

ステップ A K S 2 1 5 により新たな記憶情報を記憶させると、入賞時演出条件成立の有無を判定する（ステップ A K S 2 1 6）。入賞時演出条件は、先読み演出を実行可能にする条件として、予め設定されていればよい。例えば始動口入賞指定値が「2」である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。また、始動口入賞指定値が「1」である場合に、時短状態ではないことに対応して時短機能フラグが「0」であるとともに、小当り遊技状態または大当り遊技状態ではないことに対応して特別図柄プロセスコードが 0 3 [H] 未満である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。入賞時演出条件の成立ありと判定された場合に（ステップ A K S 2 1 6 ; Y e s）、入賞時演出処理 P_GAME_CHK を実行する（ステップ A K S 2 1 7）。入賞時演出処理 P_GAME_CHK は、特別図柄の当り判定を含み、判定結果に対応した演出指定値の選択などを行い、入賞時演出コマンドを送信可能にする。

【1 4 4 7】

ステップ A K S 2 1 6 に対応して入賞時演出条件の成立なしと判定された場合や（ステップ A K S 2 1 6 ; N o）、ステップ A K S 2 1 7 による入賞時演出処理を実行した後は、ポインタを設定するための転送命令により、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 2 1 8）。演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理 P_COM_SET を実行することで（ステップ A K S 2 1 9）、始動入賞時コマンドとして、第 1 演出記憶情報指定コマンドまたは第 2 演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第 1 演出記憶情報指定コマンドは、第 1 始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。第 2 演出記憶情報指定コマンドは、第 2 始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第 2 保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。このように、ステップ A K S 2 1 9 のコマンドセット処理 P_COM_SET により、始動入賞時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信することができる。

【1 4 4 8】

ステップ A K S 2 1 9 の次に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 2 2 0）。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、RAM 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、1 加算するように更新する（ステップ A K S 2 2 1）。また、レジスタやポインタを設定するための複合転送命令などにより、始動口入賞バッ

10

20

30

40

50

ファ記憶カウンタに対応してポインタを更新する（ステップA K S 2 2 2）。例えば、ステップA K S 2 2 1による更新後の始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、C P U 1 0 3の内部レジスタにロードするとともに、ポインタの格納値を1加算するように更新することで、始動口入賞バッファの先頭アドレスを示す値がポインタに格納される。さらに、ロードした始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ポインタの格納値に加算することで、始動口入賞バッファにおいて更新対象となるバッファ番号の格納領域を特定可能にする。

【1 4 4 9】

ステップA K S 2 2 2によりポインタを更新すると、始動口入賞指定値をロードする（ステップA K S 2 2 3）。始動口入賞指定値は、特別図柄プロセス処理P_TPROCによりセットされた第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに対応して、第1始動入賞を示す「1」または第2始動入賞を示す「2」を設定可能である。ステップA K S 2 2 3では、第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルからテーブルデータを読み出すための転送命令により、始動口入賞指定値を取得可能にする。こうして取得された始動口入賞指定値は、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、始動口入賞バッファにストアされ（ステップA K S 2 2 4）、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONが終了する。

【1 4 5 0】

図21-17は、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONでは、図17に示された特別図柄プロセス処理P_TPROCのステップS102によりセットされた第1始動口入賞テーブルまたはステップS106によりセットされた第2始動口入賞テーブルを用いて、各種設定や制御が行われる。そして、例えばステップA K S 2 0 4により計数値を更新可能な第1始動口入賞記憶カウンタや第2始動口入賞記憶カウンタは、特別図柄制御データエリアに設けられ、第1保留記憶数や第2保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。A K S 2 2 1により計数値を更新可能な始動口入賞バッファ記憶カウンタや、A K S 2 2 4により始動口入賞指定値がストアされる始動口入賞バッファは、始動口入賞バッファエリアに設けられ、第1始動入賞と第2始動入賞との合計回数や発生順序を記憶可能である。また、ステップA K S 2 1 9のコマンドセット処理P_COM_SETでは、ステップA K S 2 1 8によりアドレスをセットした第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルが用いられる。

【1 4 5 1】

このように、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブル、特別図柄制御データエリアに設けられた第1始動口入賞記憶カウンタまたは第2始動口入賞記憶カウンタ、始動口入賞バッファエリアに設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタや始動口入賞バッファ、第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【1 4 5 2】

図21-17（A1）は、第1始動口入賞テーブルの構成例A K T 2 1を示している。構成例A K T 2 1の第1始動口入賞テーブルは、第1始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、R L 0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」の下位アドレスと、第1特別図柄判定用バッファ番号「1」の下位アドレスと、第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「1」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

【1 4 5 3】

第1始動口入賞記憶カウンタは、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられ、第1保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。R L 0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「0」のR L 0ハードラッチ乱数値レジスタであり、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャネルR L 0が生成

10

20

30

40

50

可能な特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第1特別図柄判定用バッファ番号「1」は、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「1」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファである。第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ROM101の遊技データ領域に記憶され、第1保留記憶数を指定する第1演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「1」は、第1始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

【1454】

図21-17(A2)は、第2始動口入賞テーブルの構成例AKT22を示している。構成例AKT22の第2始動口入賞テーブルは、第2始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、RL0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」の下位アドレスと、第2特別図柄判定用バッファ番号「1」の下位アドレスと、第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「2」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

【1455】

第2始動口入賞記憶カウンタは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられ、第2保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。RL0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「1」のRL0ハードラッチ乱数値レジスタであり、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャネルRL0が生成可能な特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第2特別図柄判定用バッファ番号「1」は、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「1」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2特別図柄判定用バッファである。第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ROM101の遊技データ領域に記憶され、第2保留記憶数を指定する第2演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「2」は、第2始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

【1456】

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

【1457】

特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理P_TPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。特別図柄プロセスコードは、特別図柄プロセス処理P_TPROCにおいて選択される処理を指定可能である。第1始動口入賞記憶カウンタは、第1保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。大当り図柄判定バッファは、大当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。大当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、大当り遊技状態の種類を設定可能にする。小当り図柄判定バッファは、小当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。小当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、小当り遊技

10

20

30

40

50

状態の酒類を設定可能にする。大入賞口入賞個数カウンタは、特別可変入賞球装置 50 が形成する大入賞口を通過した遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放回数カウンタは、小当り遊技状態や大当り遊技状態における大入賞口の開放回数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放パターンタイマは、小当り遊技状態や大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。大入賞口開放パターンテーブルポインタは、大入賞口の開放時間が設定される大入賞口開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であるか否かに対応して、オン状態またはオフ状態に対応したフラグ値を記憶可能である。第 2 始動口入賞記憶カウンタは、第 2 保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。

10

【1458】

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

【1459】

始動口入賞バッファ記憶カウンタは、始動口入賞バッファエリアに有効な始動口入賞指定値が記憶されている個数に対応した計数値を記憶可能である。したがって、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値は、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞との合計回数を示す。始動口入賞バッファ番号「0」~「8」は、バッファ番号「0」~「8」が割り当てられた始動口入賞バッファであり、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞とが発生した順に始動口入賞指定値を記憶可能である。これにより、始動口入賞バッファの記憶情報は、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞との発生順序を示す。

20

【1460】

図 21-17 (C1) は、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例 AKT23 を示している。構成例 AKT23 の第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第 1 演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第 1 始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップ AKS219 のコマンドセット処理 P_COM_SET は、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第 1 演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第 1 演出記憶情報指定コマンドは、第 1 始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第 1 演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板 12 に対して第 1 保留記憶数を通知することができる。

30

【1461】

図 21-17 (C2) は、第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例 AKT24 を示している。構成例 AKT24 の第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第 2 演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第 2 始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップ AKS219 のコマンドセット処理 P_COM_SET は、第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第 2 演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第 2 演出記憶情報指定コマンドは、第 2 始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第 2 演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板 12 に対して第 2 保留記憶数を通知することができる。

40

【1462】

図 21-16 に示された始動口スイッチ通過処理 P_TZU_ON は、ステップ AKS209 によりロードした RL2 ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップ AKS210 によりハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数 MR3-2 について、その値を示す数値データが抽出可能になる。また、始動口スイッチ通

50

過処理P_TZU_ONは、ステップAKS211によりロードしたRS1ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップAKS212により変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3について、その値を示す数値データが抽出可能になる。さらに、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは、ステップAKS213によりロードしたRS2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップAKS214により変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数MR3-4について、その値を示す数値データが抽出可能になる。ここで、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2を第1乱数値とし、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を第2乱数値とし、変動パターン用の乱数MR3-4を第3乱数値とした場合に、始動口スイッチ通過処理P_TZU_ONは始動入賞の発生に対応して実行されるので、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値とで、始動入賞の発生という、共通となる抽出条件の成立により抽出可能になる。ハズレ演出選択用の乱数MR3-2は16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3および変動パターン用の乱数MR3-4は8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数MR3-2の更新速度は469[回/ms]であるのに対し、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は938[回/ms]である。すなわち、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は、乱数MR3-2の更新速度の整数倍である2倍となっている。乱数MR3-2の更新範囲は「0」～「65518」であり、乱数MR3-3の更新範囲は「0」～「240」であり、乱数MR3-4の更新範囲は「0」～「250」なので、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。このように、第2乱数値および第3乱数値の更新速度が、第1乱数値の更新速度の整数倍となる場合に、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1463】

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

【1464】

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

【1465】

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

10

【1466】

ステップAKS246に対応して始動口入賞指定値が「1」である場合に（ステップAKS246；Yes）、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第1特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする（ステップAKS247）。第1特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第1特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。ステップAKS247では、テーブルポインタを設定するための転送命令により、テーブルポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄通常処理P_TNORMALでは、ステップAKS245により第2特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットした後に、ステップAKS246において始動口入賞指定値が「1」に対応して、ステップAKS247により第1特別図柄判定制御テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

20

【1467】

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

30

【1468】

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

40

【1469】

図21-19は、特別図柄通常処理P_TNORMALに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄通常処理P_TNORMALでは、ステップAKS245によりアドレスをセットした第2特別図柄判定制御テーブルまたはステップAKS247によりア

50

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

【1470】

図21-19(A1)は、第1特別図柄判定制御テーブルの構成例AKT31を示している。構成例AKT31の第1特別図柄判定制御テーブルは、第1特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第1特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第1当り図柄用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第1特別図柄バッファの下位アドレスと、第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第1特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ROM101の遊技データ領域に記憶され、第1特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第1特別図柄判定用バッファ番号「0」は、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファである。第1当り図柄用バッファ番号「0」は、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1当り図柄用バッファである。第1特別図柄バッファは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられ、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ROM101の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するとき用いられる。

【1471】

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

【1472】

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

コマンドは、特別図柄状態指定コードに対応した下位バイトを設定可能である。客待ちデモコマンドは、固定値 03 [H] を用いた下位バイトを設定可能である。

【1473】

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

【1474】

ステップAKS301に続いて、特別図柄バッファシフト処理P_TBUFSHIFTが実行される（ステップAKS302）。ステップAKS302の特別図柄バッファシフト処理P_TBUFSHIFTは、ステップAKS301によりアドレスがセットされた第1特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第2特別図柄バッファシフト制御テーブルを用いて、第1特別図柄保留バッファまたは第2特別図柄保留バッファの記憶内容をシフト可能である。例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、第1特別図柄バッファの第1保留記憶用バッファや第2特別図柄バッファの第2保留記憶用バッファにおける記憶内容を、1単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。

【1475】

ステップAKS302の次に、バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファをロードする（ステップAKS303）。バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファ、または、第2特別図柄判定用バッファである。ステップAKS303では、特別図柄通常処理P_TNORMALによりセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、第1特別図柄保留バッファまたは第2特別図柄保留バッファから、特別図柄判定用バッファの格納値を読み出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスF0 [H] を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに記憶された第1特別図柄判定用バッファ番号「0」または第2特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定した後に、ポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファに記憶された特別図柄判定用の乱数MR1-1を読み出可能であればよい。

【1476】

ステップAKS303の後に、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKが実行される（ステップAKS304）。ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、ステップAKS303により読み出された特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、特別図柄大当り判定とも称し、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特

別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる01[H]が、当りフラグにストアされる。当りフラグは、図21-17(B1)に示された構成例AKB21の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF032[H]が割り当てられている。ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに大当り指定値を格納可能にすればよい。なお、当りフラグは、ステップAKS304における特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKの開始に対応して実行されるクリア命令により、初期値となる00[H]を設定可能であればよい。

【1477】

ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKとともに、特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKが実行される(ステップAKS305)。ステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、ステップAKS303により特別図柄判定用バッファをロードすることで読み出された特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を小当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「小当り」とするか否かの判定は、特別図柄小当り判定とも称し、所定状態としての小当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄小当り判定において特図表示結果を「小当り」とする判定がなされた場合に、小当り指定値となる02[H]が、当りフラグにストアされる。ステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKは、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに小当り指定値を格納可能にすればよい。

【1478】

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

【1479】

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

【1480】

ステップ A K S 3 0 6 の後に、特別図柄バッファ下位アドレスをロードする（ステップ A K S 3 0 7）。特別図柄バッファ下位アドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファのアドレスである。ステップ A K S 3 0 7 では、特別図柄通常処理 P_TNORMAL によりアドレスがセットされた第 1 特別図柄判定制御テーブルまたは第 2 特別図柄判定制御テーブルに対応して、異なる下位アドレスを指定可能である。例えば、第 1 特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第 1 特別図柄バッファの下位アドレス B 8 [H] を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。また、第 2 特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第 2 特別図柄バッファの下位アドレス B 9 [H] を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。バッファポインタの上位バイトには、ステップ A K S 3 0 6 により、遊技ワーク領域の上位アドレス F 0 [H] が既に格納されている。

【 1 4 8 1 】

ステップ A K S 3 0 7 に続いて、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET が実行される（ステップ A K S 3 0 8）。特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET は、特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄を決定可能にして、決定結果に対応する特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファに格納可能である。特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET の次に、特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 0 9）。特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルまたは第 2 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスである。ステップ A K S 3 0 9 では、特別図柄通常処理 P_TNORMAL によりアドレスがセットされた第 1 特別図柄判定制御テーブルまたは第 2 特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第 1 特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第 1 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス 1 2 B B [H] を示す値がポインタにセットされる。また、第 2 特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第 2 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス 1 2 C 0 [H] を示す値がポインタにセットされる。

【 1 4 8 2 】

ステップ A K S 3 0 9 の次に、データセット処理 P_DATASET を実行して（ステップ A K S 3 1 0）、特別図柄判定処理 P_TDECISION が終了する。ステップ A K S 3 1 0 のデータセット処理 P_DATASET は、ステップ A K S 3 0 9 によりアドレスがセットされた特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルを用いて、バッファ番号「0」の第 1 保留記憶用バッファまたは第 2 保留記憶用バッファにおいて、特別図柄判定用バッファと当り図柄用バッファとを、クリアすることにより初期化可能にする。例えば、第 1 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第 1 特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「0」の第 1 保留記憶用バッファにおいて、第 1 特別図柄判定用バッファと第 1 当り図柄用バッファとが、初期化される。また、第 2 特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第 2 特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「0」の第 2 保留記憶用バッファにおいて、第 2 特別図柄判定用バッファと第 2 当り図柄用バッファとが、初期化される。

【 1 4 8 3 】

図 2 1 - 2 1 は、特別図柄判定処理 P_TDECISION に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄判定処理 P_TDECISION では、ステップ A K S 3 0 4 の特別図柄大当り判定処理 P_TFVR_CHK やステップ A K S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P_TLITTLE_CHK により、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 を用いて、特別図柄の可変表示における表示結果を、「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かが、可変表示の開始に対応して判定される。また、ステップ A K S 3 0 8 の特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET では、ステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスをロードした特別図柄バッファが用いられる。このように、特別図柄判定処理 P_TDECISION は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 や特別図柄バッファを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【1484】

図21-21(A)は、ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKやステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P_TLITTLE_CHKによる特別図柄判定例AKC01を示している。ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKは、特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値が大当り判定範囲内であるか否かを判定するために、大当り判定値との比較演算を実行可能にする。大当り判定値は、大当り下限判定値と、大当り上限判定値と、を含む。そして、大当り下限判定値から乱数MR1-1の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は大当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は大当り下限判定値を超える値である。乱数MR1-1の値が大当り下限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数MR1-1の値が大当り下限判定値を超える値である場合に、大当り上限判定値から乱数MR1-1の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は大当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は大当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数MR1-1の値が大当り上限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内であることに対応して、大当り指定値となる01[H]を当りフラグにストアする。乱数MR1-1の値が大当り上限判定値を超える値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P_TFVR_CHKを終了することで特別図柄判定処理P_TDECISIONにリターンする。

【1485】

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

【1486】

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

【1487】

一例として、小当り下限判定値は、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで共通の「21000」となるように、予め設定されていればよい。また、小当り上限判定値は、始動口入賞判定値が「1」である場合に「21285」となり、始動口

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

【1488】

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

【1489】

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

【1490】

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

特別図柄が大当たり図柄である特別図柄に対応して、大当たり特別図柄パターン指定値として使用可能である。

【1491】

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

10

【1492】

ステップAKS325の後に、大当たり情報データ選択処理P_TFVR_ZUが実行される（ステップAKS326）。大当たり情報データ選択処理P_TFVR_ZUは、ステップAKS325によりロードされた始動口入賞指定値や、図21-20に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップAKS306によりロードされた当り図柄用バッファの格納値などを用いて、大当たり図柄指定値を決定可能にして、決定結果に対応する大当たり情報設定用データを設定可能である。大当たり情報設定用データは、大当たり演出指定値と、ファンファーレ表示指定値と、大当たり終了表示指定値と、を示すデータである。このような大当たり情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当たり図柄指定値を、大当たり図柄判定バッファにストアする（ステップAKS327）。大当たり図柄判定バッファは、図21-17（B1）に示された構成例AKB21の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF035[H]が割り当てられている。ステップAKS327では、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大当たり図柄指定値をストアすればよい。

20

【1493】

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

30

40

【1494】

ステップAKS329により変動コマンド指定バッファを設定すると、大入賞口開放回数最大値バッファの設定を行う（ステップAKS330）。大入賞口開放回数最大値バッファは、RAM102の遊技ワーク領域にて変動コマンド指定バッファの次アドレスに設けられ、大当たり遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する開放回数の最大値を格納可能である。ステップAKS330では、ステップAKS326の大当たり情報データ選択処理P_TFVR_ZUにより決定された大当たり図柄指定値と、ROM101の遊技データ領域に記憶された大入賞口開放回数最大値テーブルと、を用いて大入賞口開放回数最大値を決

50

定可能である。このとき決定された大入賞口開放回数最大値に対応する格納値を、RAM 102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大入賞口開放回数最大値バッファにストアすればよい。

【1495】

ステップAKS322に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップAKS322；Yes）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップAKS331）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップAKS331；No）、小当り特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップAKS332）。小当り特別図柄パターン指定値は、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファから読み出した格納値に、予め設定された小当り図柄加算値を加算することにより作成されてもよい。また、小当り特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されてもよい。特別図柄バッファは、図21-20に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップAKS307により下位アドレスがロードされた第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファである。ステップAKS332では、小当り図柄加算値などを用いて作成された小当り特別図柄パターン指定値を、RAM 102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファにストアすればよい。

【1496】

ステップAKS332により小当り特別図柄パターン指定値をストアした後に、小当り図柄指定値を決定する（ステップAKS333）。小当り図柄指定値は、図21-20に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップAKS306によりロードされた当り図柄用バッファの格納値と、始動口入賞指定値に対応してセットされる第1小当り状態設定用テーブルまたは第2小当り状態設定用テーブルと、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り図柄指定値を、小当り図柄判定バッファにストアする（ステップAKS334）。小当り図柄判定バッファは、図21-17（B1）に示された構成例AKB21の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF036[H]が割り当てられている。ステップAKS334では、RAM 102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、小当り図柄指定値をストアすればよい。

【1497】

ステップAKS334の次に、小当り演出指定値を決定する（ステップAKS335）。小当り演出指定値は、ROM 101の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルと、ステップAKS333により決定された小当り図柄指定値と、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り演出指定値を、演出図柄情報バッファにストアする（ステップAKS336）。ステップAKS336では、ステップAKS335により決定された小当り演出指定値を、RAM 102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、演出図柄情報バッファにストアすればよい。

【1498】

ステップAKS336により小当り演出指定値をストアすると、小当り情報設定用データを転送する（ステップAKS337）。小当り情報設定用データは、小当りファンファーレ表示指定値と、小当りエンディング表示指定値と、を示すデータである。ステップAKS337では、ROM 101の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルにおいて、小当り演出指定値の決定結果に対応する小当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタに設定される。また、RAM 102の遊技ワーク領域に設けられた小当りファンファーレ表示バッファのアドレスが、転送先にセットされる。さらに、小当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納すればよい。

【1499】

ステップ A K S 3 3 1 に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップ A K S 3 3 1 ; Y e s）、ハズレ特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップ A K S 3 3 8）。ハズレ特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値や小当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されていればよい。例えば、ハズレ特別図柄パターン指定値として F 1 [H] を設定可能であってもよい。特別図柄バッファは、図 2 1 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P_TDECISION のステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスがロードされた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファである。ステップ A K S 3 3 8 では、予め用意されたハズレ特別図柄パターン指定値を、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファにストアすればよい。

10

【1500】

ステップ A K S 3 3 8 に続いて、演出図柄情報バッファをクリアする（ステップ A K S 3 3 9）。演出図柄情報バッファは、特図表示結果が「大当り」や「小当り」の場合に対応した演出指定値を格納可能である。その一方で、特図表示結果が「ハズレ」の場合に対応して、演出図柄情報バッファをクリアすることで、その格納値を 0 0 [H] に初期化する。また、変動コマンド指定バッファをクリアする（ステップ A K S 3 4 0）。

【1501】

ステップ A K S 3 3 0、A K S 3 3 7、A K S 3 4 0 の後に、ポインタを設定するための転送命令により、変動開始前コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 4 1）。変動開始前コマンド送信テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された変動開始前コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理 P_COM_SET を実行してから（ステップ A K S 3 4 2）、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET が終了する。

20

【1502】

図 2 1 - 2 3 は、大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU の一例を示すフローチャートである。大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU は、図 2 1 - 2 2 に示された特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET において呼び出され、ステップ A K S 3 2 2 において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 2 6 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU を実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 4 0 1）。第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 2 大当り状態設定用テーブルのアドレスである。

30

【1503】

ステップ A K S 4 0 1 に続いて、始動口入賞指定値が「1」ではないことを確認する（ステップ A K S 4 0 2）。始動口入賞指定値は、図 2 1 - 2 2 に示された特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET のステップ A K S 3 2 5 により、C P U 1 0 3 の内部レジスタに格納されている。この始動口入賞指定値が「1」である場合に（ステップ A K S 4 0 2 ; N o）、ポインタを設定するための転送命令により、第 1 大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 4 0 3）。第 1 大当り状態設定用テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 大当り状態設定用テーブルのアドレスである。ステップ A K S 4 0 3 では、ポインタを設定するための転送命令により、ポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET では、ステップ A K S 4 0 1 により第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスをセットした後に、ステップ A K S 4 0 2 において始動口入賞指定値が「1」に対応して、ステップ A K S 4 0 3 により第 1 大当り状態設定用テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第 2 大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第 1 大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、第 2 大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第 1 大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令によ

40

50

る処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

【1504】

ステップ A K S 4 0 2 に対応して始動口入賞指定値が「2」であり「1」ではない場合や（ステップ A K S 4 0 1 ; Y e s）、ステップ A K S 4 0 3 の後に、当り図柄用バッファをセットする（ステップ A K S 4 0 4）。当り図柄用バッファは、その格納値が図 2 1 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P_TDECISION のステップ A K S 3 0 6 によりロードされたバッファ番号「0」の当り図柄用バッファである。このロード内容を、C P U 1 0 3 の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされた当り図柄用バッファの格納値を、ステップ A K S 4 0 1 によりセットされた第 2 大当り状態設定用テーブルまたはステップ A K S 4 0 3 によりセットされた第 1 大当り状態設定用テーブルとともに用いて、第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 が実行される（ステップ A K S 4 0 5）。

【1505】

第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 は、テーブル先頭アドレスの記憶データを開始番号データとし、次アドレスの記憶データを処理数データとして、開始番号データを振り分け結果データに初期設定する。その後、比較値としてセットされた数値データと、処理数データの次アドレス以降における記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば振り分け結果データを 1 加算するように更新して次の比較に進み、比較値を超える振り分け判定値であれば第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 が終了する。比較回数が処理数データに対応する回数となっても比較値を超える振り分け判定値ではなければ、次アドレス以降の記憶データを用いて、開始番号データや処理数データの設定から処理を繰り返せばよい。ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 は、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が比較値としてセットされ、第 1 大当り状態設定用テーブルまたは第 2 大当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す大当り図柄指定値を、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B による表示結果に対応する大当り遊技状態の種類として決定可能にする。第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 は、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET のステップ A K S 3 3 3 により小当り図柄指定値を決定する場合にも実行可能であればよい。この場合に、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が比較値としてセットされ、第 1 小当り状態設定用テーブルまたは第 2 小当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す小当り指定値を、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B による表示結果に対応する小当り遊技状態の種類として決定可能にする。

【1506】

ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 が終了すると、大当り情報設定用データを決定する（ステップ A K S 4 0 6）。大当り情報設定用データは、演出状態選択バッファの格納値に対応して選択された大当り情報データ指定テーブルと、ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 により決定された大当り図柄指定値と、を用いて、予め用意された複数種類のデータセットのうちから選択可能であればよい。演出状態選択バッファは、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能であればよい。

【1507】

図 2 1 - 2 4 は、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET および大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU に関して、大当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET のステップ A K S 3 2 2 において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 2 6 にて大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU を実行可能である。この大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU では、ス

ステップA K S 4 0 1によりアドレスがセットされた第2大当り状態設定用テーブルまたはステップA K S 4 0 3によりアドレスがセットされた第1大当り状態設定用テーブルを用いて、ステップA K S 4 0 5の第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2が実行されることで、大当り図柄指定値を決定可能にする。その後、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップA K S 3 2 8では、大当り図柄指定値に対応して大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファは、演出図柄情報エリアに設けられ、大当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップA K S 3 3 0では、大入賞口開放回数最大値テーブルを用いて、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

10

【1508】

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

【1509】

図21-24(A1)は、第1大当り状態設定用テーブルの構成例A K T 4 1を示している。構成例A K T 4 1の第1大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス1 A F D [H]に大当り図柄指定値「1」と対応する値0 0 [H]が記憶され、次アドレス1 A F E [H]に処理数を示す値0 A [H]が記憶されている。そして、アドレス1 A F F [H]以降における記憶データは、大当り図柄指定値「1」～「10」に対応した振り分け判定値を示している。ステップA K S 4 0 5の第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例A K T 4 1の第1大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数M R 1-2に対応して、大当り図柄指定値「1」～「10」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数M R 1-2が乱数最小値の「0」に対応した0 0 [H]である場合に、大当り図柄指定値「1」が決定される。

20

【1510】

図21-24(A2)は、第2大当り状態設定用テーブルの構成例A K T 4 2を示している。構成例A K T 4 2の第2大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス1 B 0 9 [H]に大当り図柄指定値「11」と対応する値0 A [H]が記憶され、次アドレス1 B 0 A [H]に処理数を示す値0 4 [H]が記憶されている。そして、アドレス1 B 0 B [H]以降における記憶データは、大当り図柄指定値「11」～「14」に対応した振り分け判定値を示している。ステップA K S 4 0 5の第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例A K T 4 2の第2大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数M R 1-2に対応して、大当り図柄指定値「11」～「14」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数M R 1-2が乱数最小値の「0」に対応した0 0 [H]である場合に、大当り図柄指定値「11」が決定される。

30

【1511】

図21-24(B)は、演出図柄情報エリアの構成例A K B 4 1を示している。構成例A K B 4 1の演出図柄情報エリアは、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御される場合に対応して、演出図柄の可変表示を含めた遊技制御や演出制御に関する各種データを記憶可能である。この演出図柄情報エリアは、アドレスF 0 5 6 [H]の演出図柄情報バッファと、アドレスF 0 5 7 [H]のファンファーレ表示バッファと、アドレスF 0 5 8 [H]の大当り終了表示バッファと、アドレスF 0 5 9 [H]の変動コマンド指定バッファと、アドレスF 0 5 A [H]の大入賞口開放回数最大値バッファと、アドレスF 0 5 F [H]の小当りファンファーレ表示バッファと、アドレスF 0 6 0 [H]の小当りエンディング表示バッファと、を含んでいる。

40

【1512】

50

図21-24(C)は、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01を示している。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップAKS330では、大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUのステップAKS405にて第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により決定された大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能である。大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大入賞口開放回数最大値が、「2」に対応した02[H]と、「4」に対応した04[H]と、「7」に対応した07[H]と、「10」に対応した0A[H]と、を含むいずれかに決定可能である。また、構成例AKT41の第1大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「1」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「1」～「10」のいずれかを決定可能にする。これに対し、構成例AKT42の第2大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「2」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「11」～「14」のいずれかを決定可能にする。一方において、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「1」～「10」に対応した00[H]～09[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「4」に対応した04[H]と、「10」に対応した0A[H]と、のいずれかに決定され得る。他方において、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「11」～「14」に対応した0A[H]～0D[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「2」に対応した02[H]と、「4」に対応した04[H]と、「7」に対応した07[H]と、「10」に対応した0A[H]と、のいずれにも決定され得る。

【1513】

このように、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「1」に対応した00[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が「4」に対応した04[H]となる。これは、始動口入賞指定値が「1」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「4」または「10」のうち、小さい方の「4」に対応している。大当り図柄指定値「1」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」である場合に決定可能である。また、大入賞口開放回数最大値決定例AKD01では、大当り図柄指定値「11」に対応した0A[H]の場合に、大入賞口開放回数最大値が「2」に対応した02[H]となる。これは、始動口入賞指定値が「2」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「2」、「4」、「7」、「10」のうち、最も小さい「2」に対応している。大当り図柄指定値「11」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」である場合に決定可能である。したがって、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数MR1-2が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数MR1-2を第1乱数値とした場合に、第1乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1514】

図21-25は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETなどに関して、小当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップAKS331において当りフラグが小当り指定値である場合に、ステップAKS333では小当り図柄指定値を決定可能にする。この場合に、始動口入賞指定値が「1」であれば、第1小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。これに対し、始動口入賞指定値が「2」であれば、第2小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。その後、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップAKS339では、ステップAKS338により決定された小当り演出指定値を演出図柄情報バッファにストアする。そして、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップAKS340では、小当り図柄指定値に対応して小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファおよび小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファは、図21-24(B

）に示された演出図柄情報エリアに設けられ、小当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、図 17 に示された特別図柄プロセス処理 P_TPROC のステップ S 112 では、特別図柄プロセスコードが 03 [H] に対応して小当り開放前処理 P_TLFAN が実行される場合に、小当り開放中ワーク設定テーブルなどを用いて、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能にする。

【1515】

このように、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET は、第 1 小当り状態設定用テーブルまたは第 2 小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値を決定可能にする。また、特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET は、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファや小当りファンファーレ表示バッファや小当りエンディング表示バッファの格納値を設定可能である。さらに、小当り遊技状態に制御されることに対応して実行される小当り開放前処理 P_TLFAN は、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能である。

【1516】

図 21-25 (A1) は、第 1 小当り状態設定用テーブルの構成例 AKT43 を示している。構成例 AKT43 の第 1 小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1B0B [H] に小当り図柄指定値「1」と対応する値 00 [H] が記憶され、次アドレス 1B0C [H] に処理数を示す値 01 [H] が記憶されている。そして、アドレス 1B0D [H] における記憶データは、小当り図柄指定値「1」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET のステップ AKS333 は、構成例 AKT43 の第 1 小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 MR1-2 に対応して、小当り図柄指定値「1」のみに決定可能である。したがって、当り図柄用の乱数 MR1-2 が乱数最小値の「0」に対応した 00 [H] である場合に、小当り図柄指定値「1」が決定される。

【1517】

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

【1518】

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

【1519】

このように、小当り遊技状態における大入賞口開放態様は、小当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、始動口入賞指定値に対応して、大入賞口の開放時間や開放回数が異なるものに決定可能である。小当り図柄指定値は、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 MR1-2 に対応して決定可能である。そして、始動口入賞指定値が同一値であれば、当り図柄用の乱数 MR1-2 が乱数最小値の「0」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる大入賞口開放態様に決定される。したがって、第 1 特

別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「小当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を第 1 乱数値とした場合に、第 1 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1520】

図 2 1 - 2 6 は、変動パターン設定処理 P_TPATSET の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理 P_TPATSET は、図 2 1 - 1 8 に示された特別図柄通常処理 P_TNORMAL から呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップ A K S 2 4 9 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、変動パターン設定処理 P_TPATSET を実行した場合、当りフラグをロードする（ステップ A K S 3 6 1）。当りフラグは、図 2 1 - 1 7（B 1）に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 2 [H] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 1 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 3 6 2）。

【1521】

ステップ A K S 3 6 2 に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 6 2 ; N o）、大当り図柄判定バッファをロードする（ステップ A K S 3 6 3）。大当り図柄判定バッファは、図 2 1 - 1 7（B 1）に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 5 [H] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 3 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、大当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別大当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 6 4）。状態別大当り選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 に記憶された状態別大当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA が実行される（ステップ A K S 3 6 5）。ステップ A K S 3 6 5 の当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA は、特図表示結果が「大当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【1522】

ステップ A K S 3 6 2 に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップ A K S 3 6 2 ; Y e s）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 3 6 6）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 6 6 ; N o）、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップ A K S 3 6 7）。変動コマンド指定バッファは、図 2 1 - 2 4（B）に示された構成例 A K B 4 1 の演出図柄情報エリアに設けられ、アドレス F 0 5 9 [H] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 7 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、0 1 [H] を変動コマンド指定バッファにストアすればよい。また、小当り図柄判定バッファをロードする（ステップ A K S 3 6 8）。小当り図柄判定バッファは、図 2 1 - 1 7（B 1）に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 6 [H] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 8 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、小当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別小当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 6 9）。状態別小当り選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 に記憶された状態別小当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA が実行される（ステップ A K S 3 7 0）。ステップ A K S 3 7 0 の当り時変動

10

20

30

40

50

パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、特図表示結果が「小当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【1523】

ステップAKS366に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップAKS366；Yes）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHが実行される（ステップAKS371）。ステップAKS371のハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHは、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

【1524】

ステップAKS365、AKS370、AKS371の後に、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファをロードする（ステップAKS372）。バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1変動パターン種別選択用バッファ、または、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2変動パターン種別選択用バッファである。ステップAKS372では、バッファ番号「0」の第2変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「1」である場合に、バッファ番号「0」の第1変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファに記憶された変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を読み出可能であればよい。

【1525】

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

【1526】

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

【1527】

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

データを格納可能である。

【1528】

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

【1529】

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

【1530】

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

【1531】

ステップ A K S 4 2 1 に続いて、変動パターン種別選択テーブルを決定する（ステップ A K S 4 2 2）。ステップ A K S 4 2 2 では、状態別大当り選択テーブルまたは状態別小当り選択テーブルと、ステップ A K S 4 2 1 により読み出された演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、変動パターン種別選択テーブルを決定可能にする。状態別大当り選択テーブルは、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P_TPATSET のステップ A K S 3 6 5 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 4 によりアドレスがセットされる。状態別小当り選択テーブルは、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P_TPATSET のステップ A K S 3 7 0 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 9 によりアドレスがセットされる。状態別大当り選択テーブルや状態別小当り選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップ A K S 4 2 2 により、特図表示結果が「大当り」の場合と「小当り」の場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定することができる。

10

【1532】

ステップ A K S 4 2 2 により変動パターン種別選択テーブルを決定すると、当り図柄指定値をセットする（ステップ A K S 4 2 3）。ステップ A K S 4 2 3 では、大当り図柄判定バッファまたは小当り図柄判定バッファからのロード内容を、CPU 103 の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。大当り図柄判定バッファは、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P_TPATSET のステップ A K S 3 6 5 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 3 によりロードされる。小当り図柄判定バッファは、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P_TPATSET のステップ A K S 3 7 0 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 8 によりロードされる。大当り図柄判定バッファの格納値は、大当り図柄指定値を示している。小当り図柄判定バッファの格納値は、小当り図柄指定値を示している。このようにセットされた当り図柄指定値を、ステップ A K S 4 2 2 により決定された変動パターン種別選択テーブルとともに用いて、振り分け判定値比較処理 P_HANTEI が実行される（ステップ A K S 4 2 4）。

20

30

【1533】

振り分け判定値比較処理 P_HANTEI は、比較値としてセットされた数値データと、テーブル記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば次の比較に進み、比較値を超えた振り分け判定値に対応して、テーブル記憶データを指定データとして読出可能にする。ステップ A K S 4 2 4 の振り分け判定値比較処理 P_HANTEI は、大当り図柄指定値または小当り図柄指定値が比較値としてセットされ、変動パターン種別選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

【1534】

40

ステップ A K S 4 2 4 の振り分け判定値比較処理 P_HANTEI が終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップ A K S 4 2 5）、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA が終了する。ステップ A K S 4 2 5 では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップ A K S 4 2 4 の振り分け判定値比較処理 P_HANTEI により読み出された指定データを加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

【1535】

図 2 1 - 2 7 (B1) は、特図表示結果が「大当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 1 を示している。特図表示結果が「大当り」である場合に、

50

図 2 1 - 2 3 に示された大当り情報データ選択処理 P_TFVR_ZU のステップ A K S 4 0 5 では、第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 により、大当り図柄指定値「1」～「14」と対応する値 0 0 [H] ～ 0 D [H] のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA は、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P_TPATSET のステップ A K S 3 6 5 にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 1 では、大当り図柄指定値を示す値 0 0 [H] ～ 0 D [H] に対応して、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 ～ A K U 0 3 のいずれかに決定可能である。

【1536】

図 2 1 - 2 7 (B2) は、特図表示結果が「小当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 2 を示している。特図表示結果が「小当り」である場合に、図 2 1 - 2 2 に示された特別図柄情報設定処理 P_TZU_SET のステップ A K S 3 3 3 では、小当り図柄指定値「1」～「7」と対応する値 0 0 [H] ～ 0 6 [H] のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATA は、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P_TPATSET のステップ A K S 3 7 0 にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 2 では、小当り図柄指定値を示す 0 0 [H] ～ 0 6 [H] に対応して、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1、A K U 1 2 のいずれかに決定可能である。

【1537】

図 2 1 - 2 8 (A) は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATH の一例を示すフローチャートである。ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATH は、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P_TPATSET から呼出可能な処理に含まれ、ステップ A K S 3 6 6 において当りフラグが小当り指定値ではない場合に、ステップ A K S 3 7 1 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P_TPATH を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、状態別ハズレ選択テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 4 4 1）。状態別ハズレ選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 状態別ハズレ選択テーブルまたは第 2 状態別ハズレ選択テーブルのアドレスである。ステップ A K S 4 4 1 では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。これにより、始動口入賞指定値が「1」である場合は第 1 状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能であり、始動口入賞指定値が「2」である場合は第 2 状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能である。そして、演出状態選択バッファをロードする（ステップ A K S 4 4 2）。演出状態選択バッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。

【1538】

ステップ A K S 4 4 2 に続いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定する（ステップ A K S 4 4 3）。ステップ A K S 4 4 3 では、ステップ A K S 4 4 1 によりアドレスがセットされた第 1 状態別ハズレ選択テーブルまたは第 2 状態別ハズレ選択テーブルと、ステップ A K S 4 4 2 によりロードされた演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にする。第 1 状態別ハズレ選択テーブルや第 2 状態別ハズレ選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。また、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルは、始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応して、異なるハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップ A K S 4 4 3 により、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定すること

10

20

30

40

50

ができる。

【1539】

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

10

【1540】

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

【1541】

ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、ハズレ演出振り分けテーブルを決定する（ステップAKS446）。ステップAKS446では、ハズレ演出振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップAKS445の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用されるハズレ演出振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、ハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にする。

20

【1542】

ステップAKS446の次に、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファをロードする（ステップAKS447）。バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1ハズレ演出選択用バッファ、または、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2ハズレ演出選択用バッファである。ステップAKS447では、バッファ番号「0」の第2ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理により始動口入賞指定値が「1」であった場合に、バッファ番号「0」の第1ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファに記憶されたハズレ演出選択用の乱数MR3-2を読み出可能であればよい。

30

【1543】

ステップAKS447によりハズレ演出選択用の乱数MR3-2を読み出すと、振り分け判定値比較処理P_HANTEIが実行される（ステップAKS448）。ステップAKS448の振り分け判定値比較処理P_HANTEIは、ステップAKS446により決定されたハズレ演出振り分けテーブルと、ステップAKS447により読み出されたハズレ演出選択用の乱数MR3-2と、を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を決定可能にする。この場合に、ステップAKS447により読み出されたハズレ演出選択用の乱数MR3-2が比較値としてセットされ、ステップAKS446により決定されたハズレ演出振り分けテーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが示す変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を読み出可能にする。

40

【1544】

ステップAKS448の振り分け判定値比較処理P_HANTEIが終了すると、変動パター

50

ン種別振り分けテーブルを決定して（ステップA K S 4 4 9）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHが終了する。ステップA K S 4 4 9では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップA K S 4 4 8の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより読み出された指定データが示すオフセット値を加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタにセットすることで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

【1545】

図21-28（B1）は、第1特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例A K D 2 1を示している。第1特図ハズレは、始動口入賞指定値が「1」に対応して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「1」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップA K S 4 4 4では、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能である。第1始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第1保留記憶数を示している。そして、ステップA K S 4 4 5の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップA K S 4 4 6にて第1保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例A K D 2 1では、第1保留記憶数「0」～「3」に対応して、ハズレ演出振り分けテーブルA K V 0 1～A K V 0 4のいずれかに決定可能である。

【1546】

図21-28（B2）は、第2特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例A K D 2 2を示している。第2特図ハズレは、始動口入賞指定値が「2」に対応して、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「2」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップA K S 4 4 4では、第2始動口入賞カウンタの計数値を取得可能である。第2始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第2保留記憶数を示している。そして、ステップA K S 4 4 5の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、第2始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップA K S 4 4 6にて第2保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例A K D 2 2では、第2保留記憶数「0」～「3」に対応して、共通となるハズレ演出振り分けテーブルA K V 1 1のみに決定可能である。

【1547】

図21-28（C）は、ハズレ演出振り分けテーブルA K V 0 1の場合における変動パターン種別振り分けテーブル決定例A K D 2 3を示している。ハズレ演出振り分けテーブルA K V 0 1は、始動口入賞指定値が「1」である場合に、ハズレ演出振り分けテーブル決定例A K D 2 1において、第1保留記憶数「0」のときに決定可能である。始動口入賞指定値が「1」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATHのステップA K S 4 4 7では、バッファ番号「0」の第1ハズレ演出選択用バッファからハズレ演出選択用の乱数M R 3 - 2を読み出可能である。そして、ステップA K S 4 4 8の振り分け判定値比較処理P_HANTEIにより、ハズレ演出選択用の乱数M R 3 - 2に対応する指定データが読み出され、ステップA K S 4 4 9にて変動パターン種別振り分けテーブルを決定することができる。変動パターン種別振り分けテーブル決定例A K D 2 3では、ハズレ演出選択用の乱数M R 3 - 2に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルA K U 2 1～A K U 2 5のいずれかに決定可能である。

【1548】

図21-29は、変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図21-27（A）に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理P_TPATAは、図21-26に示された変動パターン設定処理P_TPATSETのステップA K S 3 6 5にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、図21-27（B1）に

示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 1 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 ~ A K U 0 3 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図 2 1 - 2 7 (A) に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P _ T P A T A は、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P _ T P A T S E T のステップ A K S 3 7 0 にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、図 2 1 - 2 7 (B 2) に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 2 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1、A K U 1 2 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図 2 1 - 2 8 (A) に示されたハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P _ T P A T H のステップ A K S 4 4 9 は、図 2 1 - 2 8 (C) に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 2 3 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 ~ A K U 2 5 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。そして、図 2 1 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P _ T P A T S E T のステップ A K S 3 7 3 にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理 P _ T P A T T B L は、ステップ A K S 3 7 2 により読み出された変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルを参照することで変動パターン種別を選択可能であり、その選択結果に対応した変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

10

【 1 5 4 9 】

図 2 1 - 2 9 (A) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 1 - 2 9 (A) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P A 0 1 ~ C P A 0 5 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

20

【 1 5 5 0 】

図 2 1 - 2 9 (B 1) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 1 - 2 9 (B 1) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P B 0 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

30

【 1 5 5 1 】

図 2 1 - 2 9 (B 2) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 1 - 2 9 (B 2) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P B 0 2 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

40

【 1 5 5 2 】

図 2 1 - 2 9 (C 1) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 2 1 - 2 9 (C 1) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P C 0 1、C P C 0 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【 1 5 5 3 】

図 2 1 - 2 9 (C 2) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図

50

21-29 (C2) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 3 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【1554】

図 21-29 (C3) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 21-29 (C3) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 4 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

10

【1555】

図 21-29 (C4) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 21-29 (C4) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P C 0 5 ~ C P C 0 7 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【1556】

図 21-29 (C5) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 21-29 (C5) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 8 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

20

【1557】

図 21-30 から図 21-32 までは、変動パターン種別に対応して使用可能な変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図 21-26 に示された変動パターン設定処理 P_TPATSET のステップ A K S 3 7 3 にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理 P_TPATTBL では、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 を用いた変動パターン種別の選択結果に対応して、変動パターン振り分けテーブルが選択される。その後、ステップ A K S 3 7 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P_HANTEI2 は、ステップ A K S 3 7 4 により読み出された変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 を用いて、変動パターン振り分けテーブルを参照することで変動パターンを決定可能にする。

30

【1558】

図 21-30 (A1) は、変動パターン種別 C P A 0 1 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 1 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 21-30 (A1) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P A 0 1 ~ P A 0 3、P A 5 1、P A 5 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 1 は、変動パターン P A 0 1 ~ P A 0 3、P A 5 1、P A 5 2 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

40

【1559】

図 21-30 (A2) は、変動パターン種別 C P A 0 2 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 2 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 21-30 (A2) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数

50

MR3-4に対応して、変動パターンPA04~PA11、PA21~PA23、PA54のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPA02は、変動パターンPA04~PA11、PA21~PA23、PA54のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【1560】

図21-30(A3)は、変動パターン種別CPA03に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPA03は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU01を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応した所定割合で決定可能である。図21-30(A3)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、変動パターンPA31~PA38、PA24~PA26、PA55のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPA03は、変動パターンPA31~PA38、PA24~PA26、PA55のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【1561】

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

【1562】

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

【1563】

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

【1564】

図21-30(B2)は、変動パターン種別CPB02に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPB02は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU12を用いた場合に、すべ

10

20

30

40

50

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

【1565】

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

【1566】

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

【1567】

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

【1568】

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

【1569】

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

10

【1570】

図21-32(B)は、変動パターン種別CPC06に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別CPC06は、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブルAKU24を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3に対応した第1割合とは異なる第2割合で決定可能である。第2割合は、第1割合よりも低い割合である。図21-32(B)の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数MR3-4に対応して、変動パターンPC44~PC59のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別CPC06は、変動パターンPC44~PC59のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

20

【1571】

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

30

【1572】

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

40

【1573】

図21-33(A)は、普通図柄プロセス処理P_FPROCの一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理P_FPROCは、図16に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTから呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップAKS59にて実行可能である。CPU103は、普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行した場合に、ゲートスイッチ通過対応フラグ設定を行う(ステップAKS501)。ゲートスイッチ通過対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれるゲートスイッチ21の状態をCPU103のフラグレジスタに反映させる。このとき

50

、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオン状態であることを示す。その後、ゲートスイッチ通過対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップA K S 5 0 2）。ゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に（ステップA K S 5 0 2；Y e s）、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが実行される（ステップA K S 5 0 3）。

【1 5 7 4】

ステップA K S 5 0 2に対応してゲートスイッチ通過対応フラグがオフである場合や（ステップA K S 5 0 2；N o）、ステップA K S 5 0 3におけるゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップA K S 5 0 4）。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。普通図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機1における遊技制御の進行に対応して、0 0 [H]～0 4 [H]のいずれかに更新設定が可能であり、普図プロセスコードともいう。

【1 5 7 5】

ステップA K S 5 0 4に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、普通図柄プロセスコードをロードする（ステップA K S 5 0 5）。その次に、2バイトデータ選択処理P_ABXEXECを実行することにより（ステップA K S 5 0 6）、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このときに取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップA K S 5 0 7）、普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンすると、この普通図柄プロセス処理P_FPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにリターンする。

【1 5 7 6】

図2 1－3 3（B）は、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて用いられる普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例A K T 5 1の構成例を示している。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるC P U 1 0 3の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例A K T 5 1の普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードが0 0 [H]である場合の普通図柄通常処理P_FNORMと、普通図柄プロセスコードが0 1 [H]である場合の普通図柄変動処理P_FSCRLと、普通図柄プロセスコードが0 2 [H]である場合の普通図柄停止処理P_FSTOPと、普通図柄プロセスコードが0 3 [H]である場合の普通電動役物作動前処理P_FINTと、普通図柄プロセスコードが0 4 [H]である場合の普通電動役物作動処理P_FOPENと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【1 5 7 7】

普通図柄通常処理P_FNORMは、記憶された普通図柄保留情報の有無などにもとづいて普図ゲームを開始するか否かの判定と、普通図柄の可変表示において停止表示する確定普通図柄の決定と、普通図柄の変動パターンである普通図柄変動パターンの決定と、を可能にする。普通図柄変動処理P_FSCRLは、普通図柄表示器2 0において普通図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止処理P_FSTOPは、普通図柄表示器2 0において普通図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、普通図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止時間が経過した場合に、普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードの更新や各種設定を可能にする。この実施例では、すべての普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードを0 3 [H]に更新可能であればよい。普通電動役物作動前処理P_FINTおよび普通電動役物作動処理P_FOPENは、普通電動役物ソレノイド8 1の制御により、可変入賞球装置6 Bに形成された第2始動入賞口を閉鎖状態

10

20

30

40

50

から開放状態へと変化可能にするための処理である。

【1578】

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

【1579】

図21-34(A)は、普通図柄制御データエリアの構成例AKB51を示している。構成例AKB51の普通図柄制御データエリアは、普通図柄の可変表示である普図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な第2始動入賞口の閉鎖状態や開放状態など、普通図柄プロセス処理P_FPROCなどによる制御に関する各種データを記憶可能である。この普通図柄制御データエリアは、アドレスF03E[H]の普通図柄プロセスコードと、アドレスF03F[H]のゲート通過記憶カウンタと、アドレスF040[H]の普通図柄バッファと、アドレスF041[H]の普通電動役物開放パターンタイマと、アドレスF043[H]の普通電動役物開放ポインタと、アドレスF045[H]の普通電動役物入賞個数カウンタと、アドレスF04A[H]の普通図柄プロセスタイマと、を含んでいる。

【1580】

普通図柄プロセスコードは、普通図柄プロセス処理P_FPROCにおいて選択される処理を指定可能である。ゲート通過記憶カウンタは、ゲートスイッチ21により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄バッファは、普通図柄指定値に対応するデータを格納可能である。普通図柄指定値は、普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示における表示結果となる確定普通図柄に対応した指定値であり、普通図柄当り図柄指定値を含む。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に、普通図柄表示器20により表示される確定普通図柄に対応した指定値である。普通電動役物開放パターンタイマは、第2始動入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。普通電動役物開放ポインタは、第2始動入賞口を開放状態に制御する時間が設定される普通電動役物開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。普通電動役物入賞個数カウンタは、第2始動口スイッチ22Bにより検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄プロセスタイマは、普通図柄プロセス処理P_FPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。

【1581】

図21-34(B)は、普通図柄当り図柄用バッファエリアの構成例AKB52を示している。構成例AKB52の普通図柄当り図柄用バッファエリアは、遊技球が通過ゲート41を通過した場合に読み出された普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1について、その値を示す数値データを記憶可能である。この普通図柄当り図柄用バッファエリアは、アドレスF046[H]～F049[H]の普通図柄当り図柄用バッファ番号「1」～「4」を含んでいる。普通図柄当り図柄用バッファ番号「1」～「4」は、バッファ番号「1」～「4」が割り当てられた普通図柄当り図柄用バッファであり、通過ゲート41を遊技球

が通過した順に乱数MR 2 - 1の値を記憶可能である。これにより、普通図柄当り図柄用バッファの記憶情報は、通過ゲート4 1を通過した遊技球の個数を示し、また、各通過に対応して読み出された乱数MR 2 - 1の値を示す。

【1 5 8 2】

図2 1 - 3 5は、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONの一例を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONは、図2 1 - 3 3 (A)に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップAKS 5 0 2においてゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に、ステップAKS 5 0 3にて実行可能である。CPU 1 0 3は、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタアドレスをセットする(ステップAKS 6 0 1)。ゲート通過記憶カウンタアドレスは、RAM 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられたゲート通過記憶カウンタのアドレスである。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタをロードする(ステップAKS 6 0 2)。

10

【1 5 8 3】

ステップAKS 6 0 2の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する(ステップAKS 6 0 3)。例えば、ステップAKS 6 0 2によりロードされた値と、「4」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に(ステップAKS 6 0 3; Yes)、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが終了して普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に(ステップAKS 6 0 3; No)、ゲート通過記憶カウンタの計数値を1加算するように更新する(ステップAKS 6 0 4)。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を1加算する更新が可能になる。

20

【1 5 8 4】

ステップAKS 6 0 4の後に、ポインタを設定するための転送命令などにより、普通図柄当り図柄用バッファアドレスをセットする(ステップAKS 6 0 5)。この場合に、RAM 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられたバッファ番号「0」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、ポインタに設定される。そして、ステップAKS 6 0 2によりロードされた値を、ポインタの格納値に加算する。これにより、普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1を記憶させる普通図柄当り図柄用バッファのアドレスを、ポインタにセットすることができる。これに続き、普通図柄当り図柄用乱数カウンタをストアして(ステップAKS 6 0 6)、ゲートスイッチ通過処理P_FZU_ONが終了する。ステップAKS 6 0 6では、RAM 1 0 2の遊技ワーク領域における普通図柄当り図柄用乱数カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタから取得した乱数MR 2 - 1の値を、普通図柄当り図柄用バッファに格納できればよい。

30

【1 5 8 5】

図2 1 - 3 6は、普通図柄通常処理P_FNORMの一例を示すフローチャートである。普通図柄通常処理P_FNORMは、図2 1 - 3 3 (A)に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップAKS 5 0 5によりロードされた普通図柄プロセスコードが0 0 [H]である場合に、ステップAKS 5 0 7にて実行可能である。CPU 1 0 3は、普通図柄通常処理P_FNORMを実行した場合に、ゲート通過記憶カウンタをロードする(ステップAKS 6 2 1)。この場合に、RAM 1 0 2の遊技ワーク領域におけるゲート通過記憶カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、CPU 1 0 3の内部レジスタに設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を取得できればよい。そして、CPU 1 0 3のフラグレジスタにおける第2ゼロフラグがオン状態である場合に処理をリターンさせる演算復帰命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS 6 2 2)。このとき、第2ゼロ

40

50

フラグがオン状態であれば、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」であることに対応して（ステップAKS622；Yes）、普通図柄通常処理P_FNORMが終了し、普通図柄プロセス処理P_FPROCにリターンする。

【1586】

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

【1587】

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

【1588】

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

【1589】

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

【1590】

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

10

【1591】

ステップAKS633の第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2により普通図柄変動パターンが決定されると、その普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間を設定する（ステップAKS634）。ステップAKS634では、普通図柄変動時間テーブルと、普通図柄変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄変動時ワークテーブルアドレスをセットする（ステップAKS635）。普通図柄変動時ワークテーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された普通図柄変動時ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理P_DATASETを実行して（ステップAKS636）、普通図柄通常処理P_FNORMが終了する。ステップAKS636のデータセット処理P_DATASETは、ステップAKS635によりアドレスがセットされた普通図柄変動時ワークテーブルを用いて、普通図柄プロセスコードを普通図柄変動処理指定値となる01[H]に設定し、普通図柄変動中表示バッファの格納値を普通図柄変動中表示データとなる01[H]に設定する。また、普通図柄表示更新タイマをクリアすることにより初期化可能にする。

20

【1592】

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

30

40

【1593】

このように、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、普通図柄通常処理P_FNORMは、第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたは第2普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、普通図柄変動パターンを決定可能にする。さらに、普通図柄通常処理P_FNORMは、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動時間を決定可能にする。

50

普図ゲームの実行結果に対応して実行される普通電動役物作動前処理P_FINTは、普通電動役物の開放時間を決定可能である。

【1594】

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

10

【1595】

図21-37(B1)は、第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例AKT62を示している。構成例AKT62の第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス1B59[H]に普通図柄変動パターンFPZ1指定値と対応する値00[H]が記憶され、次アドレス1B5A[H]に処理数を示す値04[H]が記憶されている。そして、アドレス1B5B[H]以降における記憶データは、普通図柄変動パターンFPZ1～FPZ4に対応した振り分け判定値を示している。ステップAKS633の第2振り分け判定値比較処理P_HANTEI2は、構成例AKT62の第1普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1に対応して、普通図柄変動パターンFPZ1～FPZ4のいずれかに決定可能である。

20

【1596】

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

30

【1597】

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

40

【1598】

図21-37(D)は、普通電動役物開放時間決定例AKD62を示している。普通電

50

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

【1599】

このように、普通電動役物開放時間は、普通図柄当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、時短作動指定値に対応して、異なる時間に決定可能である。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄当り図柄用バッファから読み出された普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1に対応して決定可能である。そして、時短作動指定値が同一値であれば、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1が乱数最小値の「0」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる普通電動役物作動時間に決定される。したがって、普通図柄表示器20における普通図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を第2乱数値とした場合に、第2乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1600】

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

【1601】

図21-18に示された特別図柄通常処理のステップAKS248において、図21-20に示された特別図柄判定処理P_TDECISIONが実行された場合に、ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理やステップAKS305の特別図柄小当り判定処理により、特別図柄判定用の乱数MR1-1を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かを判定可能になる。そして、特別図柄判定処理P_TDECISIONのステップAKS308において、図21-22に示された特別図柄情報設定処理P_TZU_SETが実行された場合に、ステップAKS326の大当り情報データ選択処理P_TFVR_ZUあるいはステップAKS333により、当り図柄用の乱数MR1-2を用いて特別図柄の表示結果となる確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値を決定可能になる。また、図21-36に示された普通図柄通常処理のステップAKS625にて第2振り分け判定値比較処理P_HANTEISが実行された場合に、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を用いて普通図柄の表示結果となる確定普通図柄に対応した普通図柄当り図柄指定値を決定可能になる。当り図柄用の乱数MR1-2を用いて決定された大当り図柄指定値は、特別図柄情報設定処理P_TZU_SETのステップAKS330において、図21-24(C)に示された大入賞口開放回数最大値決定例AKD01のように、大入賞口開放回数最大値を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を用いて決定された普通図柄当り図柄指定値は、図21-33(A)に示された普通図柄プロセス処理P_FPROCのステップAKS507において、普通図柄プロセスコードが03[H]に対応して普通電動役物作動前処理P_FINTが実行される場合に、図21-37(D)に示された普通電動役物開放時間決定例AKD62のように、普通電動役物開放時間を設定可能にする。し

たがって、当り図柄用の乱数MR1-2は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる表示結果の決定に用いられ、遊技者にとって有利な大当り遊技状態の種類を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、普通図柄表示器20による表示結果の決定に用いられ、始動領域となる第2始動入賞口を遊技球が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様を設定可能にする。

【1602】

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

【1603】

なお、第1乱数値となる当り図柄用の乱数MR1-2は、その更新範囲が「0」～「199」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「200」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数以外になる。当り図柄用の乱数MR1-2は、確定特別図柄における大当り図柄指定値の決定に用いられ、大当り図柄指定値に対応して、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるか否かが決定される場合もある。この場合に、大当り図柄指定値の決定割合は、確変状態に制御される割合である確変突入率に対応することになる。確変突入率は、パチンコ遊技機1における重要な仕様に含まれ、明確に認識しやすい値にすることが望ましい。しかしながら、仮に、当り図柄用の乱数MR1-2について、更新範囲に含まれる乱数の総数が素数であれば、確変突入率の分母が素数になり、百分率で示すことが困難になるので、確変突入率を認識しにくくなるおそれがある。そこで、共通となる更新処理により更新可能な当り図柄用の乱数MR1-2および普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1のうち、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である一方で、当り図柄用の乱数MR1-2は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではないものとしてもよい。これにより、乱数値の同期発生を抑制しつつ、パチンコ遊技機1の仕様を明確に認識できるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1604】

第1乱数値となる当り図柄用の乱数MR1-2についても、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であるようにしてもよい。これにより、共通の更新処理により更新可能な乱数値の同期発生を、より確実に抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1605】

図21-12に示された乱数更新処理P_RANDOMにおいて、ステップAKS61～AKS64は第1乱数値となる乱数MR1-2を更新可能であり、ステップAKS65～AKS68は第2乱数値となる乱数MR2-1を更新可能である。そして、乱数更新処理P_RANDOMは、第1乱数値となる乱数MR1-2および第2乱数値となる乱数MR2-1を、共通となる内部格納手段であるCPU103のHLレジスタ、Bレジスタ、DEレジスタを用いて更新可能である。このように、共通となる内部格納手段を用いて第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1606】

図21-12に示された乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103は、当り図柄用の乱数MR1-2を第1乱数値とし、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を第2乱数値とした場合に、第1乱数値および第2乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第1更新手段となる。また、16ビットの乱数回路104Aや8ビ

10

20

30

40

50

ットの乱数回路 104B は、特別図柄判定用の乱数 MR1-1、ハズレ演出選択用の乱数 MR3-2、変動パターン種別選択用の乱数 MR3-3、変動パターン用の乱数 MR3-4 のうちから第3乱数値および第4乱数値となるものを設定した場合に、第3乱数値および第4乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第2更新手段となる。そして、例えば普通図柄当り図柄用の乱数 MR2-1 は、その更新範囲が「0」～「198」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「199」なので、第2乱数値の更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。これに対し、例えばハズレ演出選択用の乱数 MR3-2 は、その更新範囲が「0」～「65518」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「65519」であり、変動パターン種別選択用の乱数 MR3-3 は、その更新範囲が「0」～「240」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「241」であり、変動パターン用の乱数 MR3-4 は、その更新範囲が「0」～「250」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「251」なので、第3乱数値と第4乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。こうして、第1更新手段と第2更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1607】

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

【1608】

図21-9(B)に示された RWM アクセスプロテクトレジスタのビットデータ RAP において、ビット番号「0」のビットデータ RAM0 は、パチンコ遊技機1における電力供給の開始に対応して、初期値である 0 [B] に設定される。これにより、RWM となる RAM102 は、特定格納領域である RWM アクセスプロテクトレジスタの格納値が第1格納値に設定されたことに対応して、アクセス禁止となる。図21-7に示された電力供

10

20

30

40

50

給開始対応処理P_POWER_ONを実行したCPU103は、ステップAKS13の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定し、その後にステップAKS14によりRWMアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする。このように、機能に関する格納領域である機能設定レジスタエリアに格納値を設定した後に、記憶手段としてのRAM102へのアクセスを許可する第2格納値を特定格納領域であるRWMアクセスプロテクトレジスタに設定可能である。そして、第2格納値を設定した次の処理として、図15に示された遊技制御用のメイン処理P_MAIN処理においてステップS2のRWMチェック処理P_RWM_CHKなどを実行することで、記憶手段であるRAM102の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能である。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

【1609】

図21-10に示された電源断処理P_POWER_OFFを実行するCPU103は、ステップAKS39のチェックサム算出処理P_SUM_CALCにより作成されたチェックサムデータをステップAKS40によりチェックサムバッファにストアすることで、電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報となるチェックサムデータを、記憶手段であるRAM102のチェックサムバッファといった記憶領域に記憶させる停止時記憶処理を実行可能である。このような停止時記憶処理が実行された後に、ステップAKS41において出力値データにセットされたクリアデータを、ステップAKS42においてRWMアクセスプロテクトレジスタにストアすることで、第1格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能である。停止時格納処理が実行された後に、ステップAKS48、AKS49のループ処理により遊技制御を実行しない待機状態に移行させる。この待機状態であるときに電力供給が回復したことに伴って、ステップAKS49において電源確認信号入力ビットが「0」ではない場合に、ステップAKS50において電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから、割込みリターン命令により、電源断処理P_POWER_OFFを終了させることで、パチンコ遊技機1の起動にもとづく起動時処理として、図15に示された遊技制御用のメイン処理P_MAINを、先頭から実行可能にする。これにより、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

【1610】

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

30

40

【1611】

(特徴部01AKの課題解決手段および効果)

50

(1-1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
乱数値を更新可能な更新手段と、
特別識別情報の可変表示を実行可能な第1表示手段と、
普通識別情報の可変表示を実行可能な第2表示手段と、を備え、
第1表示手段による表示結果に対応して、有利状態の種類が決定され、
第2表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態
に変化させる変化態様が決定され、
更新手段は、

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

10

第1乱数値および第2乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、
第1乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、
第2乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

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

20

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

30

【1612】

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

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

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

40

【1613】

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

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

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

【1614】

(1-4) 更新手段は、特定更新処理により、第1乱数値と第2乱数値とに対応して共

50

通更新用処理を呼び出すことにより、第1乱数値および第2乱数値を更新し、第1乱数値および第2乱数値の初期値を変更可能であってもよい。

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

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

【1615】

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

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

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

【1616】

(1-6) 更新手段は、特定更新処理により、共通更新用処理の前に参照先情報を内部格納手段に格納する場合、第1乱数値と第2乱数値とに対応して共通となる命令を用いて異なる参照先情報を内部格納手段に設定可能であってもよい。

ここで、内部格納手段は、例えばHLレジスタ、Bレジスタ、DEレジスタなどであればよい。共通となる命令は、LD命令やLDQ命令などの転送命令であればよい。異なる参照先情報は、例えば当り図柄用乱数カウンタのアドレスF081[H]と普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスF052[H]や、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF050[H]と普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF053[H]などであればよい。

このような構成においては、共通となる命令を用いて第1乱数値や第2乱数値を更新可能とすることにより、第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1617】

(1-7) 更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値を更新した後に、該更新対象乱数値が乱数初期値と一致したことに対応して、乱数初期値を変更可能である、

例えば初期値変更乱数更新処理P_RANCPにおいて、ステップAKS101により更新対象乱数値を更新した後に、ステップAKS105にて乱数初期値データバッファの格納値と一致したことに対応して、ステップAKS108により新たな乱数初期値を格納することなどであればよい。

このような構成においては、更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1618】

(1-8) 更新手段は、更新処理を実行して更新対象乱数値を更新する場合、

更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、

比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を1加算すること、

比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を最初に実行してもよい。

ここで、比較加算命令は、例えばステップAKS101の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1619】

(1-9) 更新手段は、第1乱数値を更新する場合と第2乱数値を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行してもよい。

例えばステップAKS64、AKS68の初期値変更乱数更新処理P_RANCPにおける

10

20

30

40

50

ステップ A K S 1 0 1 の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、第 1 乱数値や第 2 乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 6 2 0 】

(1 - 1 0) 第 1 表示手段による表示結果を決定する場合、第 1 乱数値が乱数最小値であるときに、第 1 乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されず、

第 2 表示手段による表示結果を決定する場合、第 2 乱数値が乱数最小値であるときに、第 2 乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されなくてもよい。

ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例 A K D 0 1 や大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 などであればよい。

このような構成においては、第 1 乱数値や第 2 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 6 2 1 】

(1 - 1 1) 更新手段は、

乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値更新処理を実行可能であり、

比較加算命令を実行した後に、該比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較し、

更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納し、

更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、初期値更新処理により得られた初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納するとともに、新たな乱数初期値として格納してもよい。

ここで、初期値用乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 3 や乱数 M R 2 - 2 などであればよい。初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT などであればよい。乱数初期値と比較することは、例えばステップ A K S 1 0 5 の部分などであればよい。乱数初期値と一致しない場合は、例えばステップ A K S 1 0 5 にて Y e s の場合などであればよい。乱数初期値と一致した場合は、例えばステップ A K S 1 0 5 にて N o の場合におけるステップ A K S 1 0 6 ~ A K S 1 0 8 の部分などであればよい。

このような構成においては、新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確定性が高められ、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 6 2 2 】

(1 - 1 2) 更新手段は、

更新対象乱数値が第 1 乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第 1 初期値用乱数値を更新する第 1 初期値更新処理と、

更新対象乱数値が第 2 乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第 2 初期値用乱数値を更新する第 2 初期値更新処理と、を含む初期値更新処理を実行可能であってもよい。

ここで、第 1 初期値用乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 3 などであればよい。第 1 初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT におけるステップ A K S 8 1、A K S 8 2 の部分などであればよい。第 2 初期値用乱数値は、例えば乱数 M R 2 - 2 などであればよい。第 2 初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P_TFINIT におけるステップ A K S 8 3、A K S 8 4 の部分などであればよい。

このような構成においては、第 1 初期値用乱数値や第 2 初期値用乱数値の更新により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 6 2 3 】

(1 - 1 3) 更新手段は、初期値更新処理により、第 1 初期値用乱数値を更新した後に

10

20

30

40

50

第2初期値用乱数値を更新してもよい。

例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITにおいて、ステップAKS81、AKS82の後に、ステップAKS83、AKS84を実行することなどであればよい。

このような構成においては、優先度が高い第1初期値用乱数値を優先度が低い第2初期値用乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1624】

(1-14) 更新手段は、初期値更新処理を実行する場合、更新対象初期値用乱数値と、初期値用乱数最大値と、に関する設定にもとづいて、

更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、

比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を1加算すること、

比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を実行してもよい。

ここで、比較加算命令は、例えばステップAKS82、AKS84の部分などであればよい。

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

【1625】

(1-15) 更新手段は、

更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、

更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を実行可能であり、

所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第1処理は、乱数更新処理と、初期値用乱数更新処理と、を含み、

第1処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第2処理は、乱数更新処理を含まず、初期値用乱数更新処理を含んでもよい。

ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数MR1-2や乱数MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数MR1-3や乱数MR2-2などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。第1処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。第2処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップS8~S10の部分などであればよい。

このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1626】

(1-16) 更新処理は、

更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、

更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を含み、

乱数更新処理および初期値用乱数更新処理は、遊技の進行を制御するタイマ割込み処理において、呼び出されて実行可能であり、

初期値用乱数更新処理は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理の後に繰り返される待機時処理において、呼び出されて実行可能であってもよい。

ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数MR1-2や乱数MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数MR1-3や乱数MR2-2などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P_TFINITなどであればよい。タイマ割込み処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップS1~S7の部分などであればよい。待

10

20

30

40

50

機時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINにおけるステップS8～S10の部分などであればよい。

このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1627】

(2-1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

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

更新手段は、有利状態に制御するか否かを判定するための第1乱数値と、該第1乱数値と異なる第2乱数値と、を更新可能であり、

第1乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、

第2乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数よりも小さい所定数であり、

第1乱数値の方が第2乱数値よりも更新速度が速くてもよい。

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

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

【1628】

(2-2) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

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

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

第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

第2乱数値は、更新速度が第1速度の整数倍となる第2速度であり、

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

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

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

【1629】

(2-3) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

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

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

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

第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

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

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

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

第1乱数値は、例えば乱数MR3-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3-3などであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR3-4などであればよい。第1速度は、例えば469[回/ms]などであればよい。第2速度は、例えば938[回/ms]などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数MR3-2の大きさである「65519」、乱数MR3-3の大きさである「241」、乱数MR3-4の大きさである「251」などであればよい。

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

【1630】

(2-4) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

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

更新手段は、

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

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

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

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

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

このような構成においては、第1更新手段と第2更新手段とで更新方法が異なり、更新

10

20

30

40

50

方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1631】

(3-1) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

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

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

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

更新手段は、

特定バイト数で構成される第1乱数値を更新可能な第1更新手段と、

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

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

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

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

【1632】

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

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

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

【1633】

(3-3) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

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

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

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

10

20

30

40

50

定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

第1乱数値および第2乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第1更新手段と、
第3乱数値を乱数更新処理により更新可能な第2更新手段と、を含み、

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

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

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路104や乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するCPU103などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップAKS11～AKS13の部分などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR1-1、MR3-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3-3、MR3-4などであればよい。第1更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR1-2、MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第2更新手段は、例えばステップS56の乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。第1乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「0」の16ビット乱数回路チャンネルRL0、チャンネル番号「2」の16ビット乱数回路チャンネルRL2に最大値を設定する部分などであればよい。第2乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「1」～「3」の8ビット乱数回路チャンネルRS1～RS3に最大値を設定する部分などであればよい。第3乱数値の更新を開始は、例えばステップS1の電力供給開始対応処理P_POWER_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいてステップS56の乱数更新処理P_RANDOMを実行する部分などであればよい。

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

【1634】

(4-1) 遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

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

処理手段は、

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

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

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

10

20

30

40

50

行することなどであればよい。確認処理は、例えばステップ S 2 の RWM チェック処理 P_RWM_CHK などであればよい。

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

【1635】

(4-2) 処理手段は、

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

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

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

復旧情報は、例えばチェックサムデータなどであればよい。停止時記憶処理は、例えば電源断処理 P_POWER_OFF におけるステップ A K S 39 のチェックサム算出処理やステップ A K S 40 の部分などであればよい。停止時格納処理は、例えば電源断処理 P_POWER_OFF におけるステップ A K S 41、A K S 42 の部分などであればよい。待機状態に移行させることは、例えば電源断処理 P_POWER_OFF においてステップ A K S 48、A K S 49 を実行することなどであればよい。起動時処理の最初から実行可能であることは、例えば電源断処理 P_POWER_OFF においてステップ A K S 50 を実行してから R E T 命令を実行することなどであればよい。

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

【1636】

(4-3) 遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

格納手段は、機能に関する格納領域として、

機能設定のための第1領域と、

機能制御のための第2領域と、を含み、

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

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

第2領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

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

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

ここで、記憶手段は、例えば R A M 102 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 A K A 01 の機能設定レジスタエリアや設定例 A K A 02 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内蔵レジスタなどであればよい。第1領域は、例えば設定例 A K A 01 の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第2領域は、例えば設定例 A K A 02 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えば RWM アクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P_MAIN などであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理 P_POWER_ON におけるステップ A K S 5 ~ A K S 7 の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理 P_POWER_ON におけるステップ A K S 11 ~ A K S 13 の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理 P_POWER_ON においてステップ A K S 14 を実行することなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とと

10

20

30

40

50

もに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1637】

(SKY2021-664) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

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

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

前記更新手段は、

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

前記第1乱数値を更新した後、前記第2乱数値を更新し、

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

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

ここで、出玉率とは、遊技機へ打ち込まれた遊技球数を分母とし、遊技者に払い出された遊技球を分子として、算出される率である。遊技機毎に設計値として定められている。100%を超えると遊技機へ打ち込まれた遊技球数よりも遊技者に払い出された遊技球の方が多いことを示す。

ここで、第1乱数値は、当り図柄用乱数(MR1-2)が対応し、第2乱数値は、普通図柄当り図柄用乱数(MR2-1)が対応する。当り図柄用乱数は、遊技球を獲得する主の契機となる大当りラウンド数を決定するために用いられる乱数である(大当りラウンド数が紐づいた特別図柄の表示結果を決めるための乱数)(図21-24(C)参照)。普通図柄当り図柄用乱数は、普通電動役物の開放時間を決定するために用いられる乱数である(普通電動役物の開放時間が紐づいた普通図柄の表示結果を決めるための乱数)(図21-37(D)参照)。当り図柄用乱数による決定は、大当りラウンド数を決定するためのものであり、普通図柄当り図柄用乱数による決定は、普通電動役物の開放時間を決定するためのものであり、当り図柄用乱数の方が遊技球獲得数に影響が大きいものとなっている。大入賞口への入球により獲得できる遊技球は15球であるのに対し、普通電動役物への入球により獲得できる遊技球は1球である。

このような構成においては、第1乱数値の方が遊技者の出玉への影響が大きいため、処理を先に行うことで、不具合等で乱数値が一定となってしまうこと(更新がされずに偏る時間を発生させてしまう)ことを極力防止し、共通の命令により乱数の更新を行うことで、安定的な更新を行うことができる。

【1638】

(SKY2021-665) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

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

前記更新手段は、

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

前記乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば前記乱数値を1加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば前記乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令が前記第1乱数値における更新処理および前記第2乱数値における更新処理の最初の処理であり、

前記第1乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第1乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならず、

前記第2乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第2乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならない。

ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例

10

20

30

40

50

A K D 0 1 や大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 などであればよい。また、図 2 1 - 3 7 (D) の普通電動役物開放時間決定例における普通電動役物開放時間は、通常状態（時短作動指定値×）において一律 1 6 m s、特別状態（時短作動指定値○）において一律 5 0 0 0 m s といったように有利不利がないように設計されているが、図 2 1 - 3 7 (D) の普通電動役物開放時間決定例における普通図柄当り図柄指定値「0 0」の普通電動役物開放時間は 1 6 m s、5 0 0 0 m s となっているが、他の開放時間と比べ、相対的に不利とするために、1 0 m s、3 0 0 0 m s とするようにしてもよい。そのようにすることで、第 1 乱数値（当り図柄用乱数（M R 1 - 2））による結果である大入賞口開放回数、第 2 乱数値（普通図柄当り図柄用乱数（M R 2 - 1））による結果である普通電動役物開放時間、のいずれも乱数最小値（0 0 H）となった場合に、有利な決定結果（大入賞口開放回数であれば 1 0 回、普通電動役物開放時間であれば 5 0 0 0 m s）とならないようにすることができる。

10

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になり、仮に不具合が発生した場合には、乱数値が最小乱数値に若干偏ってしまうことになるが、その際にも、有利度が高い決定結果とならない設計であるため、不具合をあえて誘発させることを防止することができ、結果として、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1 6 3 9】

（SKY 2 0 2 1 - 7 0 8） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

20

前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第 1 乱数値と、該第 1 乱数値とは異なる第 2 乱数値と、が含まれ、

前記第 1 乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、

前記第 2 乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が前記特定数よりも小さい所定数であり、

前記更新手段による前記第 1 乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第 2 乱数値の更新よりも更新速度が速い。

ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P_TPROC を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 2 などであればよい。特定バイト数は、例えば 2 バイトであればよい。特定数は、例えば乱数 M R 1 - 1 の大きさである「6 5 5 3 6」などであればよい。所定数は、例えば乱数 M R 3 - 2 の大きさである「6 5 5 1 9」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例 A K A 2 3 における乱数 M R 1 - 1 の更新速度が 1 5 0 0 0 [回/ms] と乱数 M R 3 - 2 の更新速度が 4 6 9 [回/ms] などであればよい。

30

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

40

【1 6 4 0】

（SKY 2 0 2 1 - 7 0 9） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

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

前記第 1 乱数値は、更新速度が第 1 速度であり、

前記第 2 乱数値は、更新速度が前記第 1 速度の整数倍となる第 2 速度であり、

前記第 1 乱数値と前記第 2 乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第 1 乱数値と前記第 2 乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第 1 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

50

前記第2乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

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

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

【1641】

(SKY2021-710) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第1乱数値と、該第1乱数値とは異なる第2乱数値と、該第1乱数値と該第2乱数値とは異なる第3乱数値と、が含まれ、

前記第1乱数値は、更新速度が第1速度であり、

前記第2乱数値および前記第3乱数値は、更新速度が前記第1速度の整数倍となる第2速度であり、

前記第1乱数値と前記第2乱数値と前記第3乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第1乱数値と前記第2乱数値と前記第3乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第1乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第2乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第3乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

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

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

【1642】

(SKY2021-711) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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

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

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

前記第3乱数値と前記第4乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば1

10

20

30

40

50

6ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bや乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するCPU103などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR2-1などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR1-2などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR3-3などであればよい。第4乱数値は、例えば乱数MR3-4などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数MR2-1の大きさである「199」、乱数MR1-2の大きさである「200」、乱数MR3-3の大きさである「241」、乱数MR3-4の大きさである「251」などであればよい。

10

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

【1643】

(SKY2021-712) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

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

第3乱数値を乱数更新処理により更新可能な第2更新手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により格納領域に格納値を設定するときに、前記第1乱数値および前記第2乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

20

前記第1更新手段は、前記最大値設定処理において、前記第1乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第1乱数値の更新を開始した後に、前記第2乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第2乱数値の更新を開始可能であり、

前記第2更新手段は、前記第1乱数値の更新および前記第2乱数値の更新が開始された後に、第3乱数値の更新を開始可能である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路104や乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理P_TPROCや普通図柄プロセス処理P_FPROCを実行するCPU103などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップAKS11~AKS13の部分などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR1-1、MR3-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3-3、MR3-4などであればよい。第1更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR1-2、MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P_RANDOMなどであればよい。第2更新手段は、例えばステップS56の乱数更新処理P_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。第1乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「0」の16ビット乱数回路チャンネルRL0、チャンネル番号「2」の16ビット乱数回路チャンネルRL2に最大値を設定する部分などであればよい。第2乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「1」~「3」の8ビット乱数回路チャンネルRS1~RS3に最大値を設定する部分などであればよい。第3乱数値の更新を開始は、例えばステップS1の電力供給開始対応処理P_POWER_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P_PCTにおいてステップS56の乱数更新処理P_RANDOMを実行する部分などであればよい。

30

40

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

50

【1644】

(SKY2021-713) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

前記格納手段は、機能に関する格納領域として、

遊技の制御に関する機能設定のための第1領域と、

遊技の制御に関する機能制御のための第2領域と、を含み、

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

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

前記第2領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

前記制御用格納処理が実行された後に、前記第1領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

前記設定用格納処理が実行された後に、前記記憶手段へのアクセスを許可する格納値を前記特定格納領域に設定可能である。

ここで、記憶手段は、例えばRAM102などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。第1領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第2領域は、例えば設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばRWMアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P_MAINなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップAKS5～AKS7の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおけるステップAKS11～AKS13の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P_POWER_ONにおいてステップAKS14を実行することなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1645】

以上、説明してきた種々の形態は、パチンコ遊技機に限定されることなく、スロットマシン等にも適用可能である。

【符号の説明】

【1646】

1 パチンコ遊技機

2 遊技盤

4A 第1特別図柄表示装置

4B 第2特別図柄表示装置

5 画像表示装置

9 遊技効果ランプ

11 主基板

12 演出制御基板

31B プッシュボタン31B

32 可動体

100 遊技制御用マイクロコンピュータ

120 演出制御用CPU

10

20

30

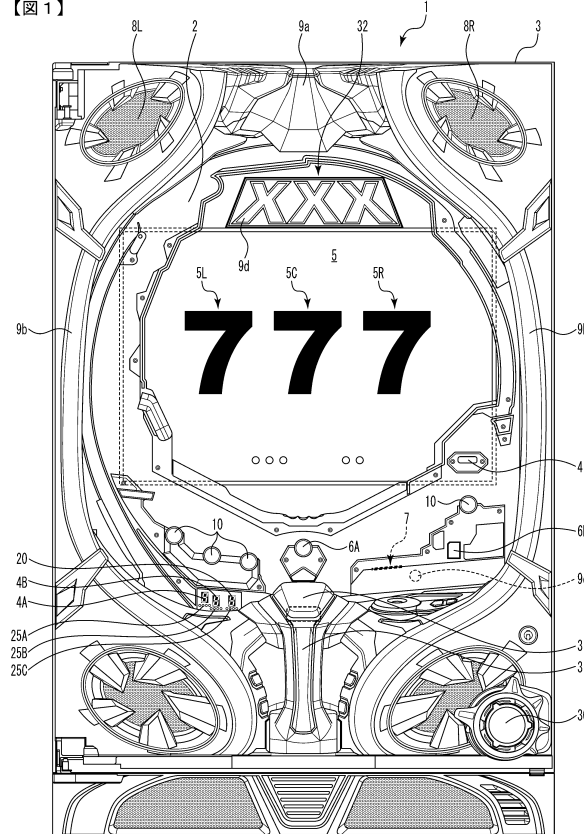
40

50

【図面】

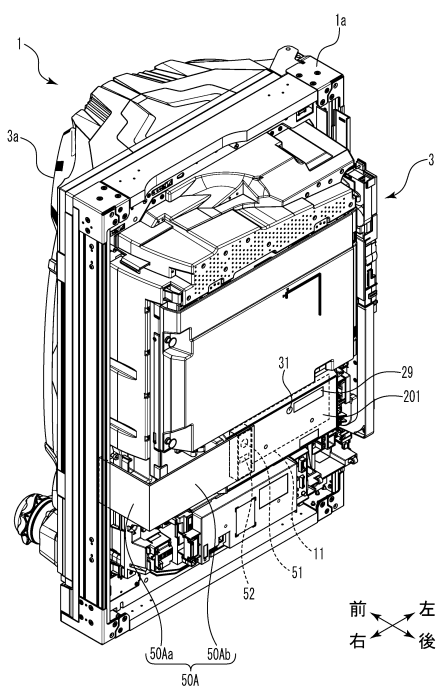
【図 1】

【图 1】



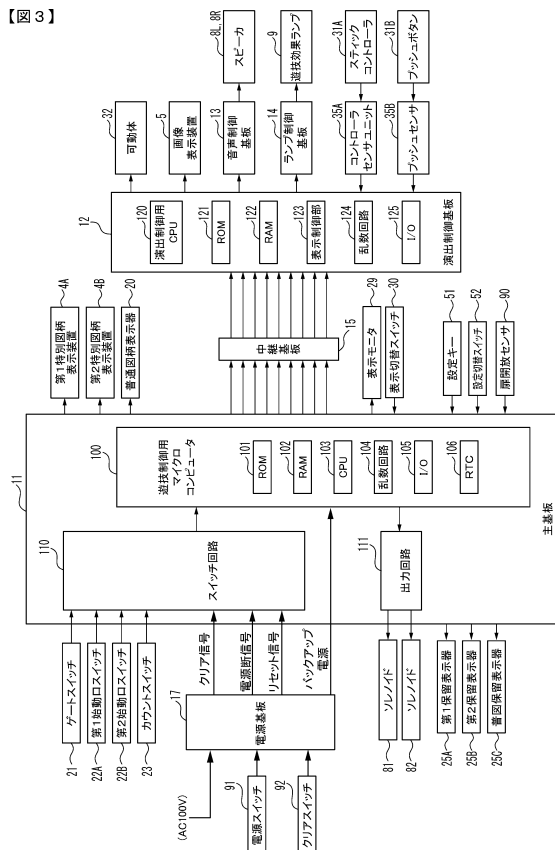
【図 2】

【図 2】



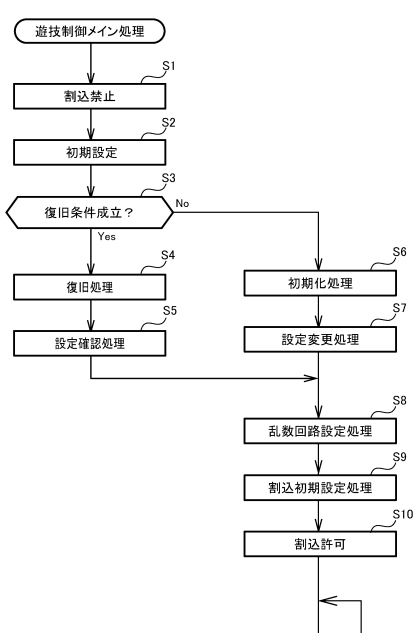
【図 3】

【図 3】



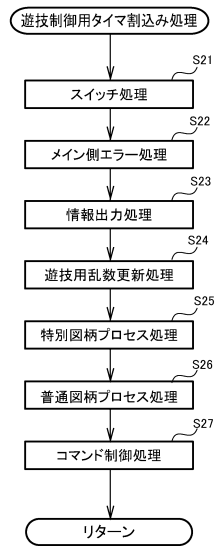
【図 4】

【図 4】



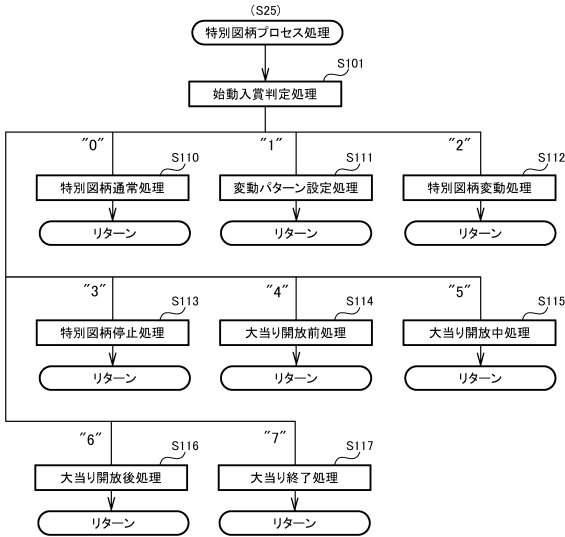
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き 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

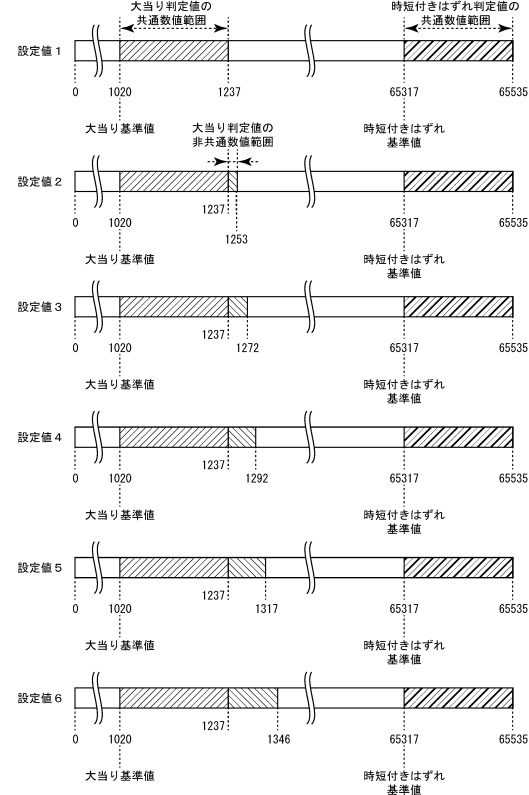
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き 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)



10

20

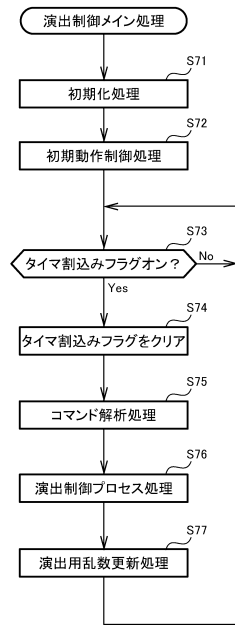
30

40

50

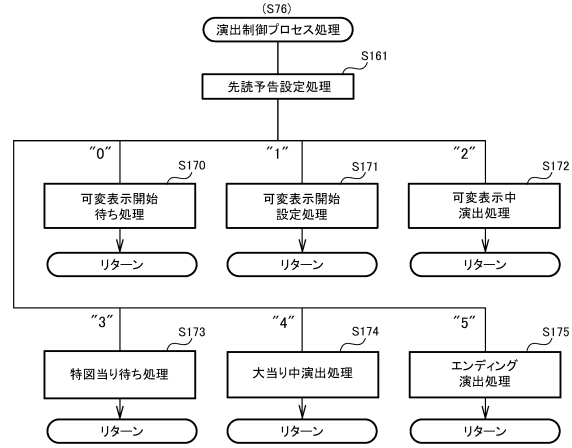
【図 9】

【図 9】



【図 10】

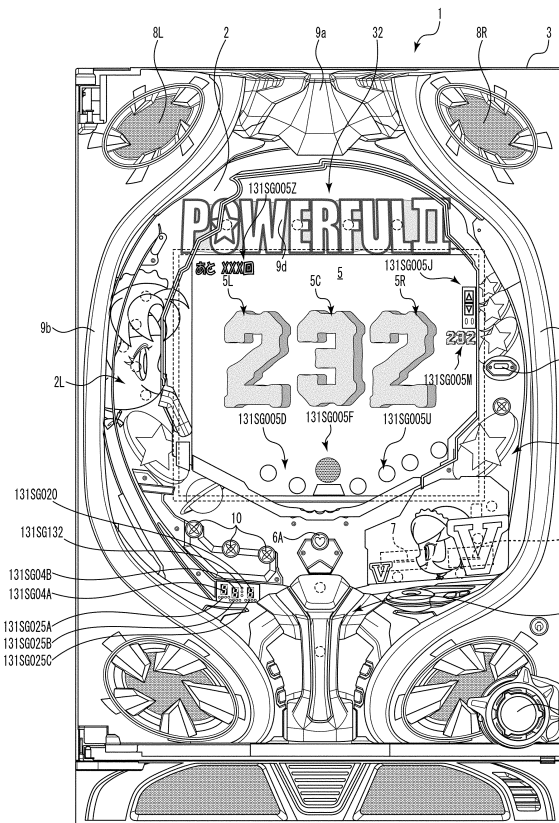
【図 10】



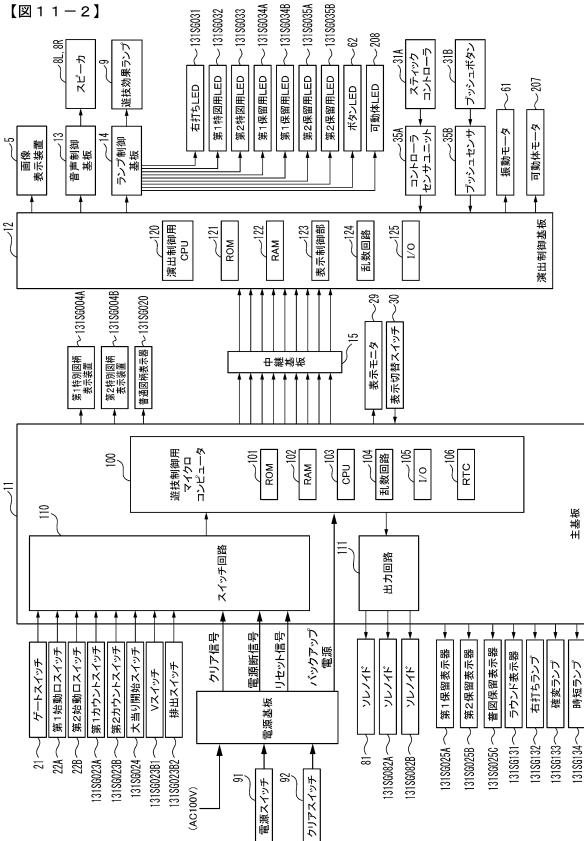
【図 11-1】

【図 11-1】

特徴部 131SG



【図 11-2】



10

20

30

40

50

【図 1 1 − 3】

【図 1 1 − 3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0〜65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0〜299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0〜4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	0〜255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR5	3〜13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3〜13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1〜205	大当り
時短状態	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0〜149
大当りB	150〜299

(C2)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0〜99
大当りC	100〜299

(D)大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1 − 5】

【図 1 1 − 5】

はずれ変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱 スーパリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ A	PA2-4	63000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000	低ベース強スーパリーチA(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ B	PA2-7	78000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-8	83000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ C	PA2-10	88000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000	低ベース強スーパリーチC(はずれ)
低ベース最強 スーパリーチ	PA2-13	98000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-14	103000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ A	PA2-16	30000	高ベーススーパリーチA(はずれ)
高ベース スーパリーチ B	PA2-17	30000	高ベーススーパリーチB(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-18	30000	高ベーススーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-19	30000	高ベーススーパリーチD(はずれ)

【図 1 1 − 4】

【図 1 1 − 4】

【図 1 1 − 4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

10

20

【図 1 1 − 6】

【図 1 1 − 6】

大当り変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
低ベース強 スーパリーチ A	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパリーチA(大当り)
	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(大当り)
低ベース強 スーパリーチ B	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパリーチB(大当り)
	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(大当り)
低ベース強 スーパリーチ C	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパリーチC(大当り)
低ベース最強 スーパリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(大当り)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパリーチ(大当り)
高ベース スーパリーチ A	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパリーチA(大当り)
高ベース スーパリーチ B	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパリーチB(大当り)
高ベース スーパリーチ C	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパリーチC(大当り)
高ベース スーパリーチ D	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパリーチD(大当り)
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当り)

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱 スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強 スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強 スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強 スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強 スーパーリーチ	4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベース スーパーリーチA	4049～4066
高ベース スーパーリーチB	4067～4083
高ベース スーパーリーチC	4084～4094
高ベース スーパーリーチD	4095

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～1298
低ベース弱 スーパーリーチA、B	-
低ベース強 スーパーリーチA	1299～1934
低ベース強 スーパーリーチB	1935～2676
低ベース強 スーパーリーチC	2677～3706
低ベース最強 スーパーリーチ	3707～4095

(E)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0～25
高ベース スーパーリーチA	26～975
高ベース スーパーリーチB	976～2075
高ベース スーパーリーチC	2076～3380
高ベース スーパーリーチD	3381～4095

(F)大当り用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
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 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000	0～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-4	500	0～255

【図 1 1 - 10】

【図 1 1 - 10】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	0～81
	PB1-3	73000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0～81
	PB1-6	83000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0～81
	PB1-9	93000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0～81
	PB1-12	103000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

(C)大当り用変動パターン判定テーブルC[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0～255

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 1】

【図 1 1 - 1 1】

(A) 通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当たり期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約44%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約68%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B) 時短状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当たり期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

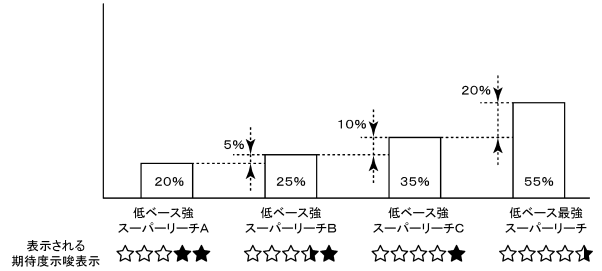
(C) 確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当たり期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

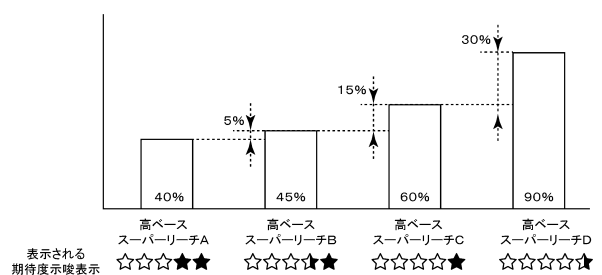
【図 1 1 - 1 2】

【図 1 1 - 1 2】

(A) 通常状態における期待度



(B) 確変状態における期待度



10

20

【図 1 1 - 1 3】

【図 1 1 - 1 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	大当たり開始スイッチ通過通知	大当たり開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電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	客待ちデモ表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たりA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たりC

(C)

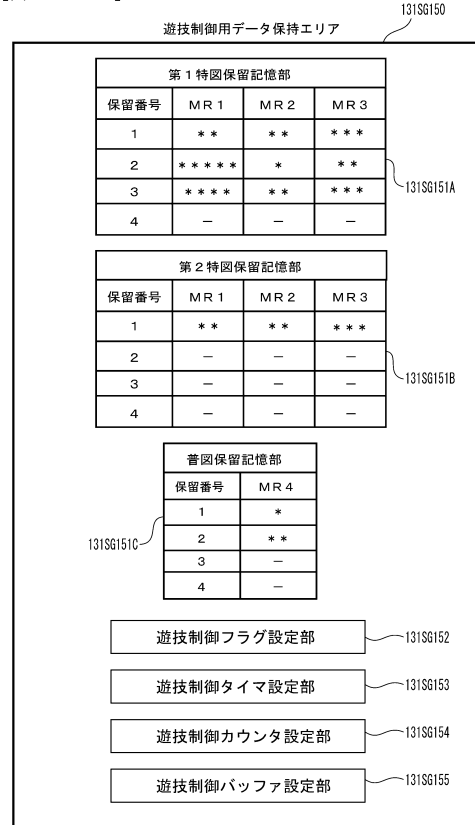
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 1 1 - 1 4】

【図 1 1 - 1 4】



30

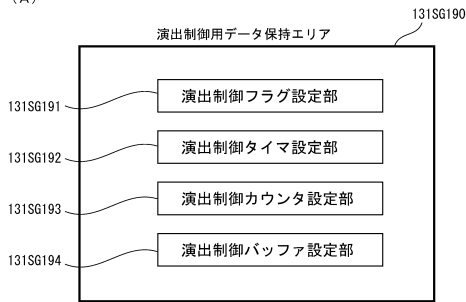
40

50

【図 11-15】

【图 11-15】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

	パワポ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリー	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

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

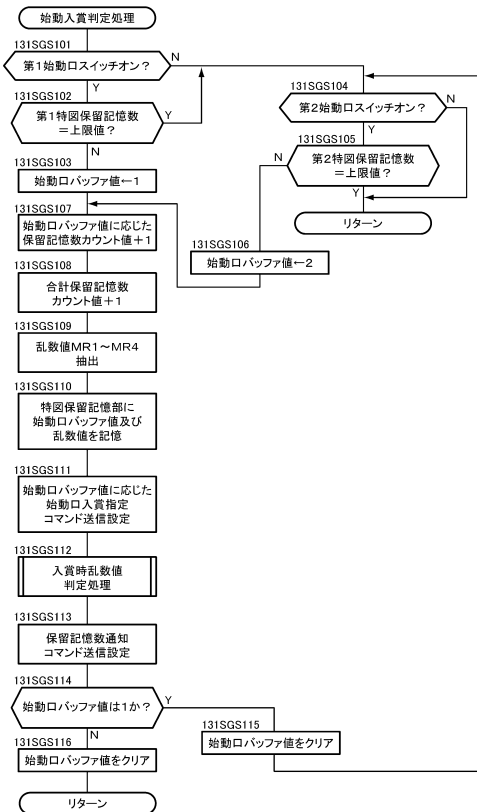
保留表示フラグ“0”→ ○ (先読み予告非実行)

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】

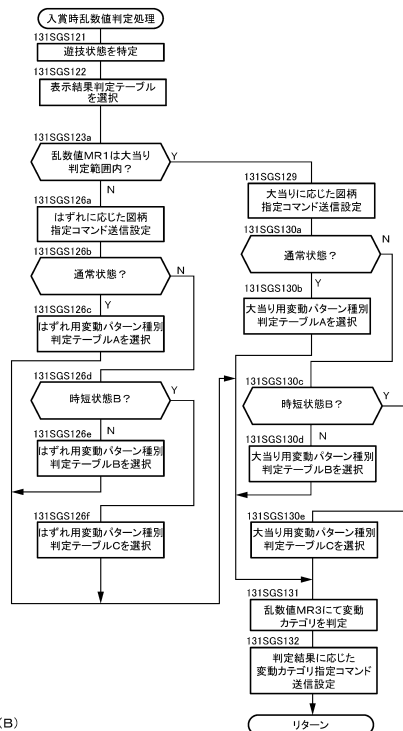
【图 11-16】



【図 11-17】

【图 11-17】

(A)

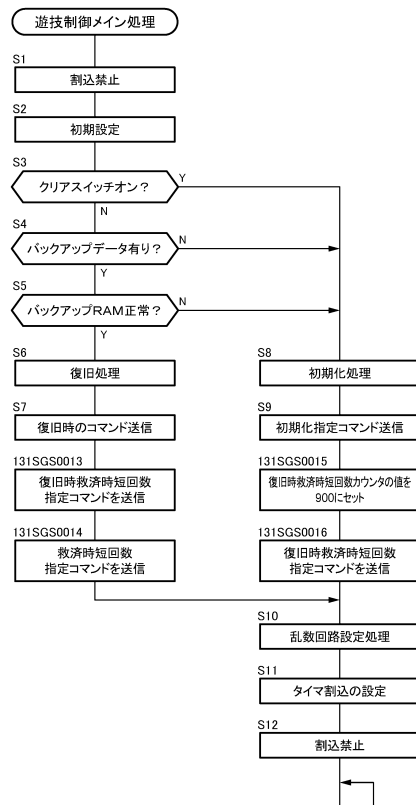


(B)

MODE	EXT	変動力カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

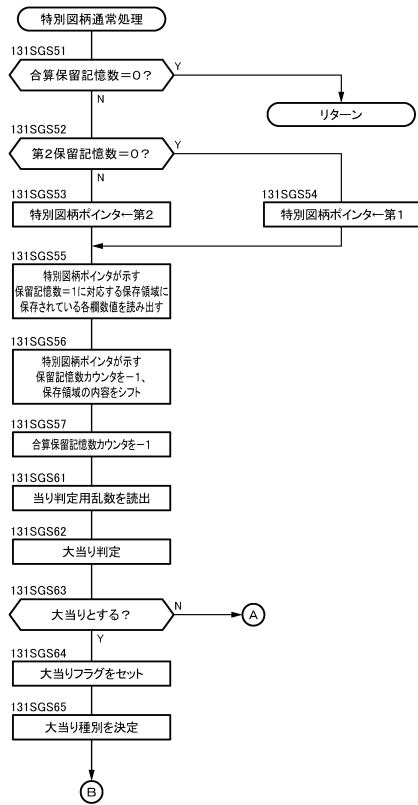
【図 11-18】

【图 11-18】



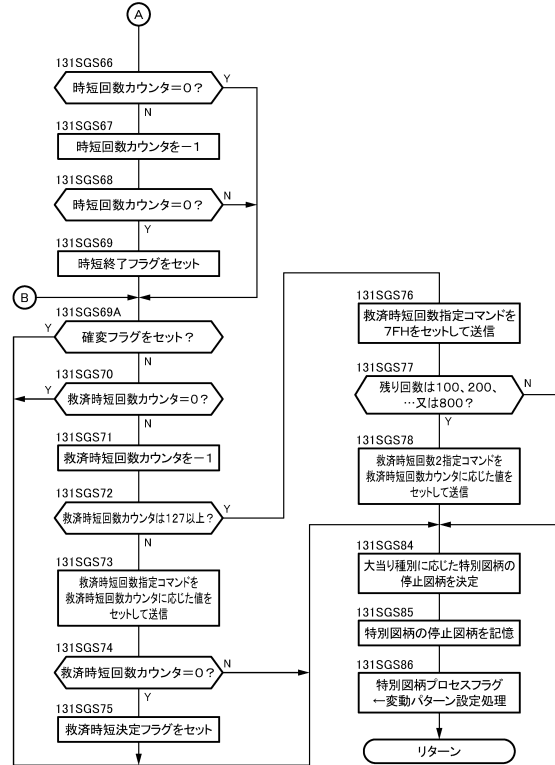
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】

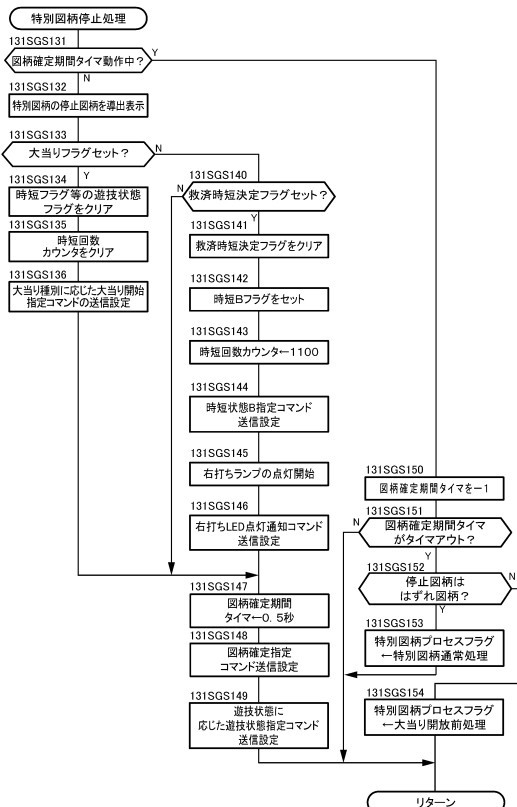


10

20

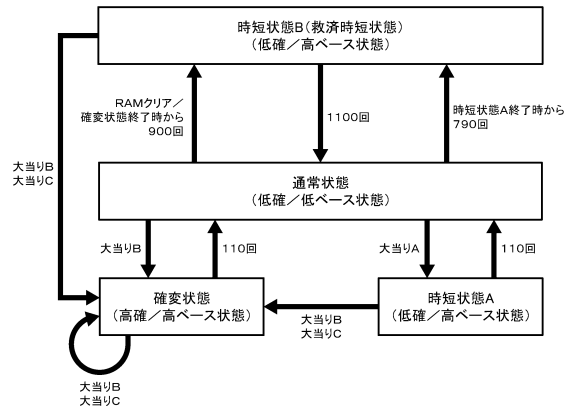
【図 11-21】

【図 11-21】



【図 11-22】

【図 11-22】



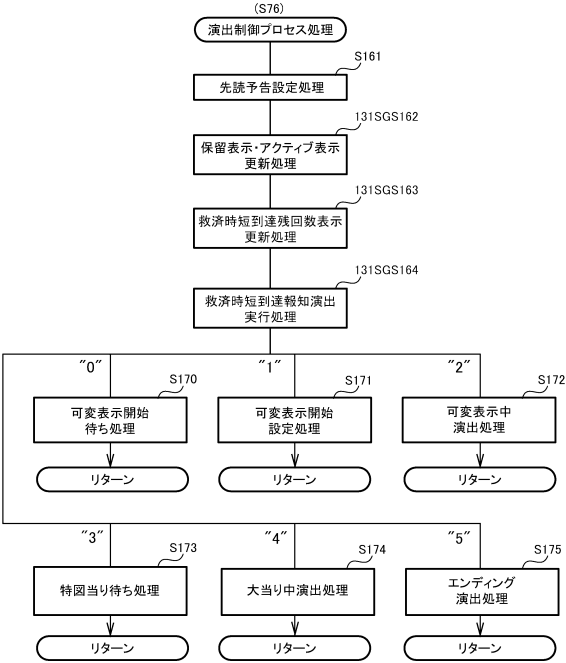
30

40

50

【図 1 1 − 2 3】

【図 1 1 − 2 3】



【図 1 1 − 2 4】

【図 1 1 − 2 4】

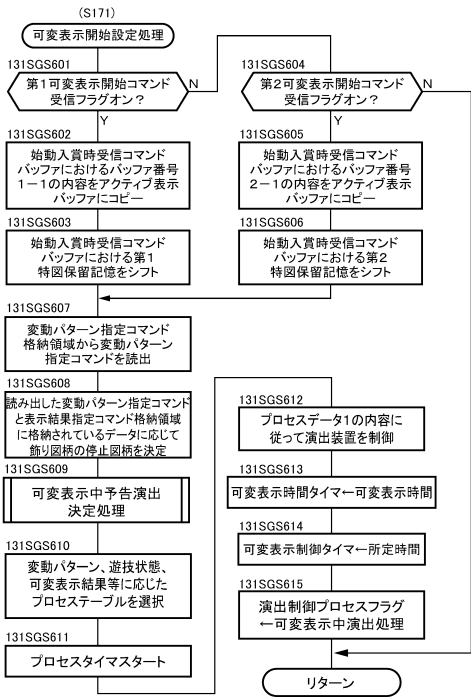
可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ (非リーチ)	9 5 %	5 %	0 %
はずれ (Nリーチ)	9 0 %	1 0 %	0 %
はずれ (Sリーチ)	7 0 %	2 0 %	1 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

10

20

【図 1 1 − 2 5】

【図 1 1 − 2 5】



【図 1 1 − 2 6】

【図 1 1 − 2 6】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ (非リーチ)	1 0 0 %	—	—	—
はずれ (ノーマルリーチ)	—	9 5 %	5 %	—
はずれ (スーパーリーチ)	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当り	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

30

40

50

【図 11-27】

【图 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 1 1-28】

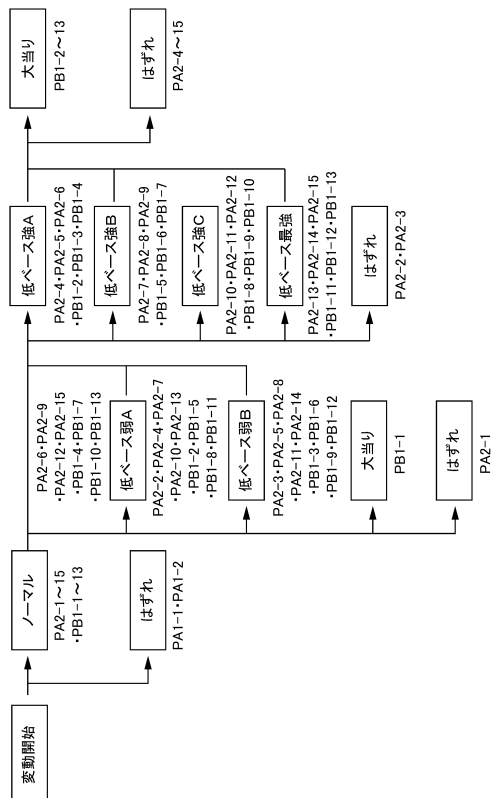
変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当たり
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当たり
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当たり
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当たり
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当たり
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当たり
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当たり
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当たり
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当たり
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当たり
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当たり
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当たり
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当たり
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当たり
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当たり
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当たり
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当たり
PB1-18	非リーチ→大当たり

10

20

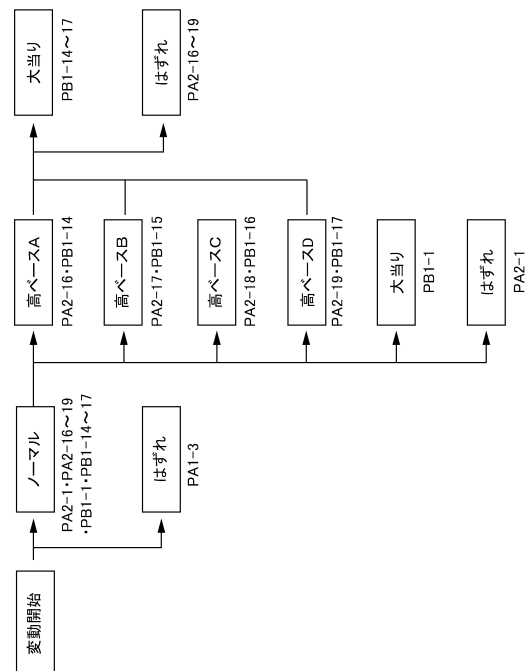
【図 11-29】

【图 11-29】



【図 11-30】

【図 1 1 - 3 0】



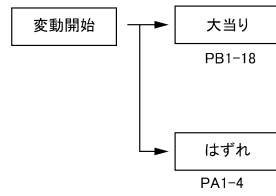
30

40

50

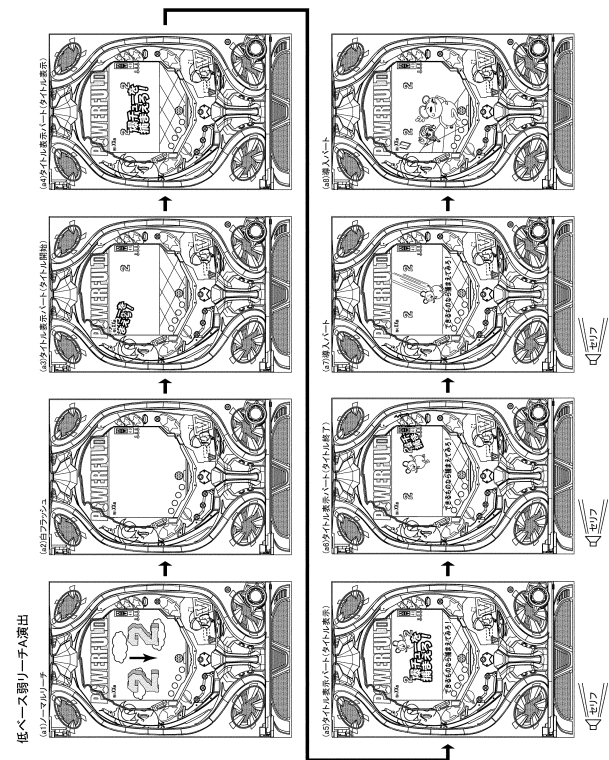
【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1 - 3 1】



【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】

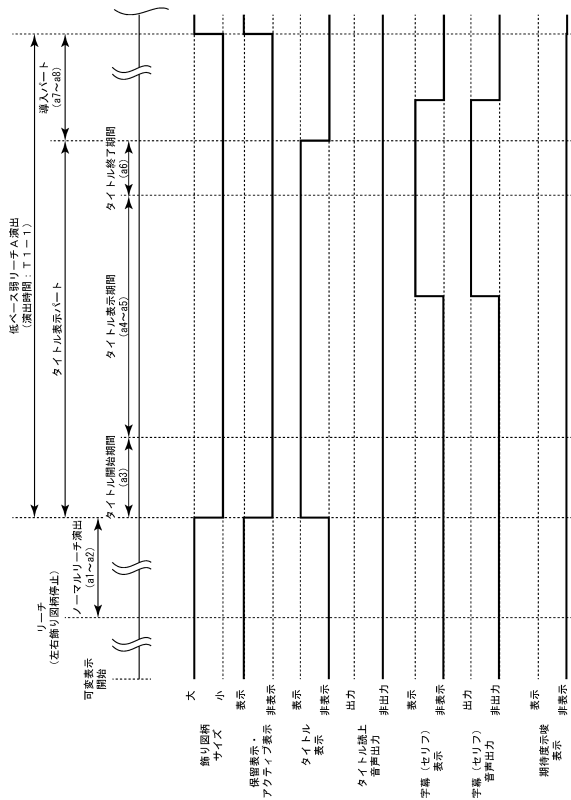


10

20

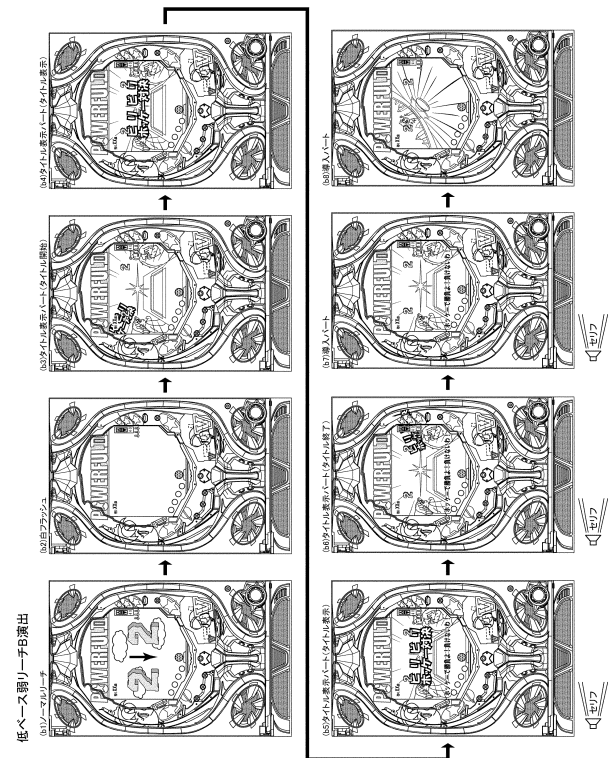
【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1 - 3 3】



【図 1 1 - 3 4】

【図 1 1 - 3 4】



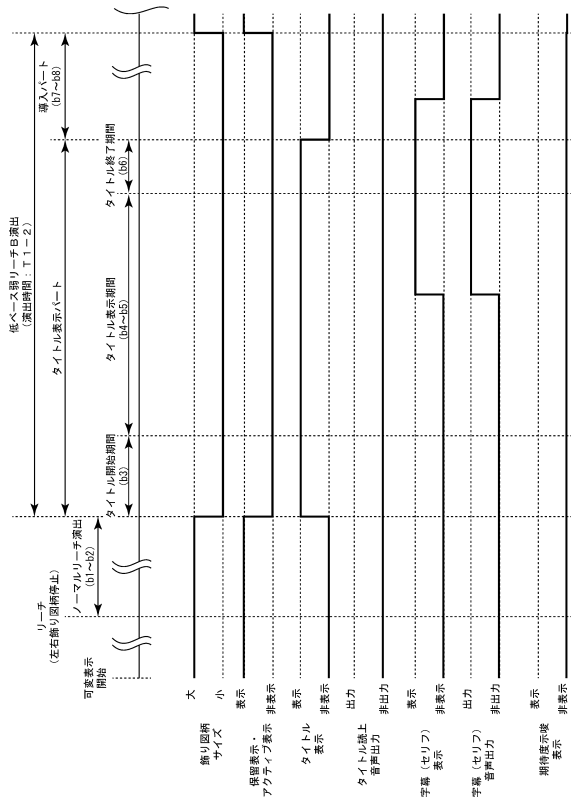
30

40

50

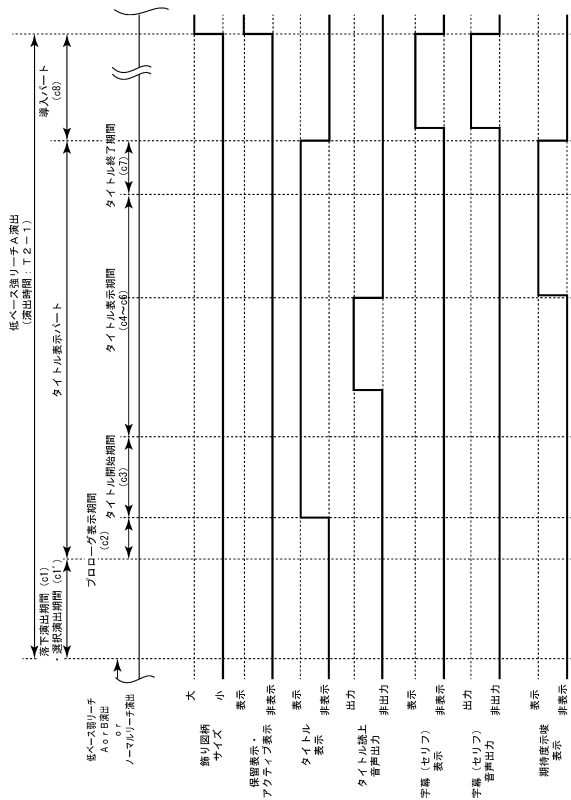
【図 11-35】

【図 11-35】



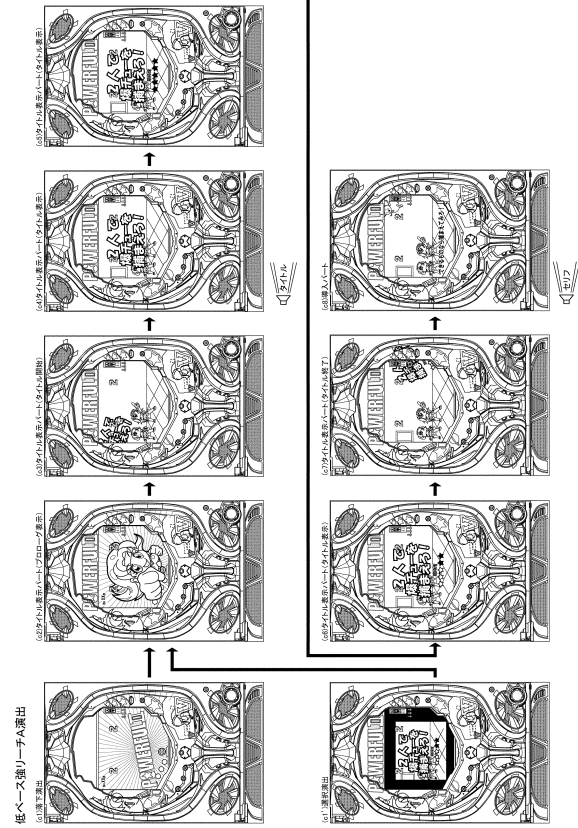
【図 11-37】

【図 11-37】



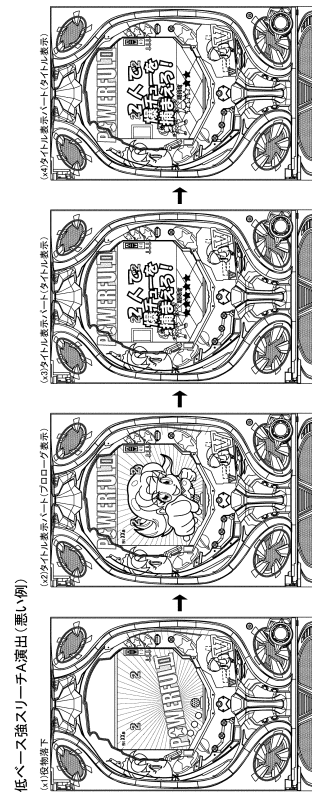
【図 11-36】

【図 11-36】



【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

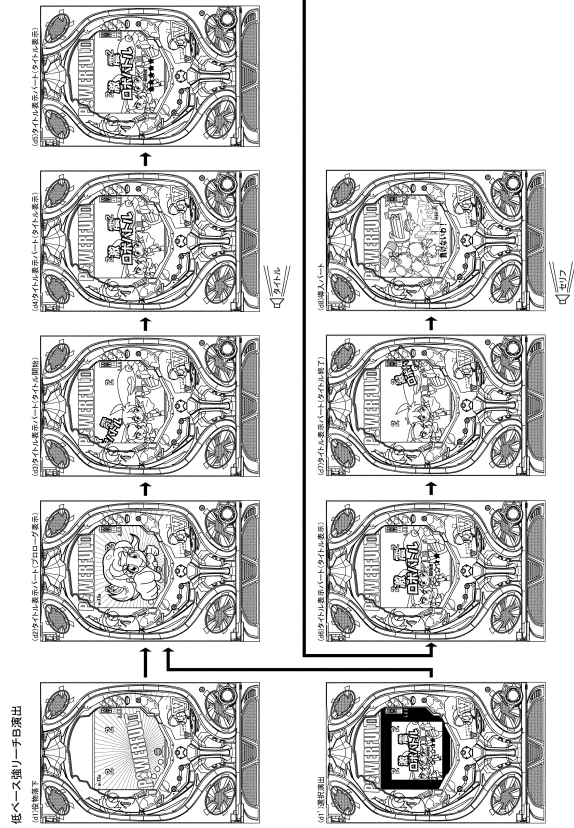
30

40

50

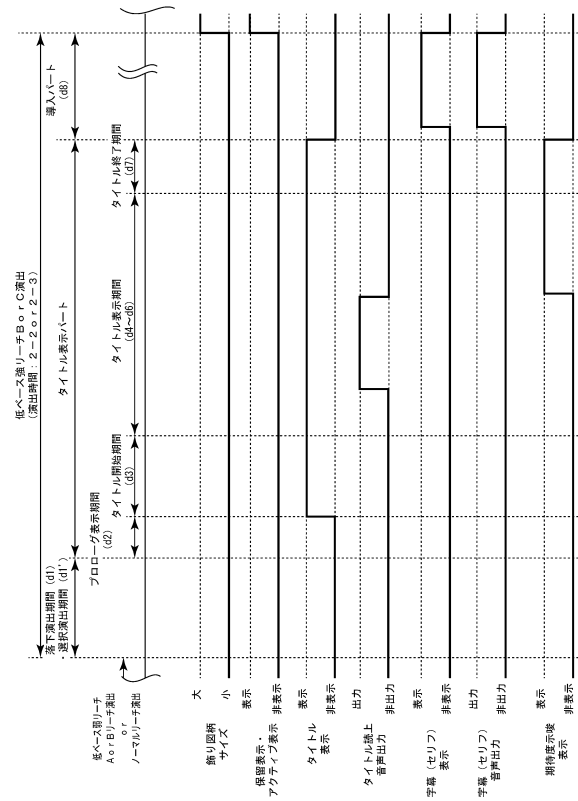
【図 11-39】

【図 11-39】



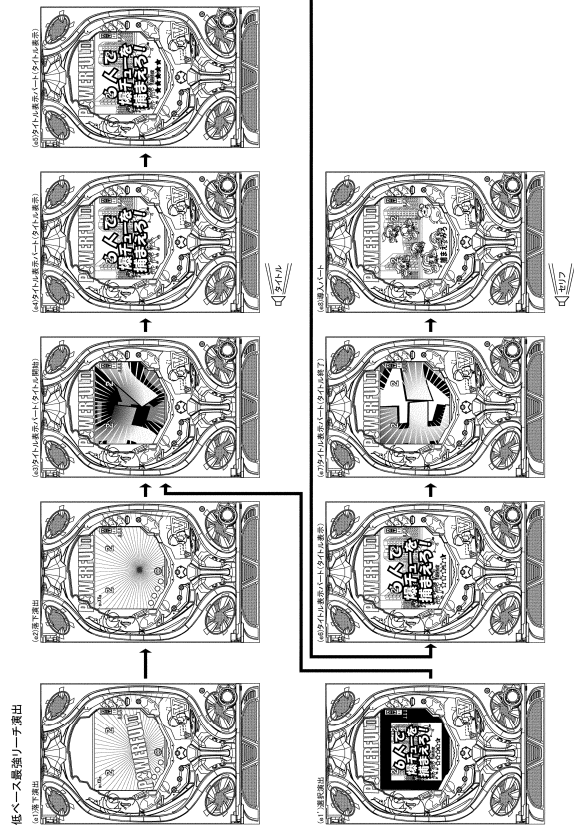
【図 11-40】

【図 11-40】



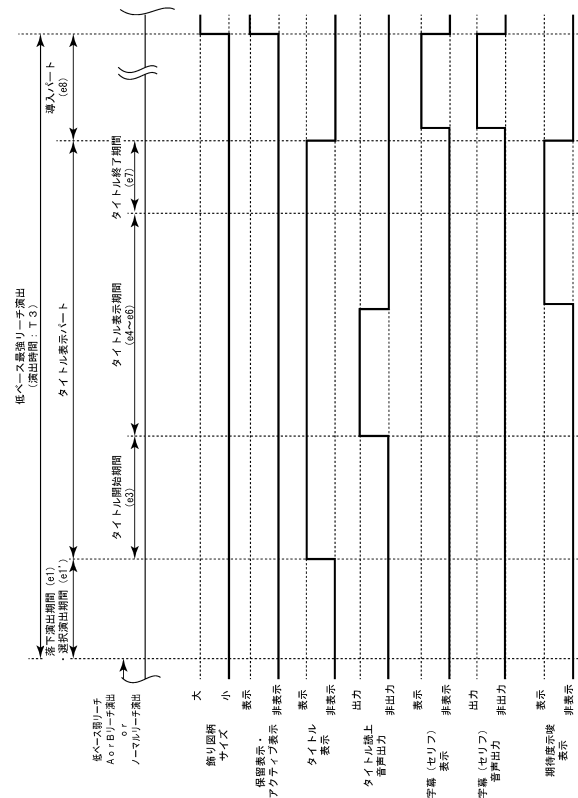
【図 11-41】

【図 11-41】



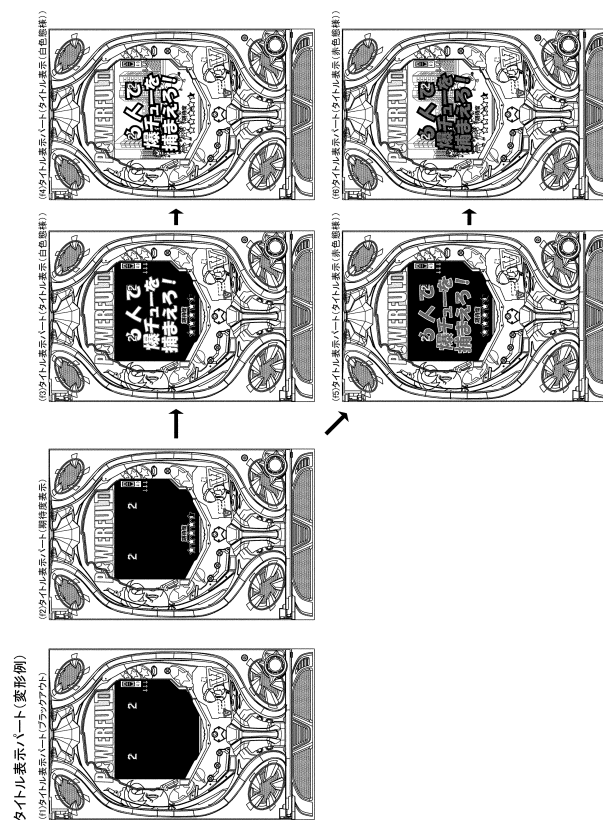
【図 11-42】

【図 11-42】



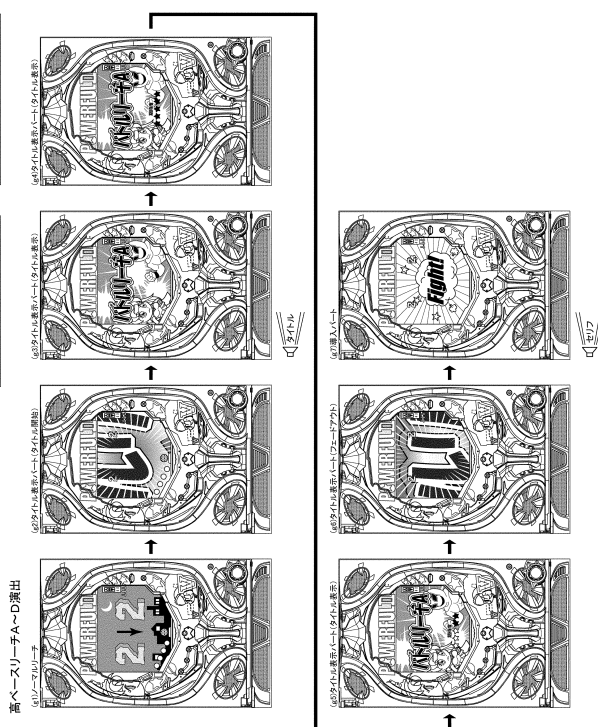
【圖 1 1 - 4 3】

【図 1 1 - 4 3】



【圖 11-44】

【图 11-44】

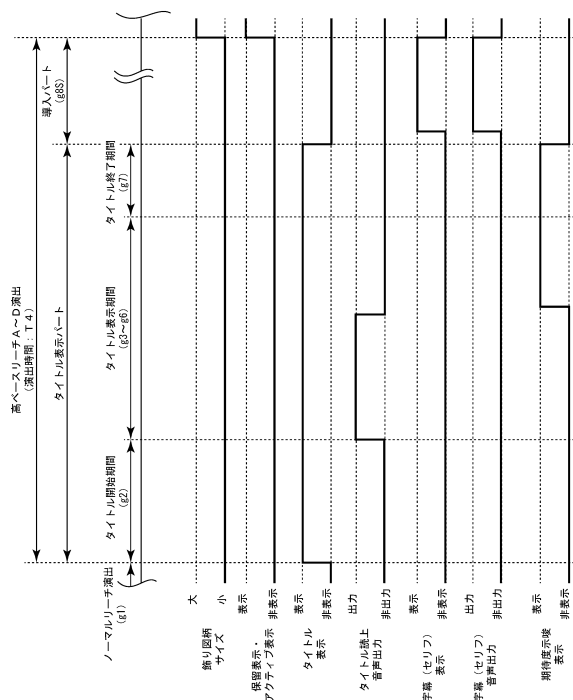


10

20

【図 11-45】

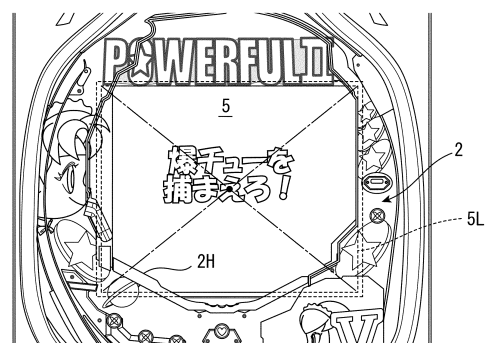
【图 11-45】



【圖 11-46】

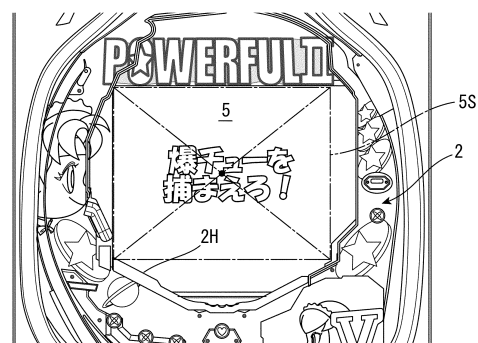
【图 11-46】

(A)



30

(B)



40

50

【図 1 1 - 4 7】

【図 1 1 - 4 7】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース 弱リーチA演出	T 1 - 1	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 弱リーチB演出	T 1 - 2	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 強リーチA演出	T 2 - 1	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチB演出	T 2 - 2	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチC演出	T 2 - 3	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 最強リーチ演出	T 3	T t 3	T t 3 a	T t 3 b	T t 3 c	T t 3 d
高ベース リーチA～D演出	T 4	T t 4	T t 4 a	T t 4 b	T t 4 c	T t 4 d

【図 1 1 - 4 8】

【図 1 1 - 4 8】

- (A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較
 $T 1 - 1 < T 1 - 2 < T 2 - 1 < T 2 - 2 < T 2 - 3 < T 3$
- (B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較
 $T t N b > T t N a > T t N c \quad (N = 1 \sim 4)$
- (C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較
 $T t 3 > T t 2 > T t 1 > T t 4$
- (D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA～D演出のタイトル開始期間の比較
 $T t 3 a > T t 4 a$
- (E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA～D演出のタイトル表示期間の比較
 $T t 3 b > T t 4 b$
- (F) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較
 $T t 3 a > T t 2 a > T t 1 a$
- (G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較
 $T t 3 b > T t 2 b > T t 1 b$
- (H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較
 $T t 3 c > T t 2 c > T t 1 c$
- (I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較
 $T t 3 d > T t 2 d > T t 1 d$
- (J) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較
 $T t 1 b, T t 2 b, T t 3 b > T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a$
- (K) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較
 $T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a > T t 1 c, T t 2 c, T t 3 c$
- (L) 低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較
 $T 1 - 1, T 1 - 2, T 2 - 1, T 2 - 2, T 2 - 3, T 3 > T 4$

10

20

【図 1 1 - 4 9】

【図 1 1 - 4 9】

(A) スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

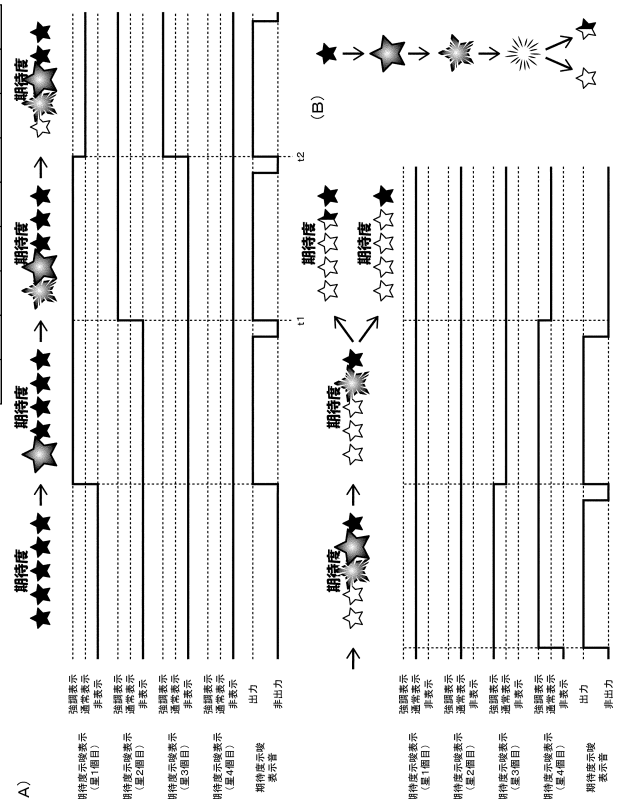
スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域サイズ
低ベース 弱リーチA演出	爆チューを捕まえろ！	10	FJ	EJA
低ベース 弱リーチB演出	ビリビリホッケー対決	10	FJ	EJB
低ベース 強リーチA演出	2人で爆チューを捕まえろ！	13	FK	EKA
低ベース 強リーチB演出	激震ロボバトル	7	FK	EKB
低ベース 強リーチC演出	大激震ロボバトル	8	FK	EKC
低ベース 最強リーチ演出	6人で爆チューを捕まえろ！	13	FSK	ESK
飾り図柄 (大)	—	—	KD	—
飾り図柄 (小)	—	—	KS	—

(B) タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較
 $KD > FSK > FK > FJ > KS$

(C) タイトル文字の表示領域サイズの比較
 $ESK > EKA, EKB, EKC > EJA, EJB$

【図 1 1 - 5 0】

【図 1 1 - 5 0】

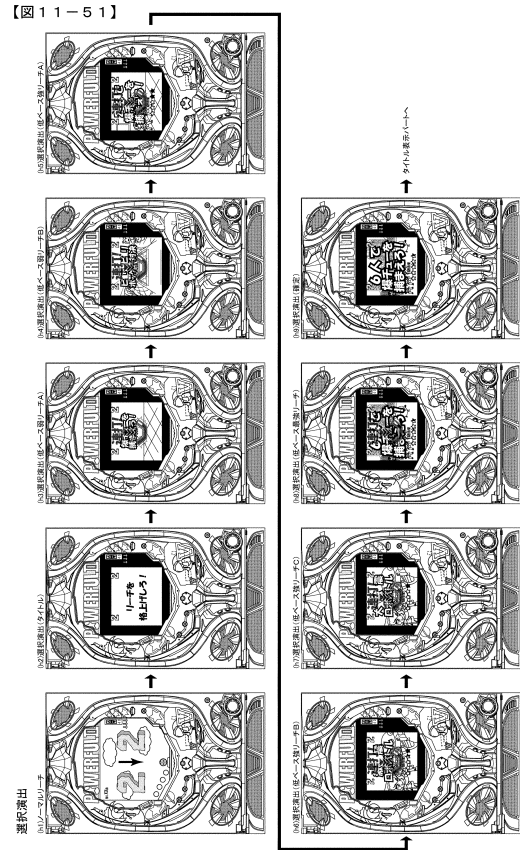


30

40

50

【図 1 1 - 5 1】



【図 1 1 - 5 2】

【図 1 1 - 5 2】

表示されるスーパーリーチ演出 タイトル	次のタイトル に切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルの リーチ演出実行割合
低ベース弱リーチ A 演出	3 回	0 %
低ベース弱リーチ B 演出	4 回	0 %
低ベース強リーチ A 演出	8 回	約 3 2 . 1 8 %
低ベース強リーチ B 演出	1 0 回	約 3 0 . 1 6 %
低ベース強リーチ C 演出	1 5 回	約 3 0 . 3 0 %
低ベース最強リーチ 演出	—	約 7 . 3 6 %

10

【図 1 1 - 5 3】

【図 1 1 - 5 3】

演出	演出対象	演出内容
説明文 表示演出	低ベース強リーチ A ~ C 演出 のフロロログ表示期間	「驚き！」、「株の木」、「大ラッキー！」 のメッセージを順に表示する
タイトル色 変化演出	低ベース強リーチ 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、 ブッシュボタン操作に応じていずれかの 弱リーチ演出へ発展するか否かを告知
操作促進演出 B	低ベース強リーチ A、B 演出の リ導入パート終盤	操作促進画像を表示し、 ブッシュボタンの操作に応じていずれかの 強リーチ演出への発展するか否かを告知
操作促進演出 C	低ベース強リーチ A ~ C 演出、 低ベース最強リーチ演出の導入パート中盤	操作促進画像を表示し、 ブ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、 ブッシュボタンの操作に応じて 大当りが否かの演出結果を表示

【図 1 1 - 5 4】

【図 1 1 - 5 4】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	8 0 %	2 0 %
大当り	2 0 %	8 0 %

(B) タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行 (白)	実行 (赤)	実行 (金)
はずれ	8 0 %	2 0 %	0 %
発展	2 0 %	7 5 %	5 %

(C) 操作促進演出 A の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	5 0 %	5 0 %
発展	0 %	1 0 0 %

(D) 操作促進演出 B における操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
発展	1 0 %	9 0 %

(E) 操作促進演出 C の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像 A 表示	カットイン画像 B 表示
はずれ	5 0 %	3 0 %	2 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

(F) 操作促進演出 D における操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	1 0 %	9 0 %

20

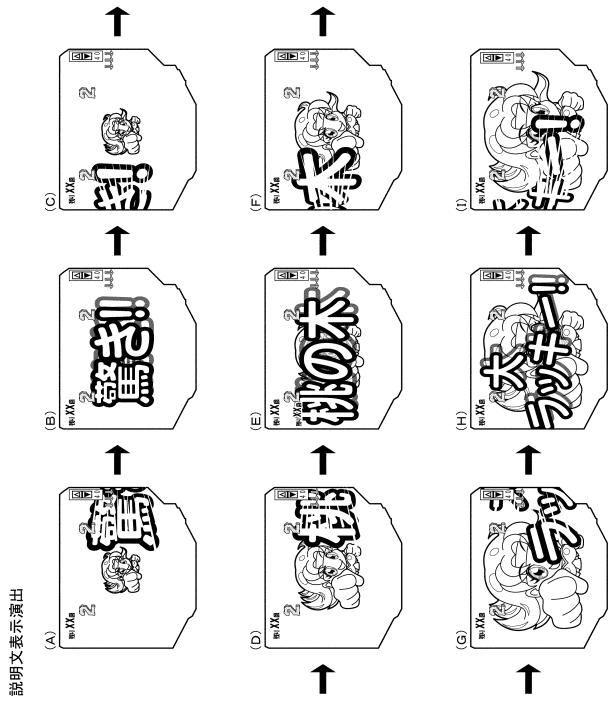
30

40

50

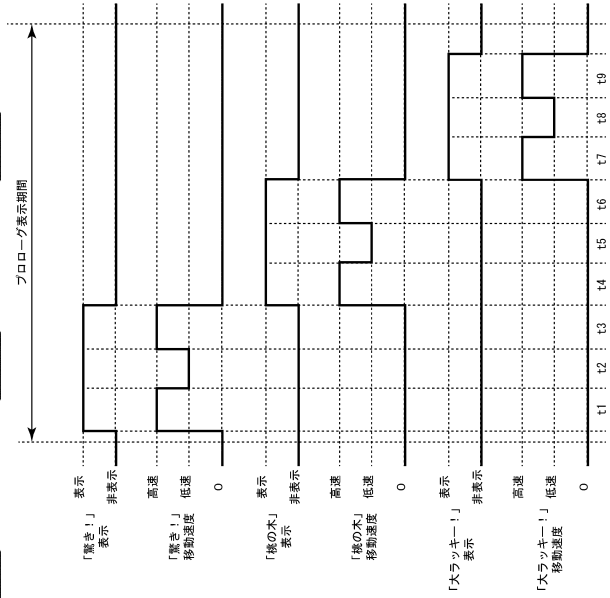
【図 11-55】

【図 11-55】



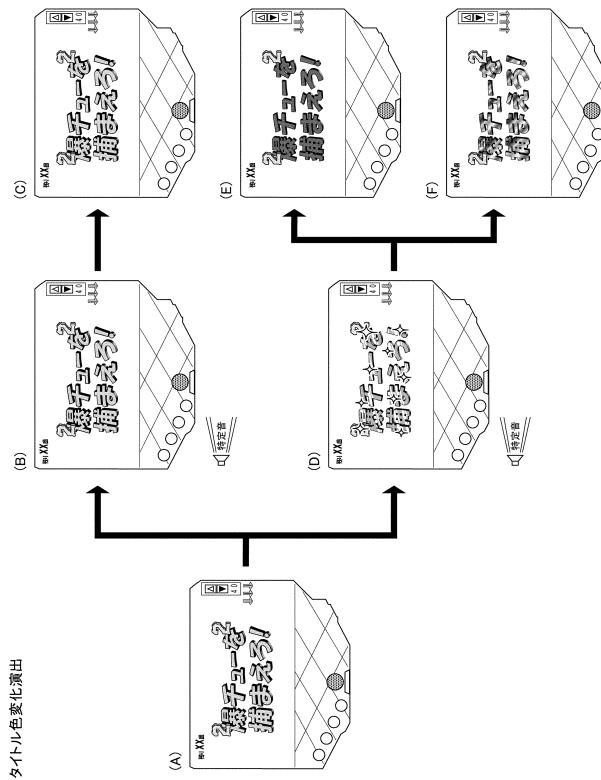
【図 11-56】

【図 11-56】



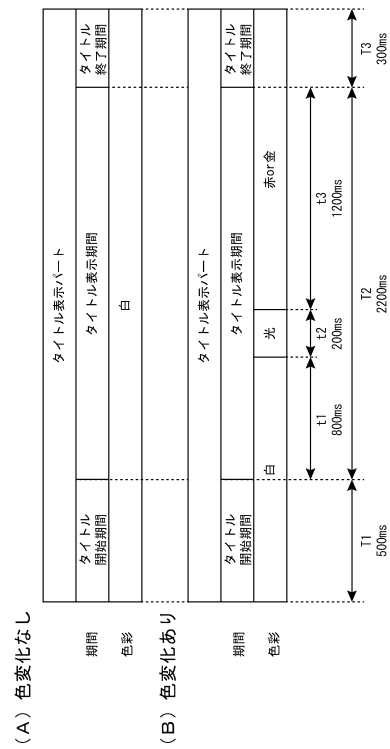
【図 11-57】

【図 11-57】



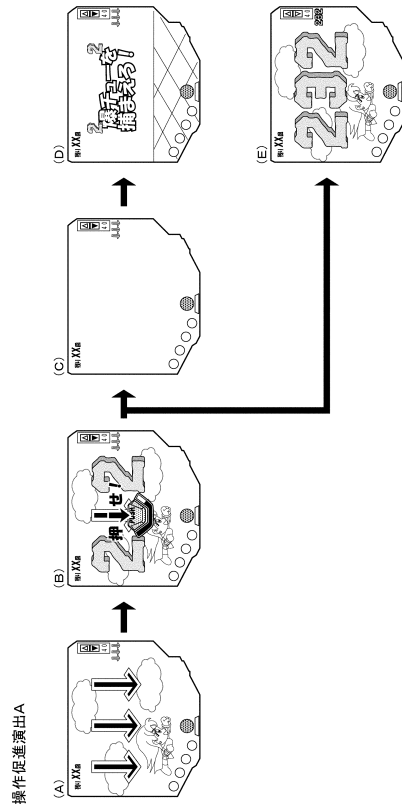
【図 11-58】

【図 11-58】



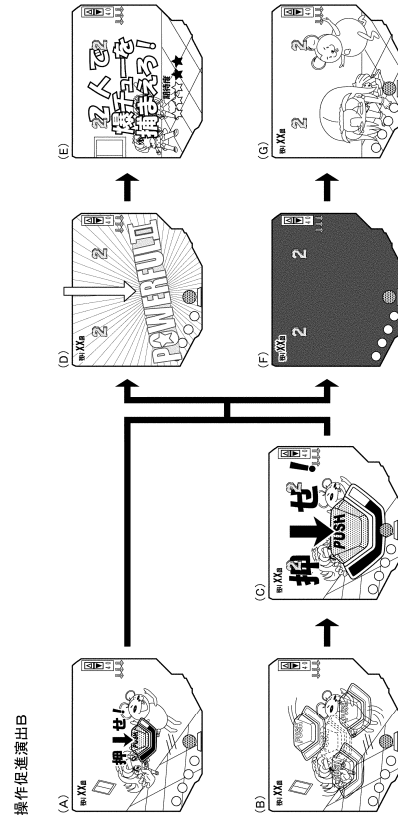
【図 11-59】

【図 11-59】



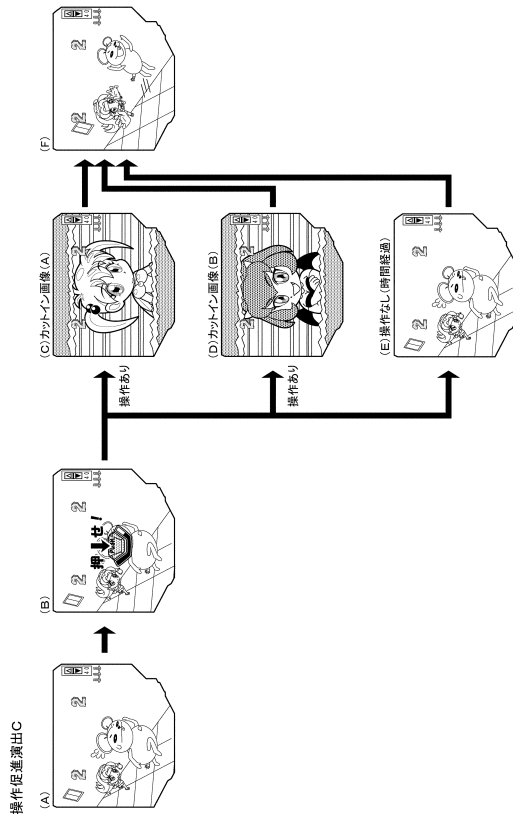
【図 11-60】

【図 11-60】



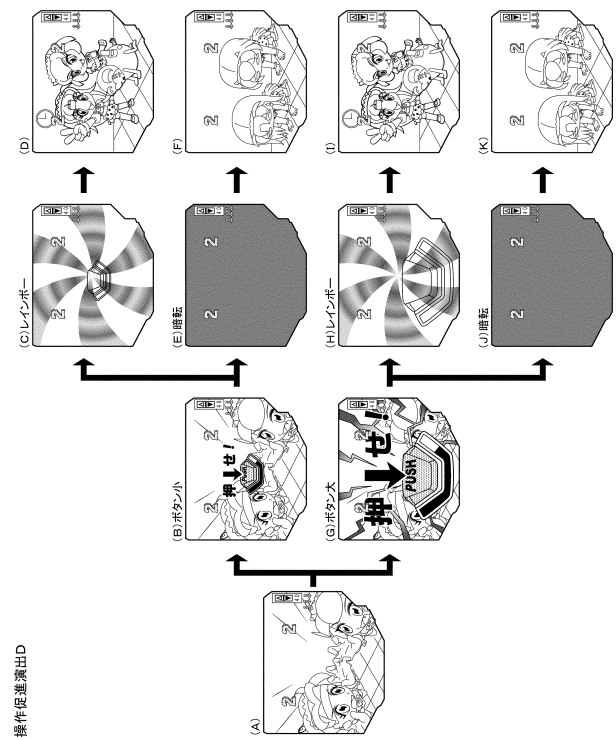
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

【図 11-62】



10

20

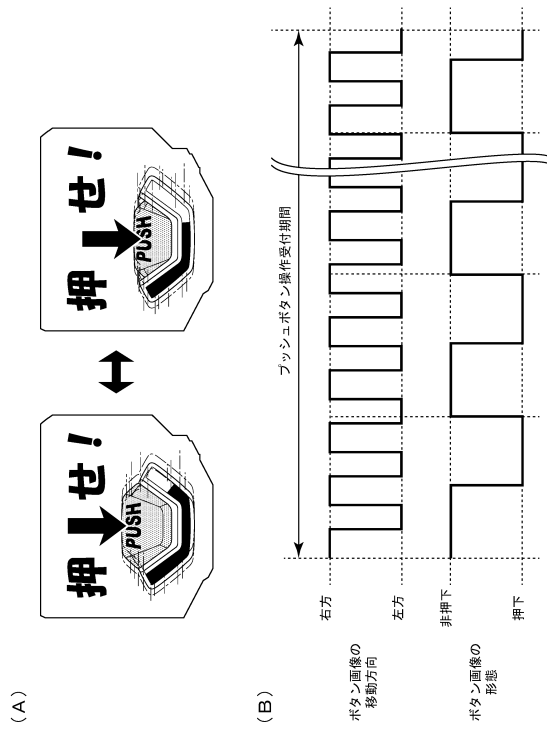
30

40

50

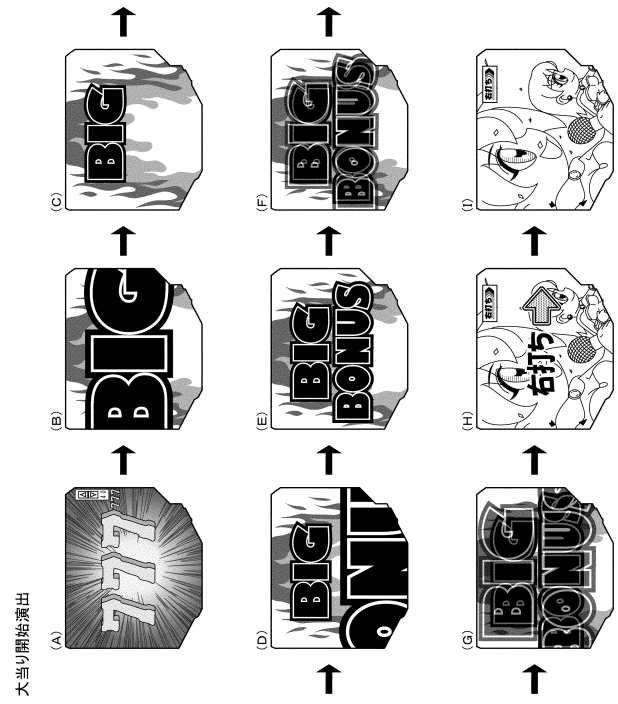
【図 11-63】

【図 11-63】



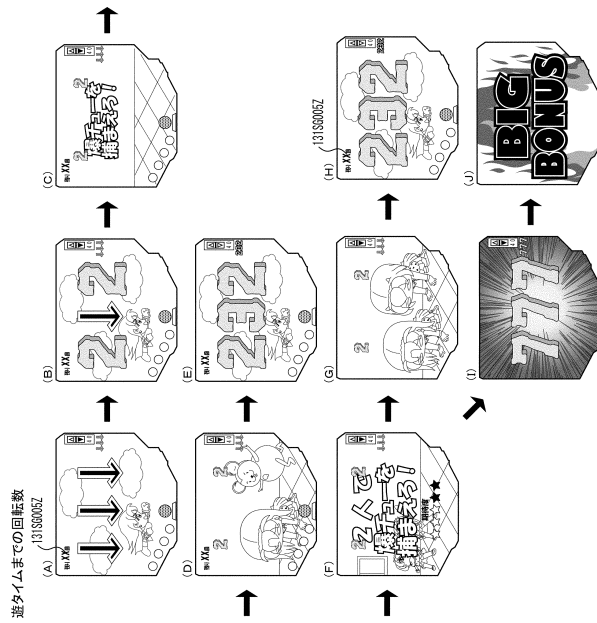
【図 11-64】

【図 11-64】



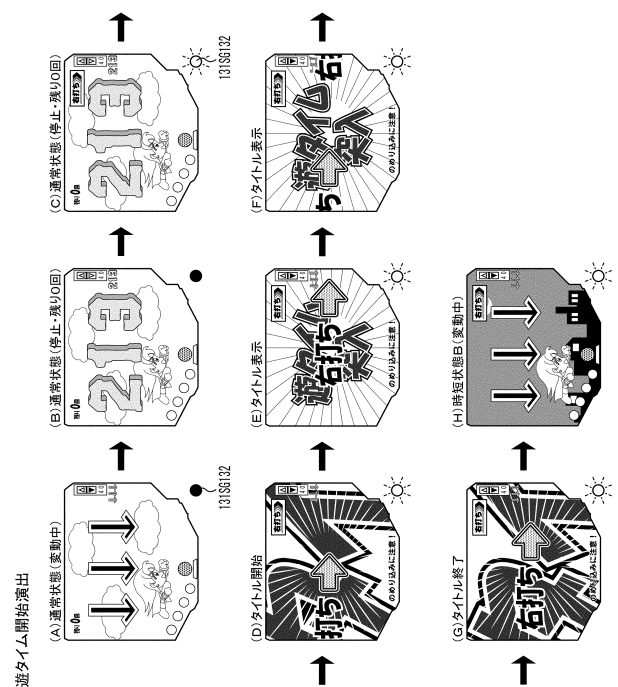
【図 11-65】

【図 11-65】



【図 11-66】

【図 11-66】



10

20

30

40

50

【図 11-67】

【図 11-67】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
リーチ演出のタイトル	静止	静止or動作	7~13	LR	FR	ER
説明文字	動作	動作	3~6	LS	FS	ES
大当り開始演出のタイトル	動作	動作	8	LB	FB	EB
操作促進文字 (小)	動作	動作	3	L1P	F1P	E1P
操作促進文字 (大)	動作	動作	3	L2P	F2P	E2P

(B) 表示時間の比較

$LB > LR > L1P \cdot L2P > LS$

(C) フォントサイズの比較

$F2P > FB > FR > FS > F1P$

(D) 表示領域サイズの比較

$E2P > EB > ER > ES > E1P$

【図 11-68】

【図 11-68】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字、遊タイム開始演出のタイトル、遊タイムまでの残回数

	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
スーパーリーチ演出のタイトル文字	LR	FR	ER
大当り開始演出のタイトル文字	LB	FB	EB
第1操作促進文字	L1P	F1P	E1P
第2操作促進文字	L2P	F2P	E2P
遊タイム開始演出のタイトル文字	LY	FY	EY
遊タイムまでの残回数文字	—	FZ	EZ

(B) フォントサイズの比較

$F2P > FB > FY > FR > F1P > FZ$

(C) 表示領域サイズの比較

$E2P > EB > EY > ER > E1P > EZ$

(D) 表示時間の比較

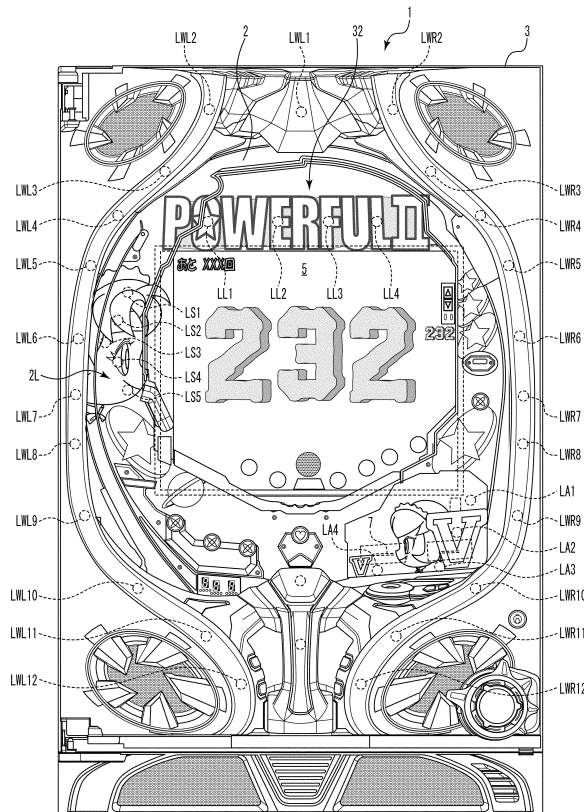
$LY > LR$

(E) スーパーリーチ演出と遊タイム開始演出のタイトル表示態様

	表示態様
低ベース 弱リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 弱リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチC演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 最強リーチ演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去
遊タイム開始演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去

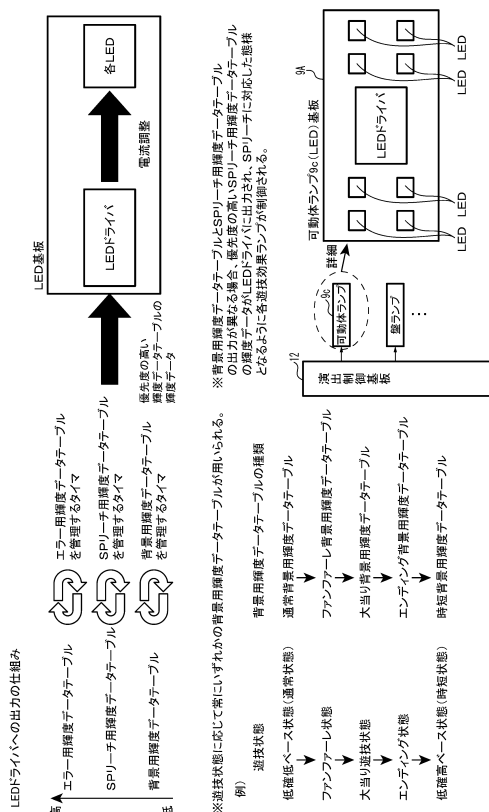
【図 11-69】

【図 11-69】



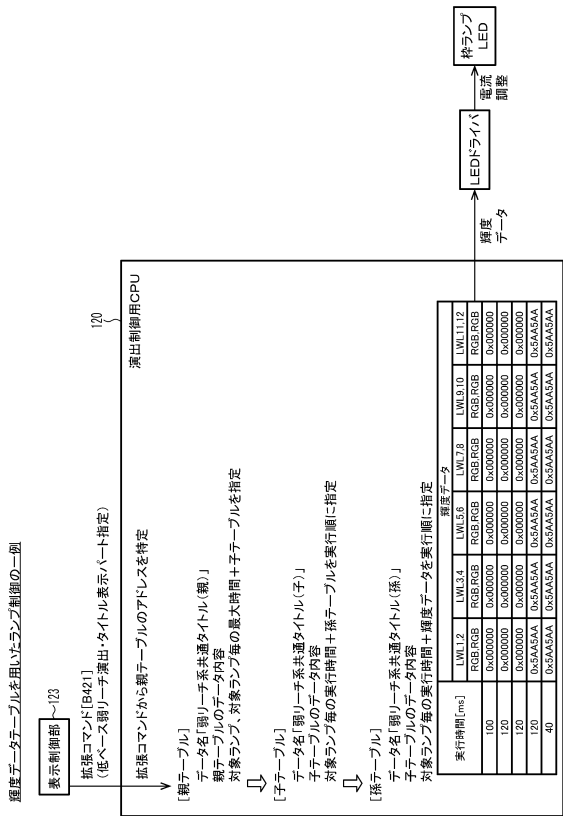
【図 11-70】

【図 11-70】



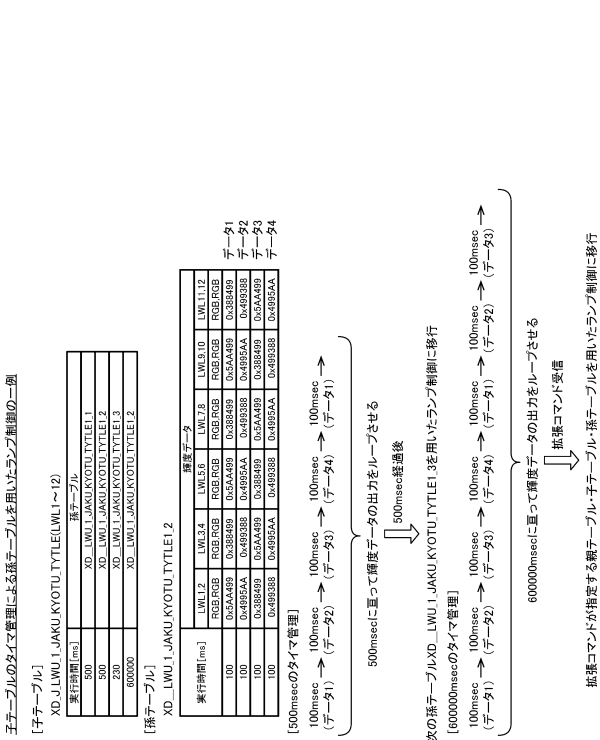
【図 1 1 - 7 1】

【図 1 1 - 7 1】



【図 1 1 - 7 2】

【図 1 1 - 7 2】



【図 1 1 - 7 3】

【図 1 1 - 7 3】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル (タイトル共通チャンスアップ赤) (タイトル共通チャンスアップ金)	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系 共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【図 1 1 - 7 4】

【図 1 1 - 7 4】 弱リーチ系共通タイトル (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B421[] = {
    {600000/10, XD_A_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    {END_CODE, 0}},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B421[] = {
    {600000/10, XD_A_LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    {END_CODE, 0}},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B421[] = {
    {600000/10, XD_A_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    {END_CODE, 0}},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B421[] = {
    {600000/10, XD_A_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    {END_CODE, 0}},
};
```

【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_LAMP_J_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
//      [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J    XD_J_LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
//      [ 500/10,          XD_J_LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (1)
//      [ 500/10,          XD_J_LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (2)
//      [ 230/10,          XD_J_LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (3)
//      [ 600000/10,       XD_J_LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (4)
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J    XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
//      [ 500/10,          XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (1)
//      [ 500/10,          XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (2)
//      [ 230/10,          XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (3)
//      [ 600000/10,       XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (4)
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J    XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
//      [ 500/10,          XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (1)
//      [ 500/10,          XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (2)
//      [ 230/10,          XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[0]], ..... (3)
//      [ 600000/10,       XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[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_L_LAMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
//      [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP      XD_L_LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[] = {
//
//      1234
//      R0R0B0
//      [ 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_L_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[] = {
//
//      12345
//      R0R0B0
//      [ 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_L_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE_1[] = {
//
//      1 2 3 4
//      R0R0B0 R0R0B0
//      [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 120/10, F_ON + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 40/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [END_CODE]
};
```

10

【図 11-77】

【図 11-77】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 2

```
const struct S_LAMP      XD_L_LAMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_2[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
//      [ 100/10, F_ON + 0x5A4A99, 0x38499, 0x5A4A99, 0x38499, 0x5A4A99, 0x38499, 0x38499 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499388 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x38499, 0x5A4A99, 0x38499, 0x5A4A99, 0x38499, 0x5A4A99, 0x5A4A99 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x4995AA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP      XD_L_LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE_2[] = {
//
//      1234
//      R0R0B0
//      [ 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_L_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_2[] = {
//
//      12345
//      R0R0B0
//      [ 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_L_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE_2[] = {
//
//      1 2 3 4
//      R0R0B0 R0R0B0
//      [ 100/10, F_ON + 0x5A4A99, 0x499388 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x5A4A99 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x38499, 0x4995AA ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x499388, 0x38499 ],
//      [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_L_LAMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_3[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x000000, 0x000000, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A0000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A0000, 0x122000, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x000122, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A0000, 0x122122, 0x122122 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP      XD_L_LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE_3[] = {
//
//      1234
//      R0R0B0
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x1001 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x0110 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x4004 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP      XD_L_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYITLE_3[] = {
//
//      12345
//      R0R0B0
//      [ 30/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x00066 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x1106 ],
//      [ 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_L_LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE_3[] = {
//
//      1 2 3 4
//      R0R0B0 R0R0B0
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A0000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5A0000, 0x5A1222 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A1222, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x000000, 0x1225AA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x1225AA, 0x0005AA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5A5AA4 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A5AA4, 0x5A5AA4 ],
//      [END_CODE]
};
```

30

40

50

【図 11-79】

【図 1 1 - 7 9】 タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD_A_LMU_1_B511[] = {
    [ 600000/10, &XD_A_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKA[0]],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LLOGO_B511[] = {
    [ 600000/10, &XD_A_LLOGO_KYOTO_CHANCE_AKA[0]],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LSLMP_B511[] = {
    [ 600000/10, &XD_A_LSLMP_KYOTO_CHANCE_AKA[0]],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LATAK_B511[] = {
    [ 600000/10, &XD_A_LATAK_KYOTO_CHANCE_AKA[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 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
{
    200/10;    AND_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; AND_LMU_2_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; ... ( 5)
    1200/10;   AND_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; AND_LMU_2_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; ... ( 6)
    600000/10; AND_LMU_1_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; AND_LMU_2_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    200/10;    AND_LLOGG_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; ... ( 5)
    1200/10;   AND_LLOGG_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; ... ( 6)
    600000/10; AND_LLOGG_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    200/10;    AND_LSLIP_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; ... ( 5)
    1200/10;   AND_LSLIP_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; ... ( 6)
    600000/10; AND_LSLIP_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    200/10;    AND_LLATAK_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[0]; ... ( 5)
    1200/10;   AND_LLATAK_KYOTO_CHANCE_AKAI_6[0]; ... ( 6)
    600000/10; AND_LLATAK_KYOTO_CHANCE_AKAI_4[0]; ... ( 7)
    [END_CODE]
};

```

10

【図 11-81】

【図 11-81】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 1

[illegible]

【図 1 1 - 8 2】

【図 11-82】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 2

[illegible]

20

30

40

50

【図 11-83】

【図 11-83】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 3

[illegible]

【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
{
    [ 200/10,]  XQ_J_L_WU_1_KYOTU_CHANCE_KINI.1[0], ..... (8)
    [ 1200/10,] XQ_J_L_WU_1_KYOTU_CHANCE_KINI.8[0], ..... (9)
    [600000/10,] XQ_J_L_WU_1_KYOTU_CHANCE_KINI.4[0], ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 200/10,]  XQ_J_L_LOGO_KYOTU_CHANCE_KINI.1[0], ..... (8)
    [ 1200/10,] XQ_J_L_LOGO_KYOTU_CHANCE_KINI.8[0], ..... (9)
    [600000/10,] XQ_J_L_LOGO_KYOTU_CHANCE_KINI.4[0], ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 200/10,]  XQ_J_L_SLP_KYOTU_CHANCE_KINI.1[0], ..... (8)
    [ 1200/10,] XQ_J_L_SLP_KYOTU_CHANCE_KINI.8[0], ..... (9)
    [600000/10,] XQ_J_L_SLP_KYOTU_CHANCE_KINI.4[0], ..... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 200/10,]  XQ_J_L_LATK_KYOTU_CHANCE_KINI.1[0], ..... (8)
    [ 1200/10,] XQ_J_L_LATK_KYOTU_CHANCE_KINI.8[0], ..... (9)
    [600000/10,] XQ_J_L_LATK_KYOTU_CHANCE_KINI.4[0], ..... (10)
    [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_LMU_0_B5[2] = {  
    [0] = 600000/10,  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLGO_0_B5[2] = {  
    [0] = 600000/10,  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSMP_0_B5[2] = {  
    [0] = 600000/10,  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATK_0_B5[2] = {  
    [0] = 600000/10,  
    [END_CODE]  
};
```

[illegible]

【図 11-86】

【図11-86】 タイトル共通チャンスアップ金(孫) 1

[illegible]

【図 11-87】

【図 11-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 2

[illegible]

【図 11-88】

【図 11-88】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 3

```

const struct S_LAMP   XO__LJ10_KYUTSU_CHANCE_KIM1_6[] = {
//
//
//      SIO 2      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0
//
//      20/10 F.0F = 0x00000330 0x606060 0x606060 0x330330 0x330330 0x000000 0x606060 0x330330 0x330330 0x330330 //00
//      20/10 F.0F = 0x330330 0x330330 0x330330 0x330330 0x330330 0x000000 0x000000 0x606060 0x330330 0x606060 //01
//      20/10 F.0F = 0x606033 0x000000 0x000000 0x000000 0x330330 0x330330 0x330330 0x330330 0x606060 0xA91A91 //02
//      20/10 F.0F = 0xA91660 0x330330 0x330330 0x330330 0x606060 0x606060 0x606060 0xA91A91 0xF2CF2C //03
//      20/10 F.0F = 0xF2CF2C 0x606060 0x606060 0x606060 0xA91A91 0xA91A91 0xA91A91 0xA91A91 0xA91A91 //04
//      20/10 F.0F = 0xA91F2C 0xA91A91 0xA91A91 0xA91A91 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xA91A91 0x606060 //05
//      20/10 F.0F = 0xA91660 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xA91A91 0xA91A91 0xA91A91 0x330330 //06
//      20/10 F.0F = 0x330660 0xA91A91 0xA91A91 0xA91A91 0x606060 0x606033 0x000000 0x000000 0x000000 //07
//
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XO__LJ21_KYUTSU_CHANCE_KIM1_6[] = {
//
//
//      - 2      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      --R0R   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0
//
//      20/10 F.0F = 0x00000330 0x330660 0x606060 0x606060 0xA91A91 0xA91A91 0xA91A91 0x606060 //00
//      20/10 F.0F = 0x606060 0x606060 0x606060 0xA91A91 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xA91A91 //01
//      20/10 F.0F = 0xA91A91 0xA91F2C 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xA91A91 0xA91A91 0xA91A91 0xF2CF2C //02
//      20/10 F.0F = 0x00CF2C 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0xF2CF2C 0x606060 0x606060 0x606060 0xA91A91 //03
//      20/10 F.0F = 0xA91A91 0xA91A91 0x606033 0x330330 0x330330 0x330660 0x606060 0x606060 //04
//      20/10 F.0F = 0x606060 0x606033 0x330330 0x330330 0x000000 0x000000 0x606033 0x330330 //05
//      20/10 F.0F = 0x000000 0x000000 0x000000 0x330330 0x330330 0x330330 0x330330 0x330330 //06
//      20/10 F.0F = 0x000000 0x000033 0x330660 0x606060 0x606033 0x606033 0x330330 0x330330 //07
//
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XO__LLOD_KYUTSU_CHANCE_KIM1_6[] = {
//
//
//      1234
//      R0R0R   R0R0R
//
//      20/10 F.0F = 0x0003 //00
//      20/10 F.0F = 0x2566 //01
//      20/10 F.0F = 0x6A8A //02
//      20/10 F.0F = 0xA9FF //03
//      20/10 F.0F = 0xF2FA //04
//      20/10 F.0F = 0xA9A8 //05
//      20/10 F.0F = 0x6063 //06
//      20/10 F.0F = 0x3300 //07
//
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XO__LSUP_KYUTSU_CHANCE_KIM1_6[] = {
//
//
//      12345
//      R0R0R   R0R0R
//
//      20/10 F.0F = 0x330300 //00
//      20/10 F.0F = 0x336603 //01
//      20/10 F.0F = 0x256A //02
//      20/10 F.0F = 0x606603 //03
//      20/10 F.0F = 0x858A //04
//      20/10 F.0F = 0xA9A8 //05
//      20/10 F.0F = 0x606661 //06
//      20/10 F.0F = 0x666633 //07
//
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XO__LATAK_KYUTSU_CHANCE_KIM1_6[] = {
//
//
//      1 2      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0   R0R0R0
//
//      20/10 F.0F = 0x330660 0x6060A91 //00
//      20/10 F.0F = 0x6060A91 0xA91F2C //01
//      20/10 F.0F = 0xA91F2C 0xA91A91 //02
//      20/10 F.0F = 0xA91A91 0xA91660 //03
//      20/10 F.0F = 0xA91660 0x606033 //04
//      20/10 F.0F = 0x660033 0x330000 //05
//      20/10 F.0F = 0x330000 0x000033 //06
//      20/10 F.0F = 0x330000 0xA91660 //07
//
//      (END_CODE)
};

```

0

【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_LMU_I_B400[] = {
    {600000/10,          XD_X_LMU_I_JAKU_JAKUA_DONVU[0]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLGO_B400[] = {
    {600000/10,          XD_X_LLGO_JAKU_JAKUA_DONVU[0]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLM_B400[] = {
    {600000/10,          XD_X_LSLM_JAKU_JAKUA_DONVU[0]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B400[] = {
    {600000/10,          XD_X_LATAK_JAKU_JAKUA_DONVU[0]},
};

```

【図 11-90】

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_J MD_1_LMU_1_AKUKU_JAKUKU_DONTU[] = {
    [ 200/10 ]    AND_LMU_1_AKUKU_JAKUKU_DONTU[10],
    [ 1270/10 ]   AND_LMU_1_AKUKU_JAKUKU_DONTU[20], AND_LMU_2_AKUKU_JAKUKU_DONTU[20],
    [ 1500/10 ]   AND_LMU_1_AKUKU_JAKUKU_DONTU[30],
    [ 1730/10 ]   AND_LMU_1_AKUKU_JAKUKU_DONTU[40],
    [ 500/10 ]    AND_LMU_1_AKUKU_JAKUKU_DONTU[50],
    :
};

const struct S_LAMP_J MD_1_LLOGO_AKUKU_JAKUKU_DONTU[] = {
    [ 200/10 ]    AND_LLOGO_AKUKU_JAKUKU_DONTU[10],
    [ 1270/10 ]   AND_LLOGO_AKUKU_JAKUKU_DONTU[20],
    [ 1500/10 ]   AND_LLOGO_AKUKU_JAKUKU_DONTU[30],
    [ 1730/10 ]   AND_LLOGO_AKUKU_JAKUKU_DONTU[40],
    [ 500/10 ]    AND_LLOGO_AKUKU_JAKUKU_DONTU[50],
    :
};

const struct S_LAMP_J MD_1_LSLUP_AKUKU_JAKUKU_DONTU[] = {
    [ 200/10 ]    AND_LSLUP_AKUKU_JAKUKU_DONTU[10],
    [ 1270/10 ]   AND_LSLUP_AKUKU_JAKUKU_DONTU[20],
    [ 1500/10 ]   AND_LSLUP_AKUKU_JAKUKU_DONTU[30],
    [ 1730/10 ]   AND_LSLUP_AKUKU_JAKUKU_DONTU[40],
    [ 500/10 ]    AND_LSLUP_AKUKU_JAKUKU_DONTU[50],
    :
};

const struct S_LAMP_J MD_1_LATAK_AKUKU_JAKUKU_DONTU[] = {
    [ 200/10 ]    AND_LATAK_AKUKU_JAKUKU_DONTU[10],
    [ 1270/10 ]   AND_LATAK_AKUKU_JAKUKU_DONTU[20],
    [ 1500/10 ]   AND_LATAK_AKUKU_JAKUKU_DONTU[30],
    [ 1730/10 ]   AND_LATAK_AKUKU_JAKUKU_DONTU[40],
    [ 500/10 ]    AND_LATAK_AKUKU_JAKUKU_DONTU[50],
    :
};

```

20

30

40

50

【図 11-91】

【図 11-91】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 1

[illegible]

【図 11-92】

【図 11-92】 弱リ一子系弱リ一子A導入（孫）2

[illegible]

10

20

【図 11-93】

【図 11-93】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 3

[illegible]

【図 11-94】

【図 11-94】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 4

```

const struct S_LAMP
//
//
//      R0B0R0B      R0B0R0B      R0B0R0B      R0B0R0B      R0B0R0B
//      S1( 2)      3      4      5      6      7      8      9      10      11
//      [ 100/10, F.ON, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000, 0x0A0000 ]
//      [ 100/10, F.ON, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000, 0x0B0000 ]
//      [ 100/10, F.ON, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000 ]
//      [ 100/10, F.ON, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000, 0x0D0000 ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      1234
//      RRRR
//      [ 100/10, F.ON, 0xAAAA ],
//      [ 100/10, F.ON, 0xBBBB ],
//      [ 100/10, F.ON, 0xCCCC ],
//      [ 100/10, F.ON, 0xDDDD ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      12345678
//      NNNNN
//      [ 100/10, F.ON, 0x666666 ],
//      [ 100/10, F.ON, 0x555555 ],
//      [ 100/10, F.ON, 0x444444 ],
//      [ 100/10, F.ON, 0x666666 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      1      2      3      4
//      R0B0R0B      R0B0R0B
//      [ 100/10, F.ON, 0x0A0000, 0x666000 ],
//      [ 100/10, F.ON, 0x090000, 0x555000 ],
//      [ 100/10, F.ON, 0x080000, 0x444000 ],
//      [ 100/10, F.ON, 0x090000, 0x666000 ],
//      [END_CODE]
};

```

30

40

【図 11-95】

【図 11-95】 弱リーチ系弱リーチA導入（孫）5

```
const struct S_LAMP   XD___LNU_1_JAKU_JAKU_DONNY_5[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 50/10, F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000 ],
[ 30/10, F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000 ],
[ 20/10, F_OF + 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111 ],
[ 10/10, F_OF + 0x22222, 0x22222, 0x22222, 0x22222, 0x22222, 0x22222 ],
[ 0/10, F_OF + 0x33333, 0x33333, 0x33333, 0x33333, 0x33333, 0x33333 ],
[ 50/10, F_OF + 0x44444, 0x44444, 0x44444, 0x44444, 0x44444, 0x44444 ],
[ 40/10, F_OF + 0x55555, 0x55555, 0x55555, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ],
[ 30/10, F_OF + 0x66666, 0x66666, 0x66666, 0x66666, 0x66666, 0x66666 ],
[ 20/10, F_OF + 0x77777, 0x77777, 0x77777, 0x77777, 0x77777, 0x77777 ],
[ 10/10, F_OF + 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888 ],
[ 0/10, F_OF + 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888, 0x88888 ],
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD___LLOG_1_JAKU_JAKU_DONNY_5[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 50/10, F_OF + 0x0000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x1111 ],
[ 30/10, F_OF + 0x2222 ],
[ 20/10, F_OF + 0x3333 ],
[ 10/10, F_OF + 0x4444 ],
[ 0/10, F_OF + 0x5555 ],
[ 50/10, F_OF + 0x6666 ],
[ 40/10, F_OF + 0x7777 ],
[ 30/10, F_OF + 0x8888 ],
[ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
[ 10/10, F_OF + 0x8888 ],
[ 0/10, F_OF + 0x8888 ],
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD___LSLP_1_JAKU_JAKU_DONNY_5[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
[ 50/10, F_OF + 0x00000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x00000 ],
[ 30/10, F_OF + 0x11111 ],
[ 20/10, F_OF + 0x22222 ],
[ 10/10, F_OF + 0x33333 ],
[ 0/10, F_OF + 0x44444 ],
[ 50/10, F_OF + 0x55555 ],
[ 40/10, F_OF + 0x66666 ],
[ 30/10, F_OF + 0x66666 ],
[ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
[ 10/10, F_OF + 0x66666 ],
[ 0/10, F_OF + 0x66666 ],
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD___LATK_1_JAKU_JAKU_DONNY_5[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RRRRR      RRRRR
[ 50/10, F_OF + 0x00000, 0x00000 ],
[ 40/10, F_OF + 0x00000, 0x11000 ],
[ 30/10, F_OF + 0x11111, 0x22111 ],
[ 20/10, F_OF + 0x22222, 0x33222 ],
[ 10/10, F_OF + 0x33333, 0x44333 ],
[ 0/10, F_OF + 0x44444, 0x55444 ],
[ 50/10, F_OF + 0x55555, 0x66555 ],
[ 40/10, F_OF + 0x66666, 0x66666 ],
[ 30/10, F_OF + 0x77777, 0x66677 ],
[ 20/10, F_OF + 0x88888, 0x66688 ],
[ 10/10, F_OF + 0x88888, 0x66688 ],
[ 0/10, F_OF + 0x88888, 0x66688 ],
[ 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_LNU_1_BAOF[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 60000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLLOG_1_BAOF[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 60000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_1_BAOF[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 60000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A   XD_A_LRRGU_1_BAOF[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 60000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A   XD_A_LHENG_1_BAOF[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 60000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSHOU_1_BAOF[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 60000/10,
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_1_BAOF[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 60000/10,
[ END_CODE ]
];

};
```

10

20

【図 11-97】

【図 11-97】 弱リーチ系弱リーチB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LNU_1_JAKU_DONNY[] = {
[ 360/10, XD___LNU_1_JAKU_DONNY_1[0]], //
[ 400/10, XD___LNU_1_JAKU_DONNY_2[0], XD___LNU_2_JAKU_DONNY_2[0]], //
[ 620/10, XD___LNU_1_JAKU_DONNY_3[0]], //
[ 580/10, XD___LNU_1_JAKU_DONNY_4[0], XD___LNU_2_JAKU_DONNY_4[0]], //
[ 270/10, XD___LNU_1_JAKU_DONNY_5[0]], //
[ 770/10, XD___LNU_1_JAKU_DONNY_6[0], XD___LNU_2_JAKU_DONNY_6[0]], //
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG_1_JAKU_DONNY[] = {
[ 360/10, XD___LLOG_1_JAKU_DONNY_1[0]], //
[ 400/10, XD___LLOG_1_JAKU_DONNY_2[0]], //
[ 620/10, XD___LLOG_1_JAKU_DONNY_3[0]], //
[ 580/10, XD___LLOG_1_JAKU_DONNY_4[0]], //
[ 270/10, XD___LLOG_1_JAKU_DONNY_5[0]], //
[ 770/10, XD___LLOG_1_JAKU_DONNY_6[0]], //
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_1_JAKU_DONNY[] = {
[ 360/10, XD___LSLMP_1_JAKU_DONNY_1[0]], //
[ 400/10, XD___LSLMP_1_JAKU_DONNY_2[0]], //
[ 620/10, XD___LSLMP_1_JAKU_DONNY_3[0]], //
[ 580/10, XD___LSLMP_1_JAKU_DONNY_4[0]], //
[ 270/10, XD___LSLMP_1_JAKU_DONNY_5[0]], //
[ 770/10, XD___LSLMP_1_JAKU_DONNY_6[0]], //
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_1_JAKU_DONNY[] = {
[ 360/10, XD___LATK_1_JAKU_DONNY_1[0]], //
[ 400/10, XD___LATK_1_JAKU_DONNY_2[0]], //
[ 620/10, XD___LATK_1_JAKU_DONNY_3[0]], //
[ 580/10, XD___LATK_1_JAKU_DONNY_4[0]], //
[ 270/10, XD___LATK_1_JAKU_DONNY_5[0]], //
[ 770/10, XD___LATK_1_JAKU_DONNY_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___LNU_1_JAKU_JAKU_DONNY_1[] = {
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR      RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 ], //07
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD___LLOG_1_JAKU_JAKU_DONNY_1[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 10/10, F_OF + 0x7777 ], //07
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD___LSLP_1_JAKU_JAKU_DONNY_1[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x44444 ], //07
[ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD___LATK_1_JAKU_JAKU_DONNY_1[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RRRRR      RRRRR
[ 10/10, F_OF + 0x206206, 0x444206 ], //07
[ END_CODE ]
];

};
```

30

40

50

【図 11-99】

【図 11-99】 弱リ一子系弱リ一子B導入（孫）2

[illegible]

【図 11-100】

【図 11-100】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）3

[illegible]

10

20

【図 11-101】

【図 11-101】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）4

[illegible]

【圖 11-102】

【図 11-102】 弱リ一チ系弱リ一チB導入（孫）5

[illegible]

30

40

【図 11-103】

【図 11-103】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）6

[illegible]

【図 11-104】

【図 11-104】 強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LAMP_1_B517[] = {
        600000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LLOGO_B517[] = {
        600000/10,
        XID_A_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE[0],
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LSLWP_B517[] = {
        600000/10,
        XID_A_LSLWP_KYO_KYOTO_TITLE[0],
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XID_A_LATAK_B517[] = {
        600000/10,
        XID_A_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE[0],
        [END_CODE]
    };
};
```

10

20

30

【図 11-105】

【図 11-105】 強リーチ系共通タイトル (子)

```

const struct S_LAMP_J
{
    [ 230/10,]    XD_WU_1_KYO_KYUTU_TITLE1 ] = {
    [ 3120/10,]    XD_WU_1_KYO_KYUTU_TITLE1_1[0]], //
    [ 600000/10,] XD_WU_1_KYO_KYUTU_TITLE1_2[0]], //
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 230/10,]    XD_J_LL000_KYO_KYUTU_TITLE1 ] = {
    [ 3120/10,]    XD_LL000_KYO_KYUTU_TITLE1_1[0]], //
    [ 600000/10,] XD_LL000_KYO_KYUTU_TITLE1_2[0]], //
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 230/10,]    XD_J_LSUMP_KYO_KYUTU_TITLE1 ] = {
    [ 3120/10,]    XD_LSUMP_KYO_KYUTU_TITLE1_1[0]], //
    [ 600000/10,] XD_LSUMP_KYO_KYUTU_TITLE1_2[0]], //
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J
{
    [ 230/10,]    XD_J_LATAK_KYO_KYUTU_TITLE1 ] = {
    [ 3120/10,]    XD_LATAK_KYO_KYUTU_TITLE1_1[0]], //
    [ 600000/10,] XD_LATAK_KYO_KYUTU_TITLE1_2[0]], //
    [END_CODE]
};

```

【圖 11-106】

【図 11-106】 強リーチ系共通タイトル（孫） 1

[illegible]

40

50

【図 11-107】

【図 11-107】 強リーチ系共通タイトル（孫） 2-1

[illegible]

【図 11-108】

【図 11-108】 強リーチ系共通タイトル (孫) 2-2

[illegible]

【図 11-109】

【図 11-109】 強リーチ系共通タイトル（孫） 3

```

const struct S_LAMP {
//      X0_S0_Z      3      4      5      6      7      8      9      10
//      R0GBR      R0GBR      R0GBR      R0GBR      R0GBR      R0GBR      R0GBR      R0GBR
[ 240/10, F_IN + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 ], /*/10
[ 240/10, F_IN + 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004 ], /*/10
[ 240/10, F_IN + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 ], /*/10
[ 240/10, F_IN + 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004 ], /*/10
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
//      X0_S0_Z      12345
//      RRRR      RRRR      RRRR      RRRR
[10000/10, F_OF + 0x111111,
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP {
//      X0_LOD0_KYD_KYOTU_TITLE_2_Z[] = {
//      1234
//      RRRR      RRRR      RRRR      RRRR
[10000/10, F_OF + 0x111111,
[END_CODE]
];

const struct S_LAMP {
//      X0_LATK_KYD_KYOTU_TITLE_2_Z[] = {
//      R0GBR      R0GBR      R0GBR      R0GBR
[ 240/10, F_IN + 0x004001, 0x11110001,
[ 240/10, F_IN + 0x007004, 0x11110004,
[ 240/10, F_IN + 0x004007, 0x11110007,
[ 240/10, F_IN + 0x007004, 0x11110004 ],
[END_CODE]
];

```

【図 1 1 - 1 1 0】

【図 11-110】 強リ一チ系強リ一チA導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    (600000/10)
    AND_U_LMU_1_KY0_KY0A_D0WV(0)
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10)
    AND_U_LMU_1_KY0_KY0A_D0WV(0)
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10)
    AND_U_LSMIP_KY0_KY0A_D0WV(0)
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10)
    AND_U_LSMIP_KY0_KY0A_D0WV(0)
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10)
    AND_U_LATKAT_KY0_KY0A_D0WV(0)
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10)
    AND_U_LATKAT_KY0_KY0A_D0WV(0)
};
```

【図 1 1 - 1 1 1】

【図 1 1 - 1 1 1】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (子)

```
const struct S_LAMP_XD_J_LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_3[] = {
    [ 150/10,      KAO___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_3_0[]],//
    [ 970/10,      KAO___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_4_0[]],//
    [ 1500/10,     KAO___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_5_0[]],//
    [ 2000/10,     KAO___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_6_0[]],//
    [ 500/10,      KAO___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_7_1_0[]],//
    :
};

const struct S_LAMP_XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[] = {
    [ 1070/10,     KAO___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_3_1_0[]],//
    [ 460/10,      KAO___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_3_2_0[]],//
    [ 970/10,      KAO___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_4_0[]],//
    [ 3500/10,     KAO___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_5_0[]],//
    [ 2660/10,     KAO___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_5_0[]],//
    :
};

const struct S_LAMP_XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[] = {
    [ 1070/10,     KAO___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_3_1_0[]],//
    [ 460/10,      KAO___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_3_2_0[]],//
    [ 970/10,      KAO___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_4_0[]],//
    [ 3500/10,     KAO___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_5_0[]],//
    [ 2660/10,     KAO___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_5_0[]],//
    :
};

const struct S_LAMP_XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_3[] = {
    [ 1530/10,     KAO___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_3_0[]],//
    [ 970/10,      KAO___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_4_0[]],//
    [ 1500/10,     KAO___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_5_0[]],//
    [ 2000/10,     KAO___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_6_0[]],//
    [ 500/10,      KAO___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_7_1_0[]],//
    :
};
```

【図 1 1 - 1 1 2】

【図 1 1 - 1 1 2】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 1

```
const struct S_LAMP_XD___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_3[] = {
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
    // R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8
    [ 180/10, F_ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
    [ 180/10, F_ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
    [ 180/10, F_ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
    [ 180/10, F_ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//10
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[] = {
    // 12345
    // R8R8B8 R8R8B8
    [ 400/10, F_ON = 0xfffff ],
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[] = {
    // 1234
    // R8R8B8 R8R8B8
    [ 400/10, F_ON = 0xfffff ],
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_XD___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_3[] = {
    // 1 2 123 3
    // R8R8B8 R8R8B8
    [ 180/10, F_ON = 0x000000, 0xfffff00f ],
    [ 180/10, F_ON = 0x000000, 0xfffff00f ],
    [ 180/10, F_ON = 0x000000, 0xfffff00f ],
    [ 180/10, F_ON = 0x000000, 0xfffff00f ],
    [END_CODE]

};
```

10

【図 1 1 - 1 1 3】

【図 1 1 - 1 1 3】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 2

```
const struct S_LAMP_XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_3_2[] = {
    // 12345
    // R8R8B8 R8R8B8
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0x11111 ],
    [ 30/10, F_OF = 0x11111 ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_3_2[] = {
    // 1234
    // R8R8B8 R8R8B8
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0x11111 ],
    [ 30/10, F_OF = 0x11111 ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [ 30/10, F_OF = 0xfffff ],
    [END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 1 4】

【図 1 1 - 1 1 4】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 3

```
const struct S_LAMP_XD___LMU_1_KYO_KYOA_DONVUI_4[] = {
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
    // R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8
    [ 50/10, F_OF = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//07
    [ 50/10, F_OF = 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100 ],//07
    [ 50/10, F_OF = 0x200300, 0x200300, 0x200300, 0x200300, 0x200300, 0x200300, 0x200300, 0x200300, 0x200300, 0x200300, 0x200300 ],//08
    [ 50/10, F_OF = 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510 ],//09
    [ 50/10, F_OF = 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700 ],//09
    [ 50/10, F_OF = 0x020202, 0x020202, 0x020202, 0x020202, 0x020202, 0x020202, 0x020202, 0x020202, 0x020202, 0x020202, 0x020202 ],//09
    [ 50/10, F_OF = 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A, 0x10A10A ],//09
    [ 50/10, F_OF = 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50 ],//09
    [ 50/10, F_OF = 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50 ],//09
    [ 50/10, F_OF = 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50 ],//09
    [ 50/10, F_OF = 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50 ],//09
    [ 100000/10, F_OF = 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50, 0x450A50 ],//09
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_4[] = {
    // 1234
    // R8R8B8 R8R8B8
    [ 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 ],
    [ 50/10, F_OF = 0xAAAAA ],
    [ 50/10, F_OF = 0xAAAAA ],
    [ 100000/10, F_OF = 0xAAAAA ],
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_4[] = {
    // 12345
    // R8R8B8 R8R8B8
    [ 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 ],
    [ 50/10, F_OF = 0xAAAAA ],
    [ 50/10, F_OF = 0xAAAAA ],
    [ 100000/10, F_OF = 0xAAAAA ],
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_XD___LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_4[] = {
    // 1 2 123 3
    // R8R8B8 R8R8B8
    [ 50/10, F_OF = 0x000000, 0xfffff00f ],
    [ 50/10, F_OF = 0x000000, 0xfffff00f ],
    [ 50/10, F_OF = 0x000000, 0xfffff00f ],
    [ 50/10, F_OF = 0x100100, 0xfffff00f ],
    [ 50/10, F_OF = 0x200300, 0x000000 ],
    [ 50/10, F_OF = 0x510510, 0x111510 ],
    [ 50/10, F_OF = 0x700700, 0x337000 ],
    [ 50/10, F_OF = 0x020202, 0x555000 ],
    [ 50/10, F_OF = 0x450A50, 0x777A50 ],
    [ 50/10, F_OF = 0x450A50, 0x999A50 ],
    [ 50/10, F_OF = 0x450A50, 0xAAAAA0 ],
    [ 50/10, F_OF = 0x450A50, 0xAAAAA0 ],
    [ 60/10, F_OF = 0x450A50, 0xAAAAA0 ],
    [ 100000/10, F_OF = 0x450A50, 0xAAAAA0 ],
    [END_CODE]

};
```

20

30

40

50

【図 11-115】

【図 11-115】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP
//
//      X0_____X1_KYO_KYOA_DONWU[S] = {
//              R0R0B0   R1R0B0   R2R0B0   R3R0B0   R4R0B0   R5R0B0   R6R0B0
//      [100060/10 F_OF + 0x051051 , 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051 ] , //99
//      [END_CODE]
//};

const struct S_LAMP
//
//      X0_____X1_KYO_KYOA_DONWU[S] = {
//              1234
//              RRRR
//      [100060/10 F_OF + 0x1111 ] ,
//      [END_CODE]
//};

const struct S_LAMP
//
//      X0_____X1_KYO_KYOA_DONWU[S] = {
//              12345
//              NNNNN
//      [100060/10 F_OF + 0x1111 ] ,
//      [END_CODE]
//};

const struct S_LAMP
//
//      X0_____X1_KATK_KYO_KYOA_DONWU[S] = {
//              1     2     123 3
//              RRRRB0   RRRRB0
//      [100060/10 F_OF + 0x051051 , 0x110511 ] ,
//      [END_CODE]
//};
```

【図 11-116】

【図 11-116】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 5

```
const struct S_LAMP
//
//
//      register    register    register    register    register
//      S(1)       ③         ④         ⑤         ⑥         ⑦         ⑧         ⑨         ⑩
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021 //,00
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x052051, 0x052051, 0x052051, 0x052051, 0x052051, 0x052051, 0x052051, 0x052051, 0x052051 //,09
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x051082, 0x051082, 0x05A382, 0x05A382, 0x05A382, 0x05A382, 0x05A382, 0x05A382, 0x05A382 //,0F
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x0520A2, 0x0520A2, 0x05C3A2, 0x05C3A2, 0x05C3A2, 0x05C3A2, 0x05C3A2, 0x05C3A2, 0x05C3A2 //,1F
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x0510B2, 0x0510B2, 0x05D3B2, 0x05D3B2, 0x05D3B2, 0x05D3B2, 0x05D3B2, 0x05D3B2, 0x05D3B2 //,2F
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD_LATATA_KIO_KYMA_DONUTS[] = {
//
//
//      1      2      123
//      register register
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x051051, 0x111021 |
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x052082, 0x111051 |
//
//      | 200/10. F.W. @ 0xA3A3, 0x111082 |
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x052082, 0x1110A3 |
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x052051, 0x1110B2 |
//
//      | 200/10. F.W. @ 0x052021, 0x111051 |
//
//      [END_CODE]
};
```

【図 11-117】

【図 11-117】 強リーチ系強リーチ A 導入 (孫) 6

[illegible]

【図 11-118】

【図 11-118】 強リーチ系強リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    {0x00000010,
    END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A {
    {0x00000010,
    END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A {
    {0x00000010,
    END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A {
    {0x00000010,
    END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A {
    {0x00000010,
    END_CODE}
};
```

【図 11-119】

【図 11-119】 強リ一チ系強リ一チB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J {
    ( 200/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],//
        ( 250/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],//
        ( 1120/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],_X0_J_LLMU_2_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],//
        ( 1880/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],_X0_J_LLMU_2_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],//
        ( 1880/10)  _X0_J_LLMU_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],//
    };

const struct S_LAMP_J {
    ( 200/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LLOGO_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
    };

const struct S_LAMP_J {
    ( 200/10)  _X0_J_LLSUP_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LLSUP_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)  _X0_J_LLSUP_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LLSUP_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LLSUP_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LLSUP_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
    };

const struct S_LAMP_J {
    ( 200/10)  _X0_J_LLATAK_KYO_KYOE_DONWU1 = {
        ( 1560/10)  _X0_J_LLATAK_KYO_KYOE_DONWU1_1[0],
        ( 250/10)  _X0_J_LLATAK_KYO_KYOE_DONWU1_2[0],
        ( 1120/10)  _X0_J_LLATAK_KYO_KYOE_DONWU1_3_1[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LLATAK_KYO_KYOE_DONWU1_3_2[0],
        ( 1880/10)  _X0_J_LLATAK_KYO_KYOE_DONWU1_4[0],
    };
};
```

【図 11-120】

【図 11-120】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP {
    //      X0   _LMU_1_KTYO_KYOB_DONUYU_I[] = [
    //          S(0) 2 3 4 5 6 7 8 9 10
    //             R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8
    //
    //         [ 200/10, F_SW ~ 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 ] ,//10
    //         [END_CODE]
    //     };
const struct S_LAMP {
    //      X0   _LLDQG_QTYO_KYOB_DONUYU_I[] = [
    //          1234
    //          R888
    //
    //         [ 200/10, F_SW ~ 0x1111 ] ,//10
    //         [END_CODE]
    //     };
const struct S_LAMP {
    //      X0   _LSLMP_KTYO_KYOB_DONUYU_I[] = [
    //          12345
    //          W8W8W
    //
    //         [ 200/10, F_SW ~ 0x11111 ] ,//10
    //         [END_CODE]
    //     };
const struct S_LAMP {
    //      X0   _LATAK_QTYO_KYOB_DONUYU_I[] = [
    //          1 2 123 3
    //          R8R8B8 R8R8B8
    //
    //         [ 200/10, F_SW ~ 0x206206, 0x444206 ] ,//10
    //         [END_CODE]
    //     };
};
```

0

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 1】

【図 1 1 - 1 2 1】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 2

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩  
    // R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B  
    [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x206104, 0x206104, 0x206104, 0x206104, 0x206104, 0x206104, 0x206104, 0x206104 ], //10  
    [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 ], //10  
    [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 ], //10  
    [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 ], //10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LLOGB_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
    // 1234  
    // RRRR  
    [10000/10, F.OF + 0x1111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
    // 12345  
    // WRRRR  
    [ 180/10, F.ON + 0x24242 ], //10  
    [ 180/10, F.ON + 0x42424 ], //10  
    [ 180/10, F.ON + 0x64646 ], //10  
    [ 180/10, F.ON + 0x84646 ], //10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
    // 1 2 123 3  
    // R8R8B R8R8B  
    [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x444104 ],  
    [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x222102 ],  
    [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x111104 ],  
    [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x222206 ],  
    [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 3】

【図 1 1 - 1 2 3】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3[] = {  
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩  
    // R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B  
    [ 150/10, F.ON + 0xA44777, 0x444777, 0xA44777, 0x444777, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0xA44777, 0xA44777, 0xA44777, 0xA44777, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3[] = {  
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩  
    // R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B  
    [ 150/10, F.ON + 0x000777, 0x444777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0xA0000A, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ], //10  
    [ 150/10, F.ON + 0x000AAA, 0x777444, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0xA0000A, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ], //10  
    [ 150/10, F.ON + 0x000777, 0xA44777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0xA0000A, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ], //10  
    [ 150/10, F.ON + 0x000444, 0x777AAA, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0xA0000A, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ], //10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LLOGB_KYO_KYOB_DONVUI_3[] = {  
    // 1234  
    // RRRR  
    [ 150/10, F.ON + 0x1111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_3[] = {  
    // 12345  
    // WRRRR  
    [ 150/10, F.ON + 0xA7111 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0x71111 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0x47111 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0x27111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3[] = {  
    // 1 2 123 3  
    // R8R8B R8R8B  
    [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 2】

【図 1 1 - 1 2 2】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 3

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {  
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩  
    // R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B  
    [ 250/10, F.ON + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ], //10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {  
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩  
    // R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B  
    [ 250/10, F.ON + 0x000AAA, 0xA4AAAA, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0000A, 0xA0000A, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ], //10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LLOGB_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {  
    // 1234  
    // RRRR  
    [ 250/10, F.ON + 0x1111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LSUMP_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {  
    // 12345  
    // WRRRR  
    [ 250/10, F.ON + 0xA41111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = {  
    // 1 2 123 3  
    // R8R8B R8R8B  
    [ 250/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 4】

【図 1 1 - 1 2 4】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 5

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩  
    // R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B R8R8B  
    [ 20/10, F.ON + 0x111111, 0x11222, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111, 0x11111 ], //01  
    [ 20/10, F.ON + 0x23333, 0x444333, 0x33222, 0x11222, 0x23333, 0x44444, 0x44444, 0x44444 ], //02  
    [ 30/10, F.ON + 0x55555, 0x555444, 0x33222, 0x23444, 0x55555, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ], //03  
    [ 30/10, F.ON + 0x66666, 0x666444, 0x332444, 0x55555, 0x66666, 0x66666, 0x66666, 0x66666 ], //04  
    [ 40/10, F.ON + 0x99977, 0x555333, 0x555777, 0x99988, 0x99977, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ], //05  
    [ 40/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33333, 0x33333, 0x33333 ], //06  
    [ 40/10, F.ON + 0x55333, 0x555777, 0x99988, 0x99977, 0x55333, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ], //07  
    [ 50/10, F.ON + 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77777, 0x77777, 0x77777 ], //08  
    [ 50/10, F.ON + 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99999, 0x99999, 0x99999 ], //09  
    [ 60/10, F.ON + 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99999, 0x99999, 0x99999 ], //10  
    [ 60/10, F.ON + 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88888, 0x88888, 0x88888 ], //10  
    [ 70/10, F.ON + 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77777, 0x77777, 0x77777 ], //12  
    [ 70/10, F.ON + 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ], //13  
    [ 80/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33333, 0x33333, 0x33333 ], //14  
    [ 80/10, F.ON + 0x55333, 0x55577, 0x99988, 0x99977, 0x55333, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ], //15  
    [ 100/10, F.ON + 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77777, 0x77777, 0x77777 ], //16  
    [ 120/10, F.ON + 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99999, 0x99999, 0x99999 ], //17  
    [ 130/10, F.ON + 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88888, 0x88888, 0x88888 ], //18  
    [ 150/10, F.ON + 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99999, 0x99999, 0x99999 ], //19  
    [ 180/10, F.ON + 0x88999, 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77777, 0x77777, 0x77777 ], //20  
    [ 200/10, F.ON + 0x99977, 0x55533, 0x55777, 0x99988, 0x99977, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ], //21  
    [ 250/10, F.ON + 0x77555, 0x33555, 0x77999, 0x88999, 0x77555, 0x33333, 0x33333, 0x33333 ], //22  
    [ 250/10, F.ON + 0x55533, 0x55577, 0x99988, 0x99977, 0x55533, 0x55555, 0x55555, 0x55555 ], //15  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LLOGB_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
    // 1234  
    // RRRR  
    [ 20/10, F.ON + 0x1111 ], //01  
    [ 20/10, F.ON + 0x2333 ], //02  
    [ 30/10, F.ON + 0x5555 ], //03  
    [ 30/10, F.ON + 0x6666 ], //04  
    [ 40/10, F.ON + 0x997 ], //05  
    [ 40/10, F.ON + 0x575 ], //06  
    [ 40/10, F.ON + 0x353 ], //07  
    [ 50/10, F.ON + 0x535 ], //08  
    [ 50/10, F.ON + 0x757 ], //09  
    [ 60/10, F.ON + 0x979 ], //10  
    [ 60/10, F.ON + 0x899 ], //11  
    [ 70/10, F.ON + 0x899 ], //01  
    [ 70/10, F.ON + 0x797 ], //02  
    [ 70/10, F.ON + 0x575 ], //03  
    [ 80/10, F.ON + 0x535 ], //04  
    [ 90/10, F.ON + 0x535 ], //04  
    [ 100/10, F.ON + 0x535 ], //05  
    [ 120/10, F.ON + 0x757 ], //06  
    [ 130/10, F.ON + 0x979 ], //07  
    [ 150/10, F.ON + 0x899 ], //08  
    [ 180/10, F.ON + 0x899 ], //09  
    [ 200/10, F.ON + 0x797 ], //10  
    [ 250/10, F.ON + 0x575 ], //11  
    [ 250/10, F.ON + 0x535 ], //04  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
    // 1 2 123 3  
    // R8R8B R8R8B  
    [ 20/10, F.ON + 0x11111, 0x11111 ], //01  
    [ 20/10, F.ON + 0x44433, 0x22222 ], //02  
    [ 30/10, F.ON + 0x55555, 0x44444 ], //03  
    [ 30/10, F.ON + 0x66666, 0x88888 ], //04  
    [ 40/10, F.ON + 0x55599, 0x88888 ], //05  
    [ 40/10, F.ON + 0x33777, 0x99999 ], //06  
    [ 40/10, F.ON + 0x55555, 0x77777 ], //07  
    [ 50/10, F.ON + 0x77233, 0x55555 ], //08  
    [ 60/10, F.ON + 0x99955, 0x33333 ], //09  
    [ 60/10, F.ON + 0x88877, 0x55555 ], //10  
    [ 60/10, F.ON + 0x99999, 0x77777 ], //11  
    [ 70/10, F.ON + 0x77788, 0x99999 ], //01  
    [ 70/10, F.ON + 0x55599, 0x88888 ], //02  
    [ 80/10, F.ON + 0x33777, 0x99999 ], //03  
    [ 80/10, F.ON + 0x55555, 0x77777 ], //04  
    [ 100/10, F.ON + 0x77233, 0x55555 ], //05  
    [ 120/10, F.ON + 0x99955, 0x33333 ], //06  
    [ 130/10, F.ON + 0x88877, 0x55555 ], //07  
    [ 150/10, F.ON + 0x99999, 0x77777 ], //08  
    [ 180/10, F.ON + 0x77788, 0x99999 ], //09  
    [ 200/10, F.ON + 0x55599, 0x88888 ], //10  
    [ 250/10, F.ON + 0x33777, 0x99999 ], //11  
    [ 250/10, F.ON + 0x55555, 0x77777 ], //04  
    [END_CODE]  
};  
};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 5】

【図 1 1 - 1 2 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_BK00[] = {
//      60000/10,
//      [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_BK00[] = {
//      60000/10,
//      [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BK00[] = {
//      60000/10,
//      [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BK00[] = {
//      60000/10,
//      [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 6】

【図 1 1 - 1 2 6】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONVU[] = {
//      270/10,
//      160/10,
//      770/10,
//      2610/10,
//      1370/10,
//      3460/10,
//      1330/10,
//      2760/10,
//      2160/10,
//      960/10,
//      :
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_SAIKYO_DONVU[] = {
//      270/10,
//      160/10,
//      770/10,
//      2610/10,
//      1370/10,
//      3460/10,
//      1330/10,
//      2760/10,
//      2160/10,
//      960/10,
//      :
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONVU[] = {
//      270/10,
//      160/10,
//      770/10,
//      2610/10,
//      1370/10,
//      3460/10,
//      1330/10,
//      2760/10,
//      2160/10,
//      960/10,
//      :
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SAIKYO_DONVU[] = {
//      270/10,
//      160/10,
//      770/10,
//      2610/10,
//      1370/10,
//      3460/10,
//      1330/10,
//      2760/10,
//      2160/10,
//      960/10,
//      :
};
```

10

【図 1 1 - 1 2 7】

【図 1 1 - 1 2 7】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_SAIKYO_DONVU_1[] = {
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0
//      [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
//      [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 ],
//      [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LL000_SAIKYO_DONVU_1[] = {
//      1234
//      RRRR
//      [ 10/10, F_OF + 0x8888 ],
//      [ 260/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONVU_1[] = {
//      12345
//      RRRRR
//      [ 10/10, F_OF + 0x88888 ],
//      [ 260/10, F_ON + 0x44444 ],
//      [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONVU_1[] = {
//      1 2 123 3
//      R0R0R0 R0R0R0
//      [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
//      [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
//      [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 8】

【図 1 1 - 1 2 8】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LL000_SAIKYO_DONVU_2[] = {
//      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_DONVU_2[] = {
//      12345
//      RRRRR
//      [ 40/10, F_ON + 0x44444 ],
//      [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONVU_2[] = {
//      1 2 123 3
//      R0R0R0 R0R0R0
//      [ 40/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
//      [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x444800 ],
//      [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
//      [END_CODE]
};
```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 9】

【図 11-129】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 3

[illegible]

【図 1 1 - 1 3 1】

【図 1 1 - 1 3 1】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 5

[illegible]

【図 1 1 - 1 3 0】

【図11-130】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）4

[illegible]

【図 1 1 - 1 3 2】

【図 11-132】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 6

[illegible]

【図 1 1 - 1 3 3】

【図 11-133】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 7

```

const struct S_LAMP   XD_LMU_1, SAIKO_DONTU_6[] = {
//
//
//      009080      R09080      009080      R09080      009080      R09080      009080      R09080
//      ( 80/10, F.DM, 0x009080, 0x009080, 0x009080, 0x009080, 0x009080, 0x009080, 0x009080, 0x009080 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x0170A0, 0x009080, 0x009080, 0x009080, 0x017090, 0x00A060, 0x006080, 0x006080 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009090, 0x007060, 0x00A060, 0x00A060, 0x009070, 0x005070, 0x005070, 0x006080 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x005080, 0x006070, 0x009070, 0x009070, 0x009070, 0x009080, 0x006080, 0x006080 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009070, 0x005080, 0x003080, 0x006080, 0x006080, 0x017090, 0x017090, 0x017090 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009080, 0x009080, 0x009080, 0x009080, 0x017090, 0x017070, 0x00A0A0, 0x00A0A0 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x003050, 0x0170A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x003080, 0x005090, 0x005090, 0x009090 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009060, 0x008080, 0x005090, 0x009050, 0x009080, 0x006080, 0x00A080, 0x00A080 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x00A070, 0x009080, 0x006080, 0x009080, 0x00A070, 0x009070, 0x009070, 0x009070 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009080, 0x0A0A70, 0x017070, 0x009070, 0x009080, 0x008080, 0x008080, 0x008080 )
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LL002_SAIKO_DONTU_6[] = {
//
//
//      1234
//      0090
//      ( 80/10, F.DM, 0x1242, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x01431, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x01521, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x01101, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x02312, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x02112, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x01124, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x01135, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x01144, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x02253, 1/09 )
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LL003_SAIKO_DONTU_6[] = {
//
//
//      12345
//      009080      R09080
//      ( 60/10, F.DM, 0x02244, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x04345, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x04546, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x04567, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x017060, 0x0112700, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x009055, 0x0211900, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x009055, 0x0211900, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x017060, 0x0211900, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x009070, 0x0431900, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x005080, 0x042800, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x009090, 0x043070, 1/09 )
//      ( 60/10, F.DM, 0x0170A0, 0x044600, 1/09 )
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LLATL_SAIKO_DONTU_6[] = {
//
//
//      1      2      123 3
//      009080      R09080
//      ( 80/10, F.DM, 0x009090, 0x025550, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009080, 0x0214600, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x0A0A70, 0x0112700, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009060, 0x0112800, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009055, 0x0211900, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009055, 0x0211900, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x017060, 0x0211900, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009070, 0x0431900, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x005080, 0x042800, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x009090, 0x043070, 1/09 )
//      ( 80/10, F.DM, 0x0170A0, 0x044600, 1/09 )
//      (END_CODE)
};

```

【図 1 1 - 1 3 4】

【図 1 1 - 1 3 4】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

```

const struct S_LAMP   XD_ID_LAIKYU_DONVU_717 = [
//
//
//      S1 ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      R80808      R80808      R80808      R80808      R80808
//      [ 80/10, F.E.W = 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x444442, 0x223566, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x444444, 0x555222, 0x333222, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x222444, 0x222333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444, //
//      [ 80/10, F.E.W = 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555, //
//      [ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD_ID_LOOD_LAIKYU_DONVU_71 = [
//
//
//      R80808
//      [ 80/10, F.E.W = 0x1342 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x1431 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x1521 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x2411 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x3312 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x4113 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x5124 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x4135 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x3144 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x2253 //, //09
//      [ END_CODE ]
];

};

const struct S_LAMP   XD_ID_LSUMP_SAIKYU_DONVU_71 = [
//
//
//      R80808
//      [ 60/10, F.E.W = 0x2344 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x4345 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x4566 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x6577 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x7676 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x6765 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x5654 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x4543 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x3422 //, //09
//      [ 60/10, F.E.W = 0x2323 //, //09
//      [ END_CODE ]
];

};

const struct S_LAMP   XD_ID_LATAR_SAIKYU_DONVU_71 = [
//
//
//      I2      123
//      R80808
//      [ 80/10, F.E.W = 0x333222, 0x223566 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x222333, 0x124555 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x222444, 0x113444 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x222555, 0x112333 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x333666, 0x211222 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x444555, 0x201222 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x555444, 0x431222 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x666333, 0x454233 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x555222, 0x453444 //, //09
//      [ 80/10, F.E.W = 0x444222, 0x344555 //, //09
//      [ END_CODE ]
];

};

```

0

20

【図 1 1 - 1 3 5】

【図 11-135】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 9

[illegible]

【図 1 1 - 1 3 6】

【図 11-136】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP {
    [60000] XID_A_LMU_1_B005[] = {
        [END_CODE] &XID_A_LMU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTL0[]
    };
};

const struct S_LAMP {
    [60000] XID_A_LLOGO_B005[] = {
        [END_CODE] &XID_A_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTL0[]
    };
};

const struct S_LAMP {
    [60000] XID_A_SLAMP_B005[] = {
        [END_CODE] &XID_A_SLAMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTL0[]
    };
};

const struct S_LAMP {
    [60000] XID_A_LATAK_B005[] = {
        [END_CODE] &XID_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTL0[]
    };
};
```

30

40

50

【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 {
    ( 330/10,      kwd_L1W1_K0BEISU_KYOTU_TYUUE ) = {
        ( 330/10,      kwd_L1W1_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_1[0]),
        ( 530/10,      kwd_L1W1_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_2[0]),
        ( 60000/10,     kwd_L1W1_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_3[0]),
        (END_CODE)
    };
};

const struct S_LAMP {
    ( 330/10,      kwd_L1L000_K0BEISU_KYOTU_TYUUE ) = {
        ( 330/10,      kwd_L1L000_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_1[0]),
        ( 530/10,      kwd_L1L000_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_2[0]),
        ( 60000/10,     kwd_L1L000_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_3[0]),
        (END_CODE)
    };
};

const struct S_LAMP {
    ( 330/10,      kwd_L1SLMP_K0BEISU_KYOTU_TYUUE ) = {
        ( 330/10,      kwd_L1SLMP_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_1[0]),
        ( 530/10,      kwd_L1SLMP_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_2[0]),
        ( 60000/10,     kwd_L1SLMP_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_3[0]),
        (END_CODE)
    };
};

const struct S_LAMP {
    ( 330/10,      kwd_L1LATAK_K0BEISU_KYOTU_TYUUE ) = {
        ( 330/10,      kwd_L1LATAK_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_1[0]),
        ( 530/10,      kwd_L1LATAK_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_2[0]),
        ( 60000/10,     kwd_L1LATAK_K0BEISU_KYOTU_TYUUE_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

[illegible]

10

【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
//      [ 30/10, F_OF + dwC01D07, dwC01D08, R_RBRGBR, R_RBRGBR, R_RBRGBR, R_RBRGBR ]
//      [ 30/10, F_OF + dwC01D07, dwC01D08, dwC01D09, dwC01D0A, dwC01D0B, dwC01D0C ]
//      [ 30/10, F_OF + dwC01D07, dwC01D07, dwC01D07, dwC01D07, dwC01D07, dwC01D07 ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      LD_XXXX_KOUREISU_KYOTU_TYLE_2[] = {
//      1234
//      RRRR
//      [ 30/10, F_OF + dwXXXX, dwXXXX ]
//      [ 30/10, F_OF + dwXXXX, dwXXXX ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      LD_NNNN_KOUREISU_KYOTU_TYLE_2[] = {
//      123456
//      NNNNN
//      [ 30/10, F_OF + dwAAAAAA, dwAAAAAA ]
//      [ 30/10, F_OF + dwBBBBBB, dwBBBBBB ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
//      LD_LATAK_KOUREISU_KYOTU_TYLE_2[] = {
//      1 2 3 4
//      RRRRRR, RRRRRR
//      [ 30/10, F_OF + dwC01C0C, dwC01C0C ]
//      [ 30/10, F_OF + dw7D07D0, dw7D07D0 ]
//      [END_CODE]
};
```

【図 11-140】

【図 11-140】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 3

[illegible]

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 4 1】

【図 1 1 - 1 4 1】 高ベースリーチ系リーチA導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B606[] = {
    [ 600000/10, 0 ] XD_A_LMU_I_KOUBEISU_REACHA_DONNYU[0]],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B606[] = {
    [ 600000/10, 0 ] XD_A_LL000_KOUBEISU_REACHA_DONNYU[0]],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSMP_B606[] = {
    [ 600000/10, 0 ] XD_A_LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONNYU[0]],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B606[] = {
    [ 600000/10, 0 ] XD_A_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONNYU[0]],
    [ END_CODE ]
};
```

【図 1 1 - 1 4 2】

【図 1 1 - 1 4 2】 高ベースリーチ系リーチA導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHA_DONNYU[] = {
    [ 170/10, 0 ] XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_4[0]],
    [ 960/10, 0 ] XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_N[0]],
    [ 830/10, 0 ] XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_X[0]],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHA_DONNYU[] = {
    [ 170/10, 0 ] XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_4[0]],
    [ 960/10, 0 ] XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_N[0]],
    [ 830/10, 0 ] XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_X[0]],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONNYU[] = {
    [ 170/10, 0 ] XD_J_LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_4[0]],
    [ 960/10, 0 ] XD_J_LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_N[0]],
    [ 830/10, 0 ] XD_J_LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_X[0]],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONNYU[] = {
    [ 170/10, 0 ] XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_4[0]],
    [ 960/10, 0 ] XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_N[0]],
    [ 830/10, 0 ] XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_X[0]],
    [ END_CODE ]
};
```

10

【図 1 1 - 1 4 3】

【図 1 1 - 1 4 3】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_I_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_4[] = {
    [ S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ]
    [ R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B ]
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x5A45AA, 0x5A45AA, 0x840840, 0x840840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x000000, 0x000000, 0x5A45AA, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x5A4000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x840840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8405AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5A45AA ],
    [ 10/10, F_OF + 0x5A4000, 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x000122, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x000122, 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840000, 0x122122 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840 ],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP XD__LL000_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_4[] = {
    [ 1234 ]
    [ R0R0R0B ]
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 10/10, F_OF + 0x8880 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x1001 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x0110 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x0008 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP XD__LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_4[] = {
    [ 12345 ]
    [ R0R0R0B ]
    [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
    [ 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_DONNYU_4[] = {
    [ 1 2 3 4 ]
    [ R0R0R0B R0R0R0B ]
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840840, 0x5A45AA ],
    [ 20/10, F_OF + 0x8405AA, 0x000000 ],
    [ 20/10, F_OF + 0x840000, 0x122122 ],
    [ 10/10, F_OF + 0x5A4122, 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 1 1 - 1 4 4】

【図 1 1 - 1 4 4】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LMU_I_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_N[] = {
    [ S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ]
    [ R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B R0R0R0B ]
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x600000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP XD__LL000_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_N[] = {
    [ 1234 ]
    [ R0R0R0B ]
    [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x8888 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x6666 ],
    [ END_CODE ]
};
const struct S_LAMP XD__LSMP_KOUBEISU_REACHA_DONNYU_N[] = {
    [ 12345 ]
    [ R0R0R0B ]
    [ 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_DONNYU_N[] = {
    [ 1 2 3 4 ]
    [ R0R0R0B R0R0R0B ]
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x400000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ END_CODE ]
};
```

20

30

40

50

【図 11-145】

【図 11-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

[illegible]

【図 11-146】

【図 11-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

[illegible]

10

【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 {
    ( 170/10)  XID_X_LAMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[] =
    ( 960/10)      &XID_LAMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_4[0],
    ( 830/10)      &XID_LAMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[0],
    ( 830/10)      &XID_LAMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[XID],

const struct S_LAMP {
    ( 170/10)  XID_X_LLOGO_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[] =
    ( 960/10)      &XID_LLOGO_KOUBEISU_READCH_DONTU_4[0],
    ( 830/10)      &XID_LLOGO_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[0],
    ( 830/10)      &XID_LLOGO_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[XID],

const struct S_LAMP {
    ( 170/10)  XID_X_LSUMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[] =
    ( 960/10)      &XID_LSUMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_4[0],
    ( 830/10)      &XID_LSUMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[0],
    ( 830/10)      &XID_LSUMP_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[XID],
    ...

const struct S_LAMP {
    ( 170/10)  XID_X_LATAT_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[] =
    ( 960/10)      &XID_LATAT_KOUBEISU_READCH_DONTU_4[0],
    ( 830/10)      &XID_LATAT_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[0],
    ( 830/10)      &XID_LATAT_KOUBEISU_READCH_DONTU_0[XID],

```

【図 11-148】

【図 11-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```

const struct S_LIMP_A {
    [650000:10]    XID_A_LIMU_LB608[] = {
        [END_CODE]    &XID_A_LIMU_LK0UBE[SU_REACHC_D0NYU(0)]
    };
};

const struct S_LIMP_A {
    [650000:10]    XID_A_LLOG0_B608[] = {
        [END_CODE]    &XID_A_LLOG0_K0UBE[SU_REACHC_D0NYU(0)]
    };
};

const struct S_LIMP_A {
    [650000:10]    XID_A_LSUMP_B608[] = {
        [END_CODE]    &XID_A_LSUMP_K0UBE[SU_REACHC_D0NYU(0)]
    };
};

const struct S_LIMP_A {
    [650000:10]    XID_A_LATAK_B608[] = {
        [END_CODE]    &XID_A_LATAK_K0UBE[SU_REACHC_D0NYU(0)]
    };
};

```

20

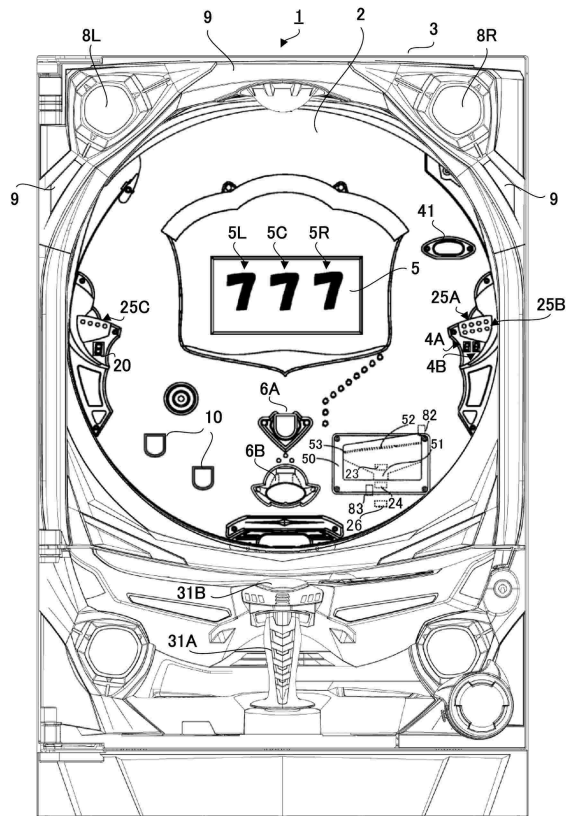
30

40

50

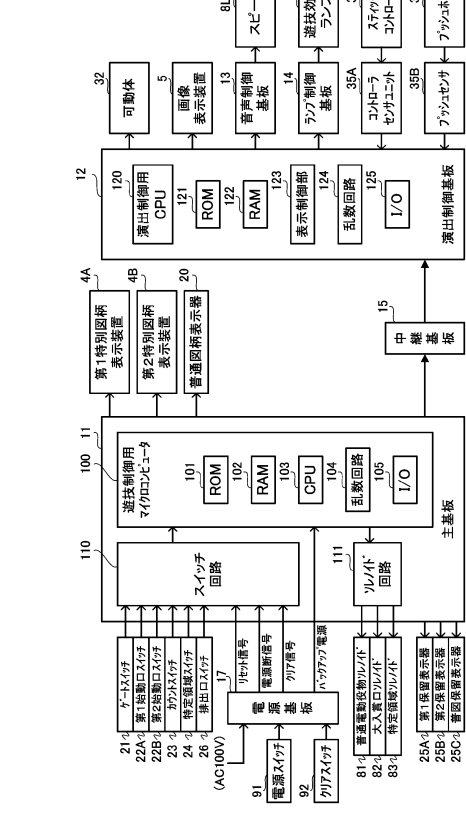
【図 1 2】

【図12】



【図 1 3】

【図13】



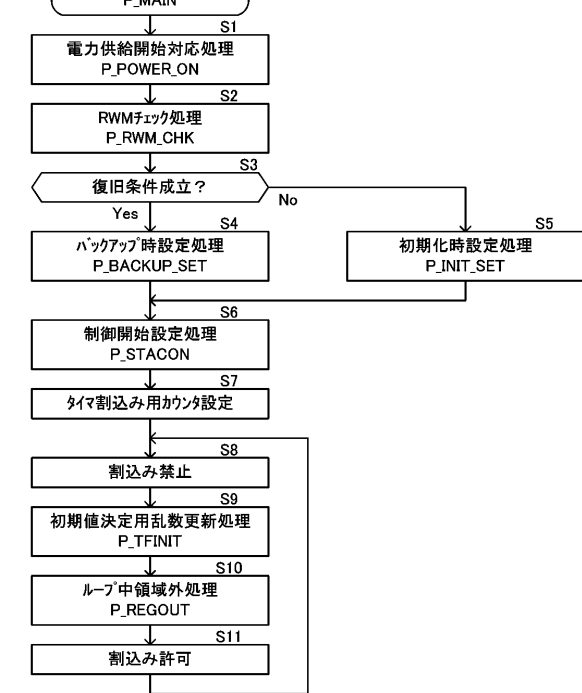
【図 1 4】

【図14】

乱数	用途
MR1-1	特別図柄判定用
MR1-2	当り図柄用
MR1-3	当り図柄用初期値
MR2-1	普通図柄当り図柄用
MR2-2	普通図柄当り図柄用初期値
MR3-1	普通図柄変動パターン用
MR3-2	ハズレ演出選択用
MR3-3	変動パターン種別選択用
MR3-4	変動パターン用

【図 1 5】

【図15】



10

20

30

40

50

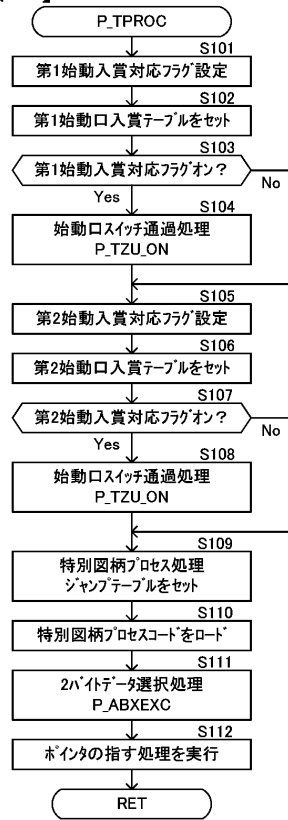
【図 16】

【図16】



【図 17】

【図17】



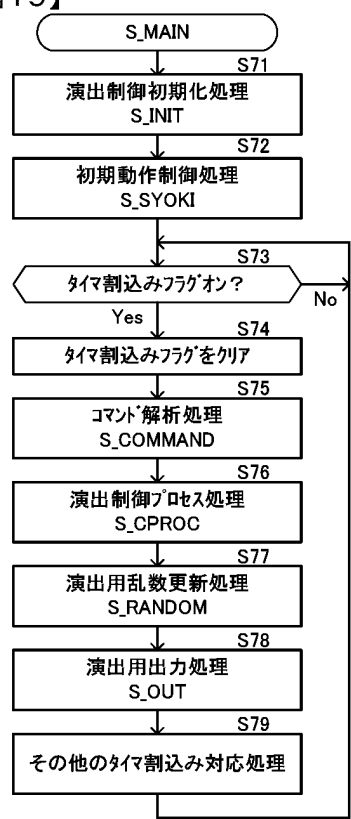
【図 18】

【図18】

特別図柄プロセスコード		ポインタ設定
00	特別図柄通常処理 P_TNORMAL のアドレス	
01	特別図柄変動処理 P_TSTART のアドレス	
02	特別図柄停止処理 P_TSTOP のアドレス	
03	小当り開放前処理 P_TLFAN のアドレス	
04	小当り開放中処理 P_TLOPEN のアドレス	
05	小当り開放後処理 P_TLCLS のアドレス	
06	小当り排出球待機処理 P_TLOUT のアドレス	
07	小当り終了処理 P_TLEND のアドレス	
08	大入賞口開放前処理 P_TINT のアドレス	
09	大入賞口開放中処理 P_TOPEN のアドレス	
0A	大入賞口開放後処理 P_TCLS のアドレス	
0B	大当り終了処理 P_TEND のアドレス	

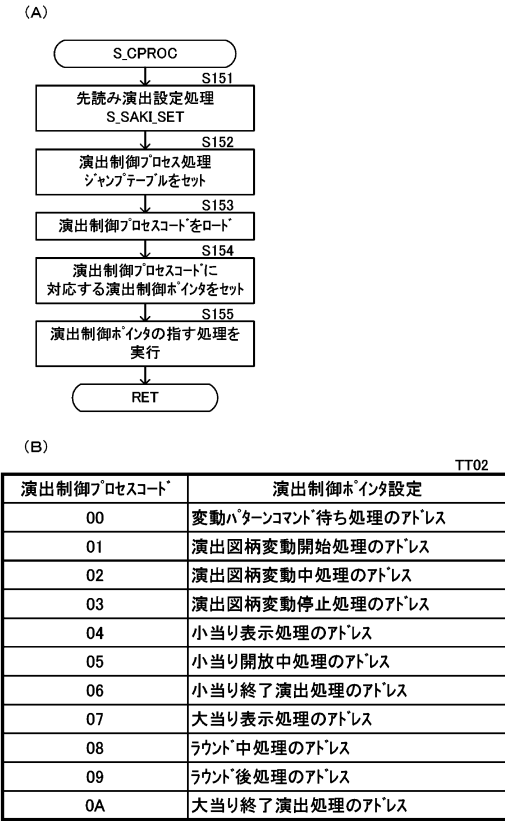
【図 19】

【図19】



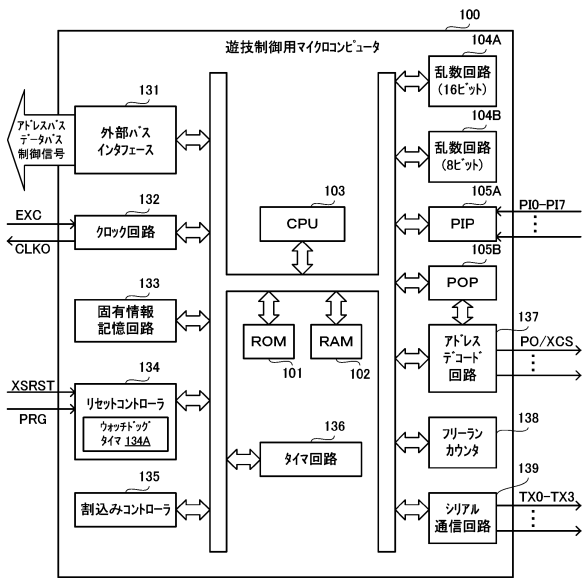
【図 2 0】

【図20】



【図 2 1 - 1】

【図21-1】



【図 2 1 - 2】

【図21-2】

ROM	遊技プログラム領域	0000 [H]
	未使用領域	0B0A [H]
	遊技データ領域	1200 [H]
	未使用領域	1D71 [H]
	非遊技プログラム領域	2000 [H]
	非遊技データ領域	248E [H]
	未使用領域	2520 [H]
	ROMコメント領域	2E00 [H]
	未使用領域	2E40 [H]
	プログラム管理エリア	3FC0 [H]
空	なし	4000 [H]
RAM	遊技ワーク領域	F000 [H]
	未使用領域	F0DF [H]
	遊技スタック領域	F1EC [H]
	未使用領域	F200 [H]
	非遊技ワーク領域	F300 [H]
	未使用領域	F32C [H]
空	なし	F3F2 [H]
内蔵レジスタ	機能設定レジスタエリア	F400 [H]
空	なし	FE00 [H]
未使用	未使用領域	FE00 [H]
空	なし	FE00 [H]
内蔵レジスタ	機能制御レジスタエリア	FE00 [H]

【図 2 1 - 3】

【図21-3】

アドレス [H]	名称	設定値 [H]
FE00	乱数発生マスクレジスタ	7E
FE01	PTC0 リスクレジスタ	F0
FE02	PTC0 制御レジスタ	00/83
FE03	PTC0 カウント設定レジスタ	FA
FE04	PTC1 リスクレジスタ	(未使用)
FE05	PTC1 制御レジスタ	(未使用)
FE06	PTC1 カウント設定レジスタ	(未使用)
FE07	PTC2 リスクレジスタ	(未使用)
FE08	PTC2 制御レジスタ	(未使用)
FE09	PTC2 カウント設定レジスタ	(未使用)
FE0A~FE0B	SCU0 リードレジスタ	0018
FE0C	SCU0 通信設定レジスタ	D0
FE0D	SCU0 IF0 リードレジスタ	00
FE0E~FE0F	SCU1 リードレジスタ	000A
FE10	SCU1 通信設定レジスタ	90
FE11	SCU1 IF0 リードレジスタ	00
FE12~FE13	SCT2 リードレジスタ	(未使用)
FE14	SCT2 通信設定レジスタ	(未使用)
FE1A	WDT スタートレジスタ	(未使用)
FE1B~FE1C	WDT クリアレジスタ	(未使用)
FE2C	入力ポート番号「0」制御レジスタ	40
FE2D	入力ポート番号「1」制御レジスタ	40
FE2E	入力ポート番号「2」制御レジスタ	40
FE36	ハードウェア選択レジスタ	77
FE37	RL 乱数発生周期選択レジスタ	00
FE38	RS 乱数発生周期選択レジスタ	00
FE39~FE3A	RL0 更新クロック数設定レジスタ	0000
FE3B	RS 更新クロック数設定レジスタ番号「0」	00
FE3C	RS 更新クロック数設定レジスタ番号「1」	00
FE3F~FE40	RL0 最大値設定レジスタ	FFFF
FE41~FE42	RL1 最大値設定レジスタ	(未使用)
FE43~FE44	RL2 最大値設定レジスタ	FFFF
FE45~FE46	RL3 最大値設定レジスタ	(未使用)
FE47	RS0 最大値設定レジスタ	(未使用)
FE48	RS1 最大値設定レジスタ	F0
FE49	RS2 最大値設定レジスタ	FA
FE4A	RS3 最大値設定レジスタ	E8

【図 2 1 - 4】

【図21-4】

AKA02		
アドレス[H]	名称	設定値[H]
FF00	RWMアクセス許可レジスタ	00/01
FF01	内部情報レジスタ	(未使用)
.....		
FF25	SCU0受信FIFOラインデータレジスタ	1F
FF26	SCU0ステータスレジスタ	XX
FF27	SCU0データレジスタ	XX
FF28	SCU0コマンドレジスタ	C0
FF29	SCU1受信FIFOラインデータレジスタ	00
FF2A	SCU1ステータスレジスタ	XX
FF2B	SCU1データレジスタ	XX
FF2C	SCU1コマンドレジスタ	80
.....		
FF35	入力ポート番号「3」レジスタ	XX
.....		
FF60~FF61	RL0ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF62~FF63	RL1ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF64~FF65	RL2ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF66~FF67	RL3ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF68	RS0ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF69	RS1ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF6A	RS2ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF6B	RS3ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
.....		
FF88~FF89	RL0ハードウェア乱数値レジスタ番号「0」	XXXX
.....		
FF98~FF99	RL0ハードウェア乱数値レジスタ番号「1」	XXXX
.....		
FFF0	入力ポート番号「0」レジスタ	XX
FFF1	入力ポート番号「1」レジスタ	XX
FFF2	入力ポート番号「2」レジスタ	XX

【図 2 1 - 5】

【図21-5】

AKA11			
(A)	MR1-1	MR1-2	MR1-3
乱数	MR1-1	MR1-2	MR1-3
範囲	0~65535	0~199	0~199
大きさ	65536	200	200
素数	×	×	×
ビット数	2	1	1
最大値	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
設定方法	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
更新方法	ハード更新	ソフトウェア更新SA1	ソフトウェア更新SA2
更新条件	システムリセット入力	タイマ割込み	タイマ割込み
取得条件	始動入賞 (ハードソフト)	始動入賞 (ソフト)	MR1-2一巡
周期	4.369ms	800ms	不定

AKA12		
(B)	MR2-1	MR2-2
乱数	MR2-1	MR2-2
範囲	0~198	0~198
大きさ	199	199
素数	○	○
ビット数	1	1
最大値	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
設定方法	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
更新方法	ソフトウェア更新SA1	ソフトウェア更新SA2
更新条件	タイマ割込み	タイマ割込み
取得条件	普通図柄作動口 通過(ソフト)	MR2-1一巡
周期	796ms	不定

AKA13				
(C)	MR3-1	MR3-2	MR3-3	MR3-4
乱数	MR3-1	MR3-2	MR3-3	MR3-4
範囲	0~232	0~65518	0~240	0~250
大きさ	233	65519	241	251
素数	○	○	○	○
ビット数	1	2	1	1
最大値	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
設定方法	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
更新方法	ハード更新	ハード更新	ハード更新	ハード更新
更新条件	システムリセット入力	システムリセット入力	システムリセット入力	システムリセット入力
取得条件	普通図柄 変動開始	始動入賞	始動入賞	始動入賞
周期	0.249ms	139.774ms	0.257ms	0.268ms

【図 2 1 - 6】

【図21-6】

AKA21	
(A)	16ビット乱数周期設定例
16ビット乱数RLnが一巡する周期	
・最大値が 2^m-1 の場合 ($m=9\sim16$)	
16ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{1}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	
・最大値が 2^m-1 以外の場合 ($m=9\sim16$)	
16ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{32}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	

AKA22	
(B)	8ビット乱数周期設定例
8ビット乱数RSnが一巡する周期	
・最大値が 2^m-1 の場合 ($m=5\sim8$)	
8ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{1}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	
・最大値が 2^m-1 以外の場合 ($m=5\sim8$)	
8ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{16}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	

AKA23			
(C)	乱数値比較例		
乱数値	最大値	周期[ms]	更新速度[回/ms]
MR1-1	65535	4.369	15,000
MR3-2	65518	139.774	469
MR3-3	240	0.257	938
MR3-4	250	0.268	938

【図 2 1 - 7】

【図21-7】



10

20

30

40

50

【図 2 1 - 8】

【図21-8】

機能設定レジスタ格納値テーブル			AKT01
アドレス[H]	記憶データ	内容	
1200	18	処理数	
1201	00	割込みマスクレジスタ下位アドレス	
1202	7E	IR0割込み使用出力値	
1203	01	PTC0アドレスレジスタ下位アドレス	
1204	02	PTC0制御レジスタ下位アドレス	
1205	02	PTC0割込み出力値	
1206	83	SCU0アドレスレジスタ第1下位アドレス	
1207	0A	SCU0アドレスレジスタ第2下位アドレス	
1208	18	SCU0アドレスレジスタ第3下位アドレス	
1209	0B	SCU0アドレスレジスタ第4下位アドレス	
120A	00	SCU0アドレスレジスタ第5下位アドレス	
120B	0C	SCU0アドレスレジスタ第6下位アドレス	
120C	D0	SCU0アドレスレジスタ第7下位アドレス	
120D	0D	SCU0アドレスレジスタ第8下位アドレス	
120E	00	SCU0アドレスレジスタ第9下位アドレス	
120F	0E	SCU0アドレスレジスタ第10下位アドレス	
1210	0A	SCU1アドレスレジスタ第1下位アドレス	
1211	0F	SCU1アドレスレジスタ第2下位アドレス	
1212	00	SCU1アドレスレジスタ第3下位アドレス	
1213	10	SCU1アドレスレジスタ第4下位アドレス	
1214	90	SCU1アドレスレジスタ第5下位アドレス	
1215	11	SCU1アドレスレジスタ第6下位アドレス	
1216	00	SCU1アドレスレジスタ第7下位アドレス	
1217	36	乱数ハートアップ設定レジスタ下位アドレス	
1218	77	ハイクアップ設定出力値	
1219	37	RL乱数更新周期選択レジスタ下位アドレス	
121A	00	RL乱数更新周期選択出力値	
121B	38	RS乱数更新周期選択レジスタ下位アドレス	
121C	00	RS乱数更新周期選択出力値	
121D	39	RL0更新周期選択レジスタ下位アドレス	
121E	00	RL0更新周期選択出力値	
121F	3B	RS更新周期選択レジスタ第10下位アドレス	
1220	00	第1RS乱数更新周期選択出力値	
1221	3C	RS更新周期選択レジスタ第11下位アドレス	
1222	00	第2RS乱数更新周期選択出力値	
1223	3F	RL0最大値設定レジスタ第1下位アドレス	
1224	00	RL0最大値下位アドレス	
1225	40	RL0最大値設定レジスタ第2下位アドレス	
1226	FF	RL0最大値上位アドレス (→ RL0更新開始)	
1227	43	RL2最大値設定レジスタ第1下位アドレス	
1228	EE	RL2最大値下位アドレス	
1229	44	RL2最大値設定レジスタ第2下位アドレス	
122A	FF	RL2最大値上位アドレス (→ RL2更新開始)	
122B	48	RS1最大値設定レジスタ下位アドレス	
122C	F0	RS1最大値 (→ RS1更新開始)	
122D	49	RS2最大値設定レジスタ下位アドレス	
122E	FA	RS2最大値 (→ RS2更新開始)	
122F	4A	RS3最大値設定レジスタ下位アドレス	
1230	E8	RS3最大値 (→ RS3更新開始)	

【図 2 1 - 9】

【図21-9】

(A)		ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
RAP			0	0	0	0	0	0	0	RAP0

(B) RWMアクセスプロテクトレジスタ(RAP)

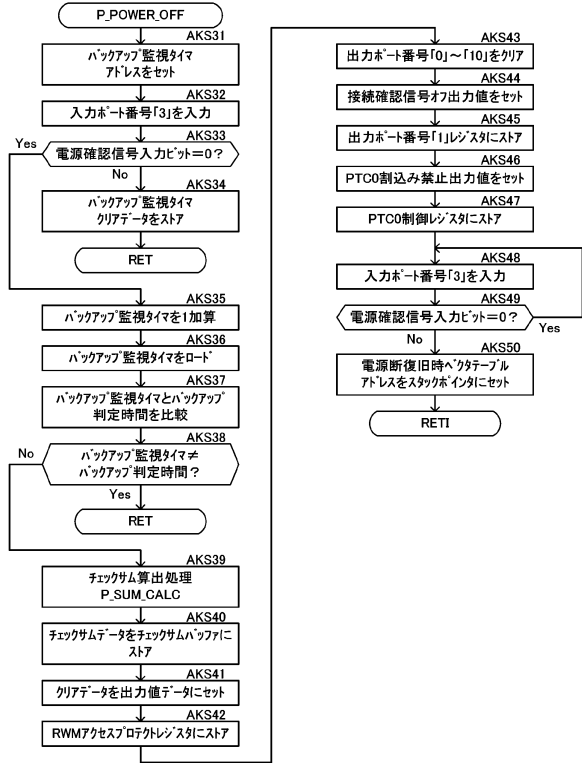
ビット番号	ビット名	意味
0	RAP	RWMアクセス制御ビット 0: アクセス禁止(初期値) 1: アクセス許可

10

20

【図 2 1 - 1 0】

【図21-10】



【図 2 1 - 1 1】

【図21-11】

(A) バックアップデータエリア		AKB01
アドレス[H]	名称	バイト数
F000	バックアップ監視タイマ	1
....		
F0DE	チェックサムハックアップ	1

(B) 電源断復旧時ヘクタテーブル

アドレス[H]	記憶データ	内容
0016	00	メイン処理P. MAINの下位アドレス
0017	00	メイン処理P. MAINの上位アドレス

30

40

50

【図 2 1 - 1 2】

【図21-12】



【図 2 1 - 1 3】

【図21-13】

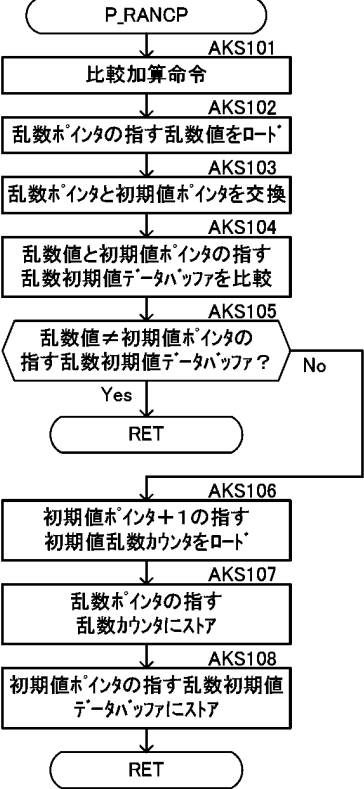
(A) 当り図柄用乱数データエリア			AKB11
アドレス[H]	名称	ビット数	
F050	当り図柄用乱数初期値データバッファ	1	
F051	当り図柄用初期値乱数カウンタ	1	
F052	普通図柄当り図柄用乱数カウンタ	1	
F053	普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファ	1	
F054	普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタ	1	

(B) 特別図柄用乱数バッファエリア			AKB12
アドレス[H]	名称	ビット数	
F07F	特別図柄判定用乱数バッファ	2	
F081	当り図柄用乱数カウンタ	1	
F082	変動パターン種別選択用乱数バッファ	1	
F083	変動パターン用乱数バッファ	1	
F084	パチンコ演出選択用乱数バッファ	2	

10

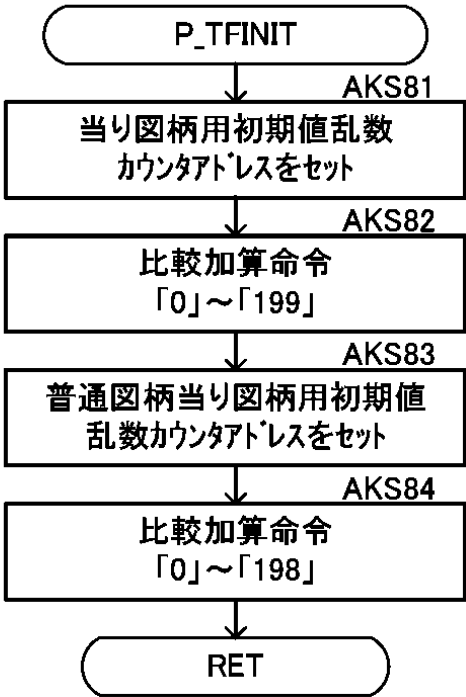
【図 2 1 - 1 4】

【図21-14】



【図 2 1 - 1 5】

【図21-15】



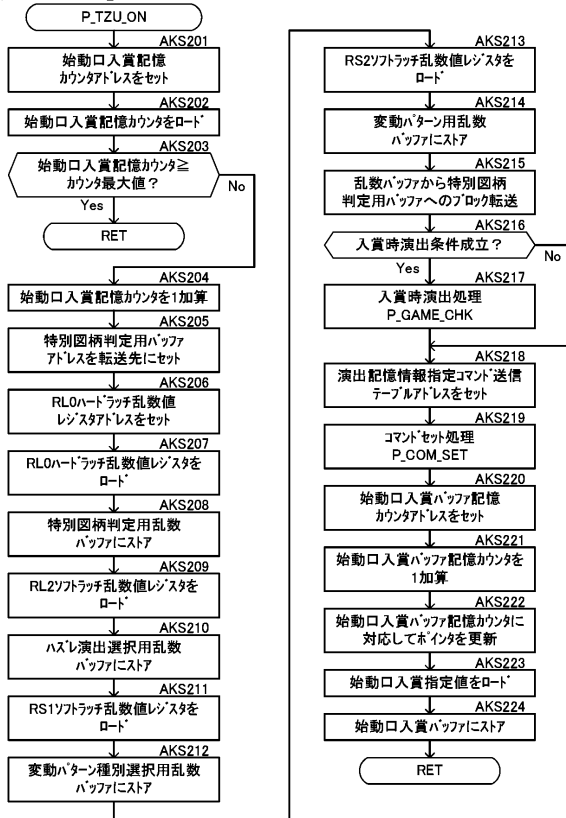
30

40

50

【図 2 1 - 1 6】

【図21-16】



【図 2 1 - 1 7】

【图21-17】

アドレス	記憶データ	内容	バイト数
14DA	34	第1始動入力着記憶カウンタの下位アドレス	1
14DB	68	RL0からカウンタ値にアクセス番号の下位アドレス	1
14DC	67	第1特別図形判定用カウンタ番号の下位アドレス	1
14DD	148F	第1演出記憶情報指定コード送信テーブルのアドレス	2
14DE	01	始動入力着指定値	1

(A2) 第2始動口入費テーブル			AKT22
アドレス(H)	記憶アドレス	内容	バイト数
14E0	99	第2始動口入費記憶カウンタの下位アドレス	1
14E1	98	RL0からカウンタ値に1が加算された下位アドレス	1
14E2	A0	第2特別図形判定用「カ」番号1の下位アドレス	1
14E3	1491	第2演出記憶情報指定コード送信テーブルのアドレス	2
14E5	02	始動口入費指定値(1)	1

(B1) 特別図柄制御データ7		AKB21
アドレス	名称	バイト数
F030	特別図柄7オビタマ	2
F032	当りフラグ	1
F033	特別図柄7オビコード	1
F034	第1始動口入賞記憶カブ	1
F035	大当り図柄判定Aフラグ	1
F036	小当り図柄判定Aフラグ	1
F037	大入賞口入賞回数カブ	1
F038	大入賞口開放回数カブ	1
F039	大入賞口開放Aフラグ	2
F03B	大入賞口開放Aフラグマスク	1
F03D	7表示フラグ	1
****		****
F099	第2始動口入賞記憶カブ	1

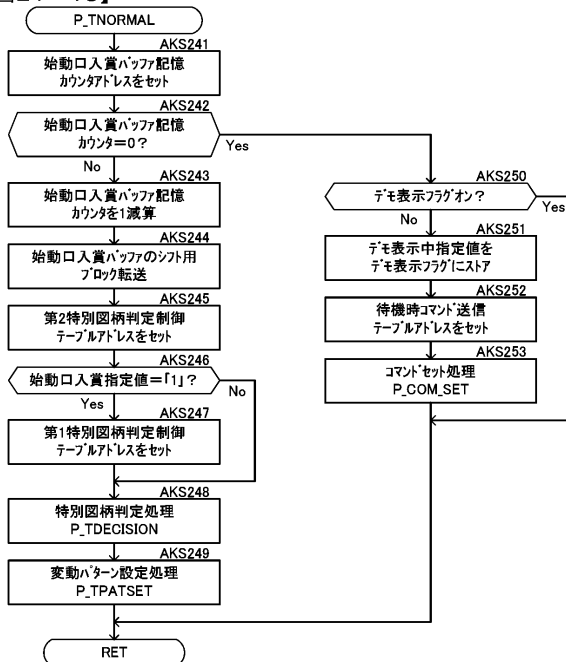
(B2) 始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ7		AKB22
ﾌﾞﾗﾝﾄﾞ名	名称	入賞数
FOBA	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ記憶ｶｯﾌﾟ	1
FOBA	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号17	1
FOBC	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号12	1
FOBD	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号11	1
FOBE	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号13	1
FOBF	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号14	1
FOCO	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号15	1
FOC1	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号16	1
FOC2	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号17	1
FOC3	始動口入賞ﾊﾞｯﾌﾞﾙ番号18	1

(C1) 第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブル			AKT23
アドレス(H)	記憶データ	内容	バイト数
148F	C0	第1演出記憶情報指定コマンド上位8ビット	1
1490		第1起動口入賞記憶カマ参照指定値	1

(C2) 第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブル			AKT24
アドレス(H)	記憶データ	内容	バイト数
1491	C1	第2演出記憶情報指定コマンド「上位A」付	1
1492		第2始動口入賞記憶値参照指定値	1

【図 2 1 - 1 8】

【図21-18】



【図 2 1 - 1 9】

【图21-19】

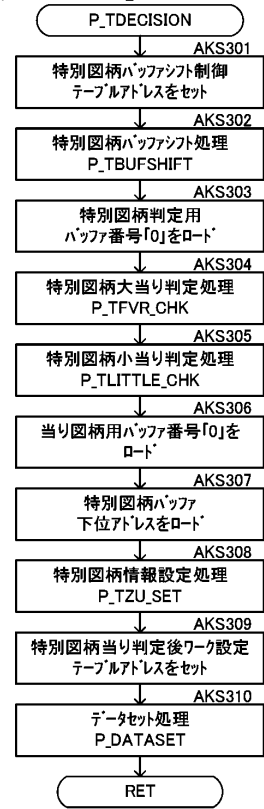
(A1) 第1特別図柄判定制御テーブル			AKT31
アドレス	記憶データ	内容	バイト数
1384	13C2	第1特別図柄A77判定制御テーブルのアドレス	2
1386	61	第1特別図柄判定用A77番号00の下位アドレス	1
1387	63	第1特別図柄判定用A77番号01の下位アドレス	1
1388	B8	第1特別図柄判定用A77の下位アドレス	1
1389	12B8	第1特別図柄判定用判定後の設定テーブルのアドレス	2

(A2) 第2特別図柄判定制御テーブル			AKT32
アドレスH	記憶データ	内容	バイト数
13B8	13C8	第2特別図柄ハザード制御テーブルのアドレス	2
13BD	9A	第2特別図柄判定用ハザード番号00の下位アドレス	1
13BE	9C	第2特別図柄判定用ハザード番号01の下位アドレス	1
13BF	B9	第2特別図柄判定用ハザード番号02の下位アドレス	1
13C0	12C0	第2特別図柄判定用判定後リセットテーブルのアドレス	2

(B) 待機時コト送信テーブル			AKT33
PT 14(H)	記憶アドレス	内容	バイト数
1420	03	処理数	1
1421	94	第2回回数指定コマンド上位 8 位	1
1422	92	特定回数コマンド 7 ヶ所参照指定値	1
1423	8C	景景色指定コマンド上位 8 位	1
1424	81	特別制御状態指定コマンド参照指定値	1
1425	9F	客待ちコマンド上位 8 位	1
1426	03	客待ちコマンド下位 8 位	1

【図 21-20】

【図 21-20】



【図 21-21】

【図 21-21】

(A) 特別図柄判定例 AKC01

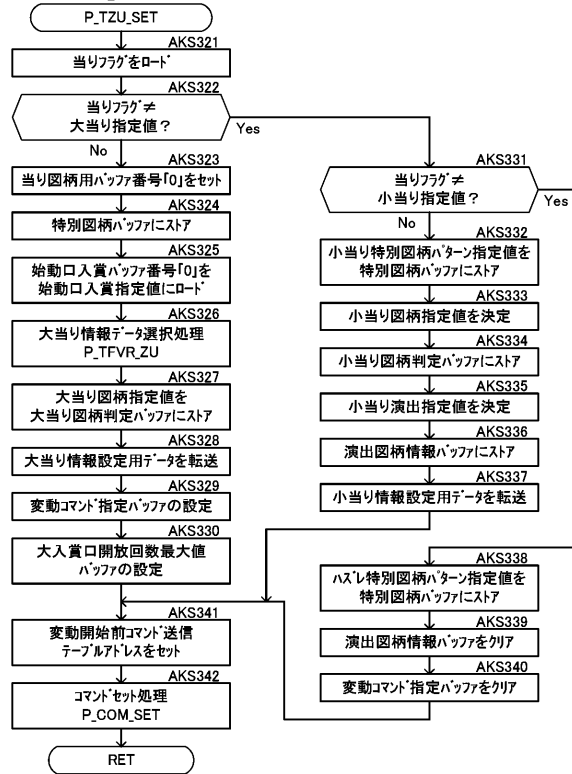
始動口入賞 指定値	MR1-1	判定結果
1	0~21000	ハズレ
	21001~21285	小当り
	21286~60000	ハズレ
	60001~60285	大当り
	60286~65535	ハズレ
2	0~21000	ハズレ
	21001~29282	小当り
	29283~60000	ハズレ
	60001~60285	大当り
	60286~65535	ハズレ

(B) 特別図柄ハッファエリア AKB31

アドレス[H]	名称	ハッファ数
F0B8	第1特別図柄ハッファ	1
F0B9	第2特別図柄ハッファ	1

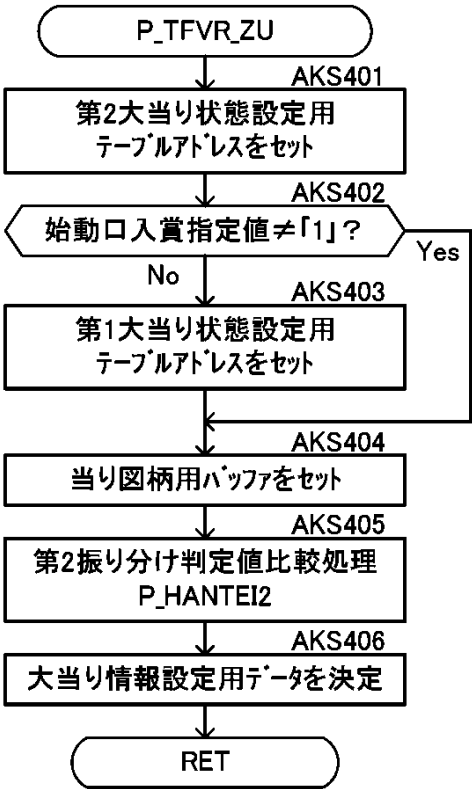
【図 21-22】

【図 21-22】



【図 21-23】

【図 21-23】



10

20

30

40

50

【図 2 1 - 2 4】

【图21-24】

(A1) 第1大当り状態設定用テーブル			AKT41
7d1以[H]	記憶データ	内容	バイト数
1AFD	00	大当り図柄指定値「1」	1
1AE0	00	処理数	1
1AFF	0C	大当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1
1B00	34	大当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B01	38	大当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B02	64	大当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B03	6C	大当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B04	80	大当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B05	8C	大当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1
1B06	A0	大当り図柄指定値「8」振り分け判定値	1
1B07	B0	大当り図柄指定値「9」振り分け判定値	1
1B08	C8	大当り図柄指定値「10」振り分け判定値	1

(A2) 第2大当り状態設定用テーブル		AKT42	
7D12(H)	記憶アーク	内容	バイト数
1B09	0A	大当り図柄指定値「11」	1
1B0A	04	外理数	1
1B0B	44	大当り図柄指定値「11」, 振り分け判定値	1
1B0C	78	大当り図柄指定値「12」, 振り分け判定値	1
1B0D	BA	大当り図柄指定値「13」, 振り分け判定値	1
1B0E	CA	大当り図柄指定値「14」, 振り分け判定値	1

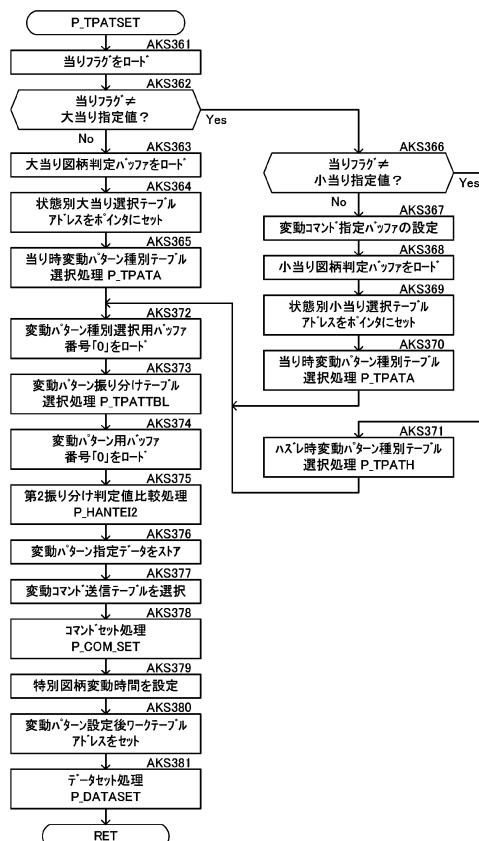
(B) 演出図柄情報E17		AKB41
パチンコ台	名称	パチ数
F056	演出図柄情報A 777	1
F057	カワパチ表示A 777	1
F058	大当り終了表示A 777	1
F059	変動リミット指定A 777	1
F05A	大入賞口開放回数最大値A 777	1
.....		
F05F	小当りカワパチ表示B 777	1
F060	小当りリミット指定B 777	1

(C) 大入賞口開放回数最大值決定例

AKD01	
大当り図柄 指定値[H]	大入賞口開放 回数最大値[H]
00	04
01	04
02	04
03	04
04	04
05	04
06	04
07	04
08	0A
09	0A
0A	02
0B	04
0C	07
0D	0A

【図 2 1 - 2 6】

【图21-26】



【図 2 1 - 2 5】

【图21-25】

アドレス(H)	記憶データ	内容	バイト数
1B0B	00	小当り図柄指定値「1」	1
1B0C	01	処理数	1
1B0D	C8	小当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1

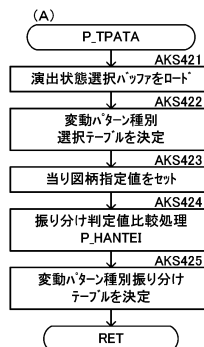
(A2) 第2小当り状態設定用テーブル		AKT44	
7F1[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B0E	01	小当り閾値指定値「2」	1
1B0F	06	処理数	1
1B10	14	小当り閾値指定値「2」振り分け判定値	1
1B11	14	小当り閾値指定値「3」振り分け判定値	1
1B12	64	小当り閾値指定値「4」振り分け判定値	1
1B13	68	小当り閾値指定値「5」振り分け判定値	1
1B14	6E	小当り閾値指定値「6」振り分け判定値	1
1B15	C8	小当り閾値指定値「7」振り分け判定値	1

(B) 大入賞口開放態様決定例 AKD02

始動口入賞 指定値	大入賞口 開放時間[ms]×開放回数
1	36×15(= 540)
2	1600× 1(=1600)

【図 2 1 - 2 7】

【图21-27】



(B1)

変動ハターン種別振り分けテーブル決定例	
[大当り] AKD11	
大当り図柄 指定値[H]	変動ハターン種別 振り分けテーブル
00	AKU01
01	AKU01
02	AKU02
03	AKU02
04	AKU01
05	AKU01
06	AKU02
07	AKU02
08	AKU03
09	AKU03
0A	AKU01
0B	AKU02
0C	AKU02
0D	AKU03

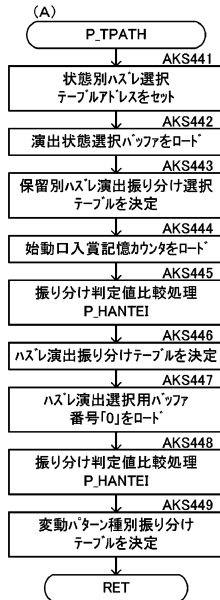
(B2)

[小当り] AKD12

小当り図柄 指定値[H]	変動パターン種別 振り分けテーブル
00	AKU11
01	AKU12
02	AKU12
03	AKU12
04	AKU12
05	AKU12
06	AKU12

【図 21-28】

【図21-28】



(B1)
ハズレ演出振り分けテーブル決定例
【第1特図ハズレ】 AKD21

第1保留記憶数	ハズレ演出 振り分けテーブル
0	AKV01
1	AKV02
2	AKV03
3	AKV04

(B2)
ハズレ演出振り分けテーブル決定例
【第2特図ハズレ】 AKD22

第2保留記憶数	ハズレ演出 振り分けテーブル
0~3	AKV11

(C)
変動パターン種別振り分けテーブル決定例
【AKV01の場合】 AKD23

MR3-2	変動パターン種別 振り分けテーブル
0~55824	AKU21
55825~62429	AKU22
62430~64202	AKU23
64203~65188	AKU24
65189~65534	AKU25

【図 21-29】

【図21-29】

(A)
変動パターン種別振り分けテーブル AKU01

MR3-3	変動パターン種別
0~2	CPA01
3~137	CPA02
138~218	CPA03
219	CPA04
220~240	CPA05

(B1)
変動パターン種別振り分けテーブル AKU11

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPB01

(B2)
変動パターン種別振り分けテーブル AKU12

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPB02

(C1)
変動パターン種別振り分けテーブル AKU21

MR3-3	変動パターン種別
0~120	CPC01
121~240	CPC02

(C2)
変動パターン種別振り分けテーブル AKU22

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC03

(C3)
変動パターン種別振り分けテーブル AKU23

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC04

(C4)
変動パターン種別振り分けテーブル AKU24

MR3-3	変動パターン種別
0~166	CPC05
167~222	CPC06
223~240	CPC07

(C5)
変動パターン種別振り分けテーブル AKU25

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC08

【図 21-30】

【図21-30】

(A1)
変動パターン種別 CPA01

MR3-4	変動パターン
0	PA01
1	PA02
2	PA03
3	PA51
4~250	PA52

(A2)
変動パターン種別 CPA02

MR3-4	変動パターン
0~23	PA04
24~47	PA05
48~71	PA06
72~79	PA07
80~87	PA08
88~95	PA09
96~127	PA10
128~159	PA11
160~168	PA21
169~238	PA22
239~247	PA23
248~250	PA54

(A3)
変動パターン種別 CPA03

MR3-4	変動パターン
0~23	PA31
24~47	PA32
48~71	PA33
72~79	PA34
80~87	PA35
88~95	PA36
96~127	PA37
128~159	PA38
160~168	PA24
169~238	PA25
239~247	PA26
248~250	PA55

(A4)
変動パターン種別 CPA04

MR3-4	変動パターン
0~250	PA41

(A5)
変動パターン種別 CPA05

MR3-4	変動パターン
0~250	PA42

(B1)
変動パターン種別 CPB01

MR3-4	変動パターン
0~250	PB01

(B2)
変動パターン種別 CPB02

MR3-4	変動パターン
0~45	PB11
46~75	PB12
76~175	PB13
176~250	PB14

【図 21-31】

【図21-31】

(A)
変動パターン種別 CPC01

MR3-4	変動パターン
0~250	PC01

(B)
変動パターン種別 CPC02

MR3-4	変動パターン
0~58	PC12
59~71	PC13
72~191	PC15
192~216	PC16
217~231	PC24
232~236	PC27
237~248	PC33
249~250	PC49

(C)
変動パターン種別 CPC03

MR3-4	変動パターン
0~47	PC11
48~70	PC12
71~73	PC13
74~75	PC14
76~195	PC15
196~210	PC16
211~225	PC17
226~240	PC18
241~250	PC101

(D)
変動パターン種別 CPC04

MR3-4	変動パターン
0~19	PC19
20	PC20
21	PC21
22	PC22
23~42	PC23
43~45	PC24
46~142	PC25
143~239	PC26
240~242	PC27
243~250	PC102

10

20

30

40

50

【図 21-32】

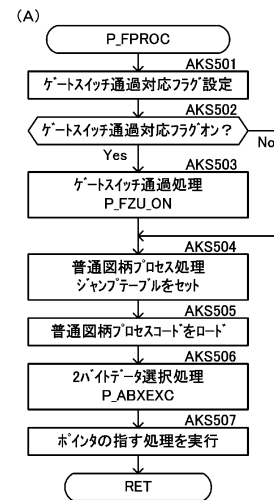
【図21-32】

(A) 変動パターン種別 GPC05		(B) 変動パターン種別 GPC06	
MR3-4	変動パターン	MR3-4	変動パターン
0~60	PC28	0~12	PC44
61~120	PC29	13~26	PC45
121~135	PC30	27~29	PC46
136~150	PC31	30~32	PC47
151~160	PC32	33~37	PC48
161~170	PC33	38~42	PC49
171~178	PC34	43~62	PC50
179~186	PC35	63~82	PC51
187~194	PC36	83~109	PC52
195~202	PC37	110~136	PC53
203~210	PC38	137~143	PC54
211~218	PC39	144~150	PC55
219~226	PC40	151~160	PC56
227~234	PC41	161~170	PC57
235~242	PC42	171~210	PC58
243~250	PC43	211~250	PC59

(C) 変動パターン種別 GPC07		(D) 変動パターン種別 GPC08	
MR3-4	変動パターン	MR3-4	変動パターン
0~12	PC60	0~250	PC02
13~26	PC61		
27~29	PC62		
30~32	PC63		
33~37	PC64		
38~42	PC65		
43~62	PC66		
63~82	PC67		
83~109	PC68		
110~136	PC69		
137~143	PC70		
144~150	PC71		
151~160	PC72		
161~170	PC73		
171~210	PC74		
211~250	PC75		

【図 21-33】

【図21-33】



(B) AKT51

普通図柄プロセスコード	ポインタ設定
00	普通図柄通常処理 P_FNORM のアドレス
01	普通図柄変動処理 P_FSCRL のアドレス
02	普通図柄停止処理 P_FSTOP のアドレス
03	普通電動役物作動前処理 P_FINT のアドレス
04	普通電動役物作動処理 P_FOPEN のアドレス

【図 21-34】

【図21-34】

(A) 普通図柄制御データエリア AKB51

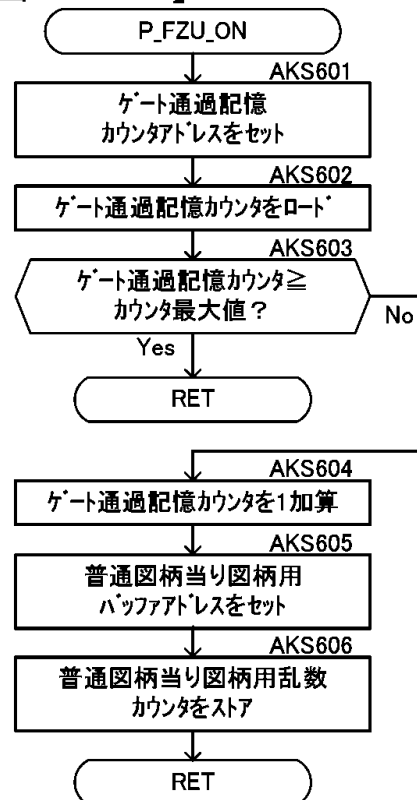
アドレス[H]	名称	バイト数
F03E	普通図柄プロセスコード	1
F03F	ゲート通過記憶カウンタ	1
F040	普通図柄バッファ	1
F041	普通電動役物開放パターンタイマ	2
F043	普通電動役物開放ポインタ	2
F045	普通電動役物入賞個数カウンタ	1
....		
F04A	普通図柄プロセスタイマ	2

(B) 普通図柄当り図柄用バッファエリア AKB52

アドレス[H]	名称	バイト数
F046	普通図柄当り図柄用バッファ番号「1」	1
F047	普通図柄当り図柄用バッファ番号「2」	1
F048	普通図柄当り図柄用バッファ番号「3」	1
F049	普通図柄当り図柄用バッファ番号「4」	1

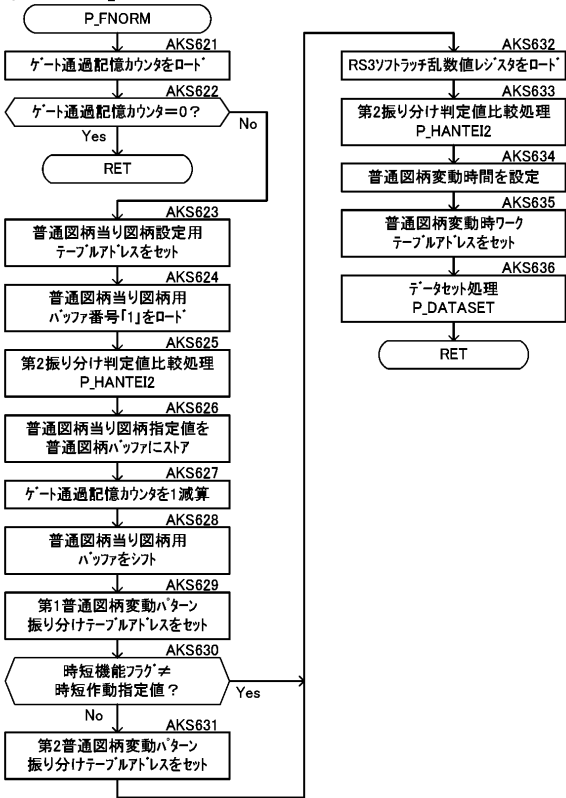
【図 21-35】

【図21-35】



【図 2 1 - 3 6】

【図21-36】



【図 2 1 - 3 7】

【図21-37】

(A) 普通図柄当り図柄設定用テーブル				AKT61
アドレス[H]	記憶データ	内容		バイト数
1B54	00	第1普通図柄当り図柄指定値		1
1B55	03	処理数		1
1B56	42	振り分け判定値 (第1普通図柄当り図柄指定値)		1
1B57	84	振り分け判定値 (第2普通図柄当り図柄指定値)		1
1B58	C7	振り分け判定値 (第3普通図柄当り図柄指定値)		1

(B1) 第1普通図柄変動パターン振り分けテーブル				AKT62
アドレス[H]	記憶データ	内容		バイト数
1B59	00	普通図柄変動パターンFZP1指定値		1
1B5A	04	処理数		1
1B5B	3A	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP1)		1
1B5C	74	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP2)		1
1B5D	AE	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP3)		1
1B5E	E9	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP4)		1

(B2) 第2普通図柄変動パターン振り分けテーブル				AKT63
アドレス[H]	記憶データ	内容		バイト数
1B5F	04	普通図柄変動パターンFZP5指定値		1
1B60	04	処理数		1
1B61	3A	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP5)		1
1B62	74	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP6)		1
1B63	AE	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP7)		1
1B64	E9	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP8)		1

(C) 普通図柄変動時間決定例			AKD61
普通図柄変動パターン	普通図柄変動時間[ms]		
FZP1～FZP4	1000		
FZP5～FZP8	100		

(D) 普通電動役物開放時間決定例				AKD62
時短作動指定値	普通図柄 当り図柄指定値	普通電動役物 開放時間 [ms]		
×	00	16		
	01	16		
	02	16		
○	00	5000		
	01	5000		
	02	5000		

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 5 4 7 2 7 6 (J P , B 2)
特許第 7 4 2 3 5 7 8 (J P , B 2)
特開 2 0 2 1 - 5 8 5 0 9 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 1 0 7 0 4 (J P , A)
特開 2 0 2 1 - 1 1 2 2 2 7 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2