

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-157188

(P2023-157188A)

(43)公開日 令和5年10月26日(2023.10.26)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

テーマコード (参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全541頁)

(21)出願番号 特願2022-66937(P2022-66937)

(22)出願日 令和4年4月14日(2022.4.14)

(71)出願人 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

株式会社三共内

Fターム (参考) 2C333 AA11 CA29 CA49 CA51
CA75

(54)【発明の名称】 遊技機

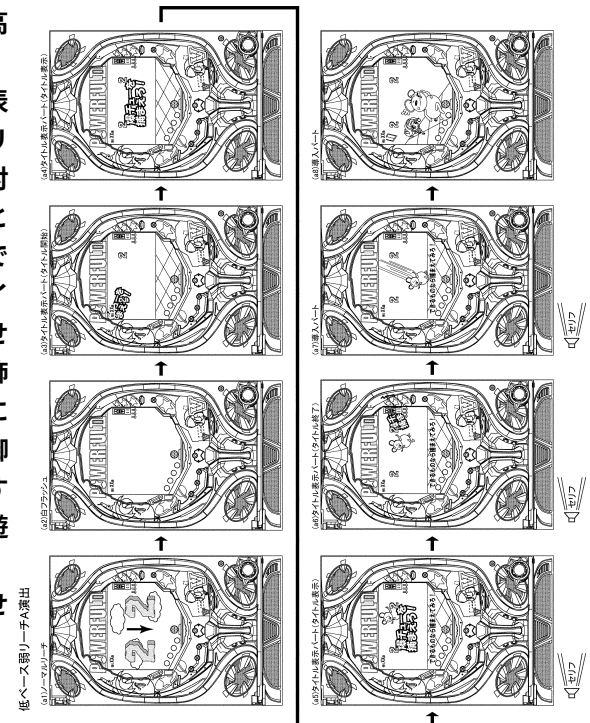
(57)【要約】 (修正有)

【図11-32】

【課題】リーチ演出のタイトル表示に関し演出効果を高める。

【解決手段】演出制御用CPU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。遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータと、演出を制御する演出制御用CPUと、画像表示装置5と、を備え、遊技制御手段から送信された演出制御コマンドに応じて、演出制御手段は、液晶表示器にガラス板画像を表示させ、ガラス板画像が割れる割れ演出を実行する。

【選択図】図11-32



10

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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

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

、

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

、

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

、

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

、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

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

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

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

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

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

前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間と前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間とは異なり、

前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートは、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示または前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パートと、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示または前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている第 2 パートと、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示または前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている状態から表示を終了するまでの第 3 パートと、で構成さ

10

20

30

40

50

れ、

前記表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

前記所定演出は、第1態様の前記割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第1態様から第2態様に变化させることを含む演出であり、

前記第2態様の前記割れ画像の表示期間における第1タイミングと第2タイミングとで、該第2態様の該割れ画像の透過率が異なり、

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

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

10

【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。

20

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機として、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。さらに、液晶表示装置に表示される画像を段階的に変化させていくステップアップ演出として、該液晶装置の表示画面をガラスに見立て、該表示画面にヒビ（割れ前兆画像としてのガラス板）を表示した後に該表示画面があたかも割れたように複数の破片画像を表示する演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【特許文献2】特開2020-127593号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

40

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1の遊技機は、

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、を備え、

50

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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

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

、

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

、

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

、

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

、

前記演出制御手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチで前記有利状態に制御されない

ことを報知することが可能であり、

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

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

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

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

前記第1リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間と前記第2リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間とは異なり、

前記第1リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第2リーチにおけるタイトル表示パートは、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パートと、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている第2パートと、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている状態から表示を終了するまでの第3パートと、で構成され、

前記表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に（図90（B1））、該割れ画像を該第1態様から第2態様に変化させる（図90（B2）～（B5））ことを含む演出であり、

10

20

30

40

50

第２態様の割れ画像の表示期間における第１タイミングと第２タイミングとで、該第２態様の該割れ画像の透過率が異なり（図７８、図９０参照）、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができ商品性を高めることができる。

10

【０００７】

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

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【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。

20

【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図９】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１】特徴部１３１ＳＧにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図１１－２】特徴部１３１ＳＧにおけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

30

【図１１－３】（Ａ）は各乱数を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｄ）は各種大当りの内容を示す説明図である。

【図１１－４】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図１１－５】変動パターンの説明図である。

【図１１－６】変動パターンの説明図である。

【図１１－７】変動パターン種別判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図１１－８】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図１１－９】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

40

【図１１－１０】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図１１－１１】スーパーリーチのリーチ演出の期待度を示す説明図である。

【図１１－１２】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。

【図１１－１３】演出制御コマンドを例示する図である。

【図１１－１４】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図１１－１５】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図１１－１６】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１７】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１９】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【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。 10
- 【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。 20
- 【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。
- 【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。 30
- 【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。
- 【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。 40
- 【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。 50

- 【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。
- 【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。
- 【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赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 4】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 5】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 6】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 7】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 8】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 9】弱リーチ系弱リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 0】弱リーチ系弱リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 1】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 2】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 3】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 4】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 5】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 6】弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

10

20

30

40

50

50

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 1 2】実施例における遊技機を示す正面図である。

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

【図 1 4】VRAM の内容を示す説明図である。

【図 1 5】VRAM の内容を示す説明図である。

【図 1 6】レイヤの構成を示す説明図である。

【図 1 7】(A)、(B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 8】各乱数を示す説明図である。

【図 1 9】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 0】(A) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当たり種別の説明図である。

【図 2 1】(A) は通常状態における変動パターンの説明図、(B) は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。

【図 2 2】(A) ~ (F) は変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 2 3】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 2 4】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2 5】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 2 6】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 2 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。
- 【図 2 8】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 2 9】(A) は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は変動カテゴリを示す図である。
- 【図 3 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 3 1】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 3 2】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 3 3】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 4】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 3 5】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 3 6】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
- 【図 3 7】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 3 8】(A) は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
- 【図 3 9】(A) はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、(C) は演出パターンの説明図である。
- 【図 4 0】(A) は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、(B) はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、(C) はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。 20
- 【図 4 1】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 4 2】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 4 3】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 4 4】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。 30
- 【図 4 5】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
- 【図 4 6】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
- 【図 4 7】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
- 【図 4 8】スーパーリーチ α における演出の流れを示す図である。
- 【図 4 9】スーパーリーチ α における演出の流れを示す図である。
- 【図 5 0】スーパーリーチ α における演出の流れを示す図である。
- 【図 5 1】スーパーリーチ β における演出の流れを示す図である。 40
- 【図 5 2】スーパーリーチ β における演出の流れを示す図である。
- 【図 5 3】第 1 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 5 4】第 2 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 5 5】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 5 6】背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 5 7】背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 5 8】背景変化演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 5 9】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 0】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 1】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。 50

- 【図 6 2】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 3】強発展演出 A の一部の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 4】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 5】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 6】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 7】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 8】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 6 9】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 7 0】各演出の詳細を比較するための説明図である。
- 【図 7 1】各演出の詳細を比較するための説明図である。 10
- 【図 7 2】第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 3】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 4】背景変化演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 5】背景変化演出 B の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 6】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 7】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 8】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 9】強発展演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 0】強発展演出 B の詳細を示すタイミングチャートである。 20
- 【図 8 1】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 2】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 3】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。
- 【図 8 4】割れ演出における割れパターンを示す図である。
- 【図 8 5】各割れパターンの表示例を示す図である。
- 【図 8 6】割れパターン A におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
- 【図 8 7】割れパターン B におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
- 【図 8 8】割れパターン C におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。 30
- 【図 8 9】割れパターン D におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
- 【図 9 0】割れパターン E におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
- 【図 9 1】割れパターン F におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
- 【図 9 2】割れパターン G におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
- 【図 9 3】(A) は擬似連演出、(B) はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。 40
- 【図 9 4】(A) は背景変化演出 A、(B) は強発展演出 B にて表示される破片画像を示す図である。
- 【図 9 5】本発明の変形例 1 を示す図である。
- 【図 9 6】本発明の変形例 2 を示す図である。
- 【図 9 7】本発明の変形例 3 を示す図である。
- 【図 9 8】本発明の変形例 4 を示す図である。
- 【図 9 9】本発明の変形例 5 を示す図である。
- 【図 1 0 0】本発明の変形例 6 を示す図である。
- 【図 1 0 1】本発明の変形例 7 を示す図である。 50

【図 1 0 2】本発明の変形例 8 を示す図である。

【図 1 0 3】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 1 0 4】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 1 0 5】本発明の変形例 1 0 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

〔形態 1〕

形態 1－1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示することを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0 0 1 0】

形態 1－2 の遊技機は、形態 1－1 に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

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、その後該リーチ態様で表示した装飾識別情報（飾り図柄（大））を該第1サイズよりも小さい第2サイズ（飾り図柄（小））で表示し、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、該第2サイズで表示されている装飾識別情報（飾り図柄（小））の表示位置を用いるように表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1サイズで表示されていた装飾識別情報が第2サイズとなることで遊技者の視線を集め、第2サイズとなった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

10

【0011】

形態1-3の遊技機は、形態1-1または1-2に記載の遊技機であって、

前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

20

【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。

30

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。

40

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

50

ち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）または双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった装飾識別情報（両側の飾り図柄）の一部と重なった状態で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示が定位置に表示された後も、タイトル表示に注目させやすくなる。

【0015】

〔形態2〕

形態2-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

10

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

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

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第１リーチ及び第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第１リーチ及び第２リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００１６】

形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、

前記第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合と前記第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合とは前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される期待度が異なる

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いずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかにより有利状態に制御される期待度が異なるため、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１７】

〔形態３〕

形態３－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」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

50

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

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

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

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0019】

〔形態5〕

形態5-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第2リーチについては、有利状態に制御され

10

20

30

40

50

る旨が報知される第1キャラクタが手前側となり、第2キャラクタが奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0020】

形態5-2の遊技機は、形態5-1に記載の遊技機であって、

前記第1キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）であり、

前記第2キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）であり、

前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出）における導入パートの開始時に、前記第1キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が背中を向けて手前側の位置に表示され、前記第2キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）がこちらを向いて奥側の位置に表示され、前記第1キャラクタと前記第2キャラクタとが対峙している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第2リーチについては、遊技者の向きと第1キャラクタの向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に期待度が高いことを認識させやすくなる。

【0021】

形態5-3の遊技機は、形態5-1または5-2に記載の遊技機であって、

前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出）における導入パートにおいて、前記第1キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第2キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）は、前記タイトル表示パートで前記タイトル表示（タイトル文字）が表示されていた表示領域を含む位置に表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示に注目していた遊技者が、タイトル表示が消えることで自然と第1キャラクタと第2キャラクタに視線が行くようになる。

【0022】

〔形態6〕

形態6-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（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 C P U 1 2 0）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、セリフ字幕を表示せず、タイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 3 】

形態 6 - 2 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 4 】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示とセリフ字幕とが同時に表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

10

【 0 0 2 5 】

〔形態 7〕

形態 7 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

20

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

30

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

40

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

50

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、

10

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

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない第１サイズで表示を行い、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見えるサイズで表示されるため、遊技者をタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【００２６】

形態７－２の遊技機は、形態７－１に記載の遊技機であって、

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

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

30

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、

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（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、

50

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、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、

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態（縮小サイズで定位置に表示されている状態）から複数の文字を拡大させて表示する（タイトル文字の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる）ことでタイトル表示パートを終了させ、前記特定リーチにおける導入パートに対応する表示（導入パートの開始時の背景）を視認可能となるように表示し、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル表示に注目しており、そのタイトル表示を好適に用いて、次の導入パートに対応する表示への切り替わりを違和感なく行うことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００２８】

〔形態９〕

形態９－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２）と前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ２－１～３）とは異なり、

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 2 9 】

〔形態 1 0〕

形態 1 0 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 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（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリ

ーチ演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

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

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

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

10

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

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートの実行時間(T1-1~2、T2-1~3、T3)と前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートの実行時間(T4)とは異なり、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)は、通常状態において実行されるリーチであり、前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)は、通常状態よりも有利な特別状態(確変状態)において実行されるリーチであり、

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

20

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

30

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。

40

【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

50

ことを特徴としている。

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

【0031】

〔形態11〕

形態11-1の遊技機は、

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

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

20

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、

30

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

40

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

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

50

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。

10

【 0 0 3 2 】

〔形態 1 2〕

形態 1 2 - 1 の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

30

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記

50

有利状態に制御されるか否かの当否が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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入、最強リーチ系最強リーチ導入、強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル表示よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル表示が第 1 態様で表示される場合でも第 2 態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル表示の態様に注目させることができる。

【0033】

〔形態 13〕

形態 13-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 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 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）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 1-5 ～ 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（P A 2-7 ～ 9）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変

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

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-5～7を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-7～9を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-8～10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-10～12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段は、

前記第1リーチに（低ベース強リーチB演出）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、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【0034】

形態13-2の遊技機は、形態13-1に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成され、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）は、 N （ N は整数）+0.5個（3.5個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）は、 $N+1$ 個（4個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、

前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）毎に強調表示が行われるとともに、1個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる

ことを特徴としている。

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

【0035】

形態13-3の遊技機は、形態13-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0036】

形態13-4の遊技機は、形態13-2または13-3に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0037】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

10

20

30

40

50

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示において、一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を継続したまま、二つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を終了させ、三つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいては、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、期待度示唆表示では、一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目のオブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目のオブジェクトに対する強調表示は一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【００３８】

形態１４－２の遊技機は、形態１４－１に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる毎に強調音（期待度示唆音）が出力されるとともに、一のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示の強調音（期待度示唆音）の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の強調音（期待度示唆音）が出力される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに

10

20

30

40

50

対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【0039】

形態14-3の遊技機は、形態14-1または14-2に記載の遊技機であって、前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）と文字（文字「期待度」）とにより構成され、

オブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示は、文字（文字「期待度」）と重畳するサイズで行われる

ことを特徴としている。

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

【0040】

〔形態15〕

形態15-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチ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、

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）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示と同時に前記保留表示を表示しないようにし、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示を表示しないようにすることで、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0041】

形態 15-2 の遊技機は、形態 15-1 に記載の遊技機であって、

前記保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数は、前記期待度示唆表示を構成するオブジェクト（星形オブジェクト）の最大数（5 個）と一致することを特徴としている。

この特徴によれば、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で特定リーチとなっても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成するオブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【0042】

形態 15-3 の遊技機は、形態 15-1 または 15-2 に記載の遊技機であって、

前記タイトル表示パートの開始前に表示手段（画像表示装置 5）が単色表示されるときに前記保留表示を終了する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。

【0043】

〔形態 16〕

形態 16-1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」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（PB1-2～4／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、

10

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-2～4／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、

20

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

30

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

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

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

40

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

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

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

50

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて第１数（３）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１数よりも多い第２数（３．５）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第２数よりも多い第３数（４）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

10

前記第１数と前記第２数との数の差は、該第２数と前記第３数との数の差と同じ（０．５）であり、

前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から第２数に増加した場合と、第２数から第３数に増加した場合と、でオブジェクトの数の増加量は同数であるが、第１数から第２数に増加した場合よりも第２数から第３数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数よりも有利状態に制御されることを期待させることができる一方、オブジェクトの数が少ない場合に有利状態に制御されることを過度に期待させてしまうことがない。

【００４４】

形態１６－２の遊技機は、形態１６－１に記載の遊技機であって、

前記複数の変動パターンは、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－１１～１３／ＰＢ１－１７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－１３～１５／ＰＡ２－１９）と、を含み、

30

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、

40

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、

50

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。

10

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

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第1数から1増加して第3数となったときよりも、第3数から0.5増加して第4数となった方がさらに有利状態に制御されることを期待させることができる。

形態16-4の遊技機は、形態16-1～16-3のいずれかに記載の遊技機であって、

通常状態よりも有利な特別状態(確変状態)において前記第3リーチ(高ベースリーチC演出)が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第2リーチ(高ベースリーチB演出)が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記通常状態において前記第3リーチ(低ベース強リーチC演出)が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第2リーチ(低ベース強リーチB演出)が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

30

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、

40

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(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、

50

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

10

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

20

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

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

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

前記第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、

30

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、

40

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

50

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

ことを特徴としている。

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

【0048】

形態 17-3 の遊技機は、形態 17-1 または 17-2 に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 3 リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、

第2リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことから、第3リーチの方が第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、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（PB1-2、5、8）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2～3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2～10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4～12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-2、5、8を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）を実行可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）を実行可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）を実行可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）を実行可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）および前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、演出結果として前記有利状態（大当たり遊技状態）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（大当たり遊技状態）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（

10

20

30

40

50

大当り遊技状態)に制御される旨が報知される場合と、前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されない旨が報知される場合と、があるリーチであり、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)は、該第1リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記他のリーチが実行されるか否かが報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

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

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0050】

形態18-2の遊技機は、形態18-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0051】

〔形態19〕

形態19-1の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチを含む複数のリーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

【００５２】

形態１９－２の遊技機は、形態１９－１に記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

的に変化する演出であり、

前記選択演出において１段階変化するのに要する時間（次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間）は、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示部分の前記期待度示唆表示において１段階表示されるのに要する時間（星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間）よりも短い場合がある

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【００５３】

形態１９－３の遊技機は、形態１９－２に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、１段階毎に現在のリーチ（スーパーリーチ演出）よりも１段階期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へ変化する演出であり、１段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要な前記演出操作手段（押しボタン３１Ｂ）の操作回数が多くなる

ことを特徴としている。

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

【００５４】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出を経由して特定リーチが実行される場合でもタイトル表示部分から開始するので、最終的にどのリーチが実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【００５５】

〔形態２０〕

形態２０－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」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

10

20

30

40

50

パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチに対応するタイトル表示（スーパーリーチ演出のタイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0056】

形態20-2の遊技機は、形態20-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D）のタイトル表示パートでは、タイトル表示（タイトル文字）を表示する場合に該タイトル表示専用の背景が表示され、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）の背景は、前記タイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示の背景についてもより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【0057】

〔形態21〕

形態21-1の遊技機は、

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

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（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導入パートで表示される促進文字表示は、遊技者に対して動作を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて

10

20

30

40

50

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、

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、

10

20

30

40

50

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0061】

形態22-2の遊技機は、形態22-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0062】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、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、

10

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、

20

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、

30

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

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

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

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

40

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル
文字）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（
タイトル文字）よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおい
て、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイト

50

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

10

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。

20

【0063】

形態23-2の遊技機は、形態23-1に記載の遊技機であって、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を構成する文字数(10)は前記第2リーチ(低ベース強リーチB、C演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を構成する文字数(7、8)よりも多いが、前記第2リーチ(低ベース強リーチB、C演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)の表示領域(表示領域サイズ)は前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)の表示領域(表示領域サイズ)よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2リーチに対応するタイトル表示の方が1文字の占める表示領域が大きくなるため、第2リーチの方が第1リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

30

【0064】

〔形態24〕

形態24-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

40

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

50

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

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

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

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、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、複数の文字で構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第1サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（大））をリーチ態様で表示し、その後、該第1サイズよりも小さい第2サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（小））をリーチ態様で表示し、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の少なくとも一の文字を前記第2サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示の少なくとも一の文字が、第2サイズに縮小した装飾識別情報よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0065】

形態24-2の遊技機は、形態24-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）のいずれの文字についても前記第1サイズ（飾り図柄（大））よりも小さく、前記第2サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ態様となった際の装飾識別情報については確実に認識させることができつつ、その後は、装飾識別情報が縮小され、装飾識別情報よりも大きなサイズ

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 6 6 】

〔形態 2 5〕

形態 2 5 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 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（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）における導入パート（操作促進演出 B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

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

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 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、

10

20

30

40

50

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。

10

【0067】

形態 25-2 の遊技機は、形態 25-1 に記載の遊技機であって、

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

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

20

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

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0068】

形態 25-3 の遊技機は、形態 25-1 または 25-2 に記載の遊技機であって、

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

40

ことを特徴としている。

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

【0069】

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

50

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、

10

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〕

20

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

30

、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、

40

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当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

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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が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 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）を用いて前記発光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

〔形態28〕

形態28-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

30

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、

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（（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、

50

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 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）を用いて前記発光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

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

【0078】

形態 28-2 の遊技機は、形態 28-1 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始し、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示されることを特徴としている。

この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができ、その後特定リーチにより有利状態に制御される旨が報知された後に、有利状態名称表示をタイトル表示よりも大きく表示することで、有利状態に制御されることを祝福できる。

【0079】

〔形態 29〕

形態 29-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口
ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と

、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動
パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知さ
れた後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイト
ル文字）を表示可能であり、

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ
系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前
記発光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に
制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状
況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利
状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福するこ
とができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異

10

20

30

40

50

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。

10

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、

20

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】

30

〔形態３０〕

形態３０－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

40

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

50

かの変動パターンを決定し、

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0083】

形態30-2の遊技機は、形態30-1に記載の遊技機であって、

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

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、促された動作がされず、促された動作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示が表示された後、促された動作がされずに表示される

10

20

30

40

50

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、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0087】

形態31-2の遊技機は、形態31-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0088】

形態31-3の遊技機は、形態31-1または31-2に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 9 】

〔形態 3 2〕

形態 3 2 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

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

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

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

10

【0090】

〔形態33〕

形態33-1の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

40

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

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

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

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

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2

50

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

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

前記演出制御手段は、

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

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出)
) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、 10

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

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

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

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

前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ (高ベースリーチ B ~ D 演出) で前
記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、 20

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

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

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

前記第 3 リーチ (高ベースリーチ A 演出) は、該第 3 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当
否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 30

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、 40

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 50

期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第４リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示しないことを特徴としている。

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

10

【００９１】

〔形態３４〕

形態３４－１の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

30

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

40

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

50

、

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

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

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

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

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

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、

前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートは、前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートよりも短く、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

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）となる頻度よりも短く、

10

20

30

40

50

ーチ演出)となる頻度よりも高いことを特徴としている。

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

【0093】

〔形態35〕

形態35-1の遊技機は、

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

10

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

20

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

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

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

30

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

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

40

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

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

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

前記第2リーチ(低ベース最強リーチ演出)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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第１表示動作態様（タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様）で該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第１表示動作態様と異なる第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を前記第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される場合、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示と同じ第２表示動作態様で表示するので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

【００９４】

形態３５－２の遊技機は、形態３５－１に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を終了させる場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートのタイトル表示（タイトル文字）を終了させる場合の表示動作態様（タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様）と同じ表示動作態様で終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を終了させる場合にも、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示を終了させる場合の表示動作態様と同じ表示動作態様で終了させるので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

【００９５】

〔形態３６〕

形態３６－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

10

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

20

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、

30

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字の大きさを、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【0096】

形態36-2の遊技機は、形態36-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異な

50

る複数種類の特定リーチを含み、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字よりも大きく表示されることで特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。

【0097】

形態36-3の遊技機は、形態36-2に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、特定回数到達後特別状態に制御されることをより祝福することができる。

【0098】

〔形態37〕

形態37-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

10

20

30

40

50

と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）の表示時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示時間よりも長く、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、特定リーチに対応するタイトル表示よりも長く表示することで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0099】

形態37-2の遊技機は、形態37-1に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【0100】

〔形態38〕

形態38-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

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

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

10

20

30

40

50

発光手段を制御する

ことを特徴としている。

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

【0101】

形態38-2の遊技機は、形態38-1に記載の遊技機であって、

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

前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）の実行中において表示され、前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）の実行中において表示されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度の低い第1リーチでは特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示することで、特定回数到達後特別状態までの回数を意識させることができる一方、期待度の高い第2リーチでは、特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことにより演出に注目させることができるとともに、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【0102】

形態38-3の遊技機は、形態38-2に記載の遊技機であって、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）で前記有利状態に制御されることが報知された場合に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御され、

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

ことを特徴としている。

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

【0103】

〔形態39〕

形態39-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

10

20

30

40

50

ゴ L E D L L 1 ~ L L 4、飾 L E D 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(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 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)に関連するタイミング(操作促進演出 A ~ D)で、遊技者に対して動作を促す促進文字表示(操作促進文字(小))を表示可能であり、

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

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

前記発光制御手段(演出制御用 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、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに関連するタイミングで遊技者に対して動作を促す促進文字表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、促進文字表示に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光

させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0104】

形態39-2の遊技機は、形態39-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出A）に前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が同時に表示され、

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出）における導入パート（操作促進演出D）において前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が表示されない

10

ことを特徴としている。

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

【0105】

〔形態40〕

形態40-1の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

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（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、

40

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（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

50

有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示するよりも前に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を終了させ、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示は不要となるため、有利状態名称表示を表示するよりも前に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を終了させるとともに、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0106】

形態40-2の遊技機は、形態40-1に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））までの残り回数がいずれの回数であっても、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさは同じであり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態までの残り回数がいずれの回数であっても、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【0107】

形態40-3の遊技機は、形態40-1または40-2に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））において最初に始動領域（第1始動入賞口、第2始動入

10

20

30

40

50

賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したときに特殊変動パターン(時短B開始変動パターン)を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態において最初に始動領域に遊技媒体が進入したときに特殊変動パターンに応じた演出を実行できる。

【0108】

〔形態41〕

形態41-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

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

10

20

30

40

50

も長くなるように表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

10

【0109】

形態41-2の遊技機は、形態41-1に記載の遊技機であって、

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

20

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）から前記第2態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合には、特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始から 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

30

ことを特徴としている。

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

【0110】

形態41-3の遊技機は、形態41-1または41-2に記載の遊技機であって、

40

前記第2態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、

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

ことを特徴としている。

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

50

【 0 1 1 1 】

〔形態 4 2〕

形態 4 2 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、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 CPU 120）は、

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

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

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

10

20

30

40

50

、共通の表示態様から第2態様または第3態様に変化するまでは、第2態様よりも期待度の高い第3態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【0112】

形態42-2の遊技機は、形態42-1に記載の遊技機であって、

前記共通の表示態様は、前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに前記第2態様（赤色の態様）または前記第3態様（金色の態様）に変化している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示を構成する文字が光ることにより、第2態様または第3態様に変化することを煽ることができる。

【0113】

〔形態43〕

形態43-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で

10

20

30

40

50

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる2のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に短縮ことができ、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（PB1-5~7/PB1-8~10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）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、

10

20

30

40

50

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

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

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

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

20

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。

30

【0115】

〔形態 45〕

形態 45-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

40

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

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、

50

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-2~4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-4~6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-5~7/PB1-8~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-7~9/PA2-10~12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第9変動パターン（PB1-11~13）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第10変動パターン（PA2-13~15）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

10

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

40

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

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

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

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

50

ることが可能であり、

前記第 9 コマンドを受信した場合に、第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 10 コマンドを受信した場合に、前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

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

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

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

前記第 4 リーチは、該第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 5 リーチは、該第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）および前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）は、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）および前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）、前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）、前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）、前記第 4 リーチの（低ベース強リーチ B 演出／低ベース強リーチ C 演出）いずれよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

前記第4リーチ（低ベース強リーチB演出／低ベース強リーチC演出）における導入パートにおいて、該第4リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入／強リーチ系強リーチC導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第5リーチ（低ベース最強リーチ演出）における導入パートにおいて、該第5リーチの導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い2のリーチと期待度が低い2のリーチについて、それぞれタイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、さらに、期待度の一番高いリーチは、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

【0116】

〔形態46〕

形態46-1の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

30

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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（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

50

文字)を第1態様(白色)から第2態様(赤色または金色)に変化させて表示することが可能であり、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)における導入パートにおいて、前記特定リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)が第2態様(赤色または金色)に変化したか否かに関わらず、共通となる導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入)を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいてタイトル表示を第2態様に変化させない場合にも第2態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を第2態様に変化させない場合と第2態様に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【0117】

〔形態47〕

形態47-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

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

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第 2 パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、

前記演出制御手段（演出制御用 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、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前記第 1 パート（タイトル開始期間）において、該第 1 パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前記第 2 パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第 2 パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて前記発光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パートに対応する輝度データテーブル、タイトル表示が定位置に表示された以降の第 2 パートに対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を行う期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【0118】

〔実施例〕

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0119】

〔基本説明〕

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

【0120】

〔パチンコ遊技機 1 の構成等〕

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

【0121】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0123】

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

【0124】

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

20

【0125】

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

【0126】

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

30

【0127】

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

【0128】

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

40

【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、一對の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し

50

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

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

10

20

30

40

50

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

10

20

30

40

50

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

〔遊技の進行の概略〕

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

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば

10

20

30

40

50

「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、大当たり遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【0158】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。

【0159】

大当たり遊技状態では、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

10

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。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【0160】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

20

【0161】

尚、「大当たり」には、大当たり種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていても良い。

【0162】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、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。

30

【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「大当たり」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「大当たり」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。

40

【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、次回の大当た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た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「大当たり」となる確率などのパチンコ

50

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、大当た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、その大当た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 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしても良い。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしても良い。

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【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）、大当たり遊技状態、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。

【0186】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0187】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0188】

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

【0189】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【0190】

主基板 11 には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 31、設定キー 51、設定切替ス

10

20

30

40

50

イッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0191】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

10

【0192】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0193】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0194】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

20

【0195】

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

【0196】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

30

【0197】

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

40

【0198】

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。

【0199】

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。

50

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0203】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていても良いし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成しても良い。

【0204】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0205】

〔主基板11の主要な動作〕

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0206】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0207】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であれば良い。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すれば良い。

【0208】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、設定確認処理（ステップS5）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。

【0209】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 2 1 0 】

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

10

【 0 2 1 1 】

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

20

【 0 2 1 2 】

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

【 0 2 1 3 】

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

30

【 0 2 1 4 】

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

40

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われても良い。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出

50

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 の初期化处理とともにステップ S7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理とともにステップ S5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

10

【0218】

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

20

【0219】

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

30

【0220】

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

40

【0221】

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

【0222】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われても良い。その後、C

50

P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 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 S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 2 3 】

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

【 0 2 2 4 】

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

【 0 2 2 5 】

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

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

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

決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 2 2 9 】

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。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

10

【 0 2 3 1 】

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

20

【 0 2 3 2 】

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。

30

【 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。

40

【 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。

50

【0235】

ステップS117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。

【0236】

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11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0237】

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

【0238】

図7(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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。

【0241】

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。

【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

10

20

30

40

50

は1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【0247】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

10

【0248】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0249】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0250】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【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。

30

【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。

40

50

【0254】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0255】

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

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

〔演出制御基板12の主要な動作〕

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

【0259】

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

【0260】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【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。

20

【0262】

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

30

【0263】

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

【0264】

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

40

【0265】

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

50

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

〔基本説明の変形例〕

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。 10

【0273】

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

【0274】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「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）。 20

【0275】

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

【0276】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。 30

【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。 40

【0278】

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

【0279】

〔特徴部131SGに関する説明〕 50

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。

10

【0280】

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

【0281】

また、遊技機への電源投入後（RAM クリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、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。

20

【0282】

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

30

【0283】

本実施例では、図 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。

40

【0284】

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

【0285】

50

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

【0286】

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

10

【0287】

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

20

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

30

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

40

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

50

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。

【0293】

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。

【0294】

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

【0295】

図 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 スイッチ 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イッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 2 と、が設けられている。

【0296】

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 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 L E D 1 3 1 S G 0 3 3 と、第 1 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 4 A と、第 1 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 4 B と、第 2 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 5 A と、第 2 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 5 B と、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されるボタン L E D 6 2 と、可動体 3 2 に内蔵される可動体 L E D 2 0 8 と、遊技機用枠 3 に設けられる枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 と、が接続されている。

【0297】

図 1 1 - 3 (A) は、主基板 1 1 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 1 1 - 3 (A) に示すように、本実施例では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4、普図表示結果判定用の乱数値 M R 5、M R 5 の初期値決定用の乱数値 M R 6 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 M R 1 ~ M R 6 は、C P U 1 0 3 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 1 0 4 によって更新されても良い。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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 M R 1 ~ M R 6 をそれぞれ図 1 1 - 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 M R 1 ~ M R 6 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る

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【0302】

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

【0303】

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

30

【0304】

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

40

【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

50

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

【0306】

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

【0307】

〔大当り種別判定テーブル〕

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

【0308】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0309】

ここで、本実施例における大当り種別について、図11-3(D)を用いて説明する。本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【0310】

本実施例では、可変V入賞球装置(Vフタ)の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態(例えば、0.1秒)と、開放状態となる期間が長いロング開放状態(例えば、15秒)とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【0311】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目~6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【0312】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目~6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【0313】

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

【0314】

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

10

【0315】

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

【0316】

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

20

【0317】

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

30

【0318】

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

【0319】

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

40

【0320】

[時短回数]

図11-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図11-4に示すように、本実施例では、大当りAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に

50

、（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制御されることなく再び９００回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Ｂに制御されることはない。

10

【０３２１】

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

【０３２２】

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

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当たり確率、ｎ＝可変表示回数）

【０３２３】

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

20

【０３２４】

〔変動パターン〕

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

【０３２５】

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

30

40

50

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】

10

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】

20

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】

30

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】

40

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

50

図変動時間が93000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-11、特図変動時間が50000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-12の3種類の変動パターンが設けられている。

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

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

あって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行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 P B - 4 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 8 】

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

10

【 0 3 3 9 】

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

20

【 0 3 4 0 】

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

30

【 0 3 4 1 】

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

40

【 0 3 4 2 】

〔変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル〕

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

50

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

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

また、遊技状態が時短状態 A または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 11-7 (E) に示す大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル B と乱数値 MR 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 MR 3 の値が 0 ~ 25 の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値 MR 3 の値が 26 ~ 975 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ A」に決定し、乱数値 MR 3 の値が 976 ~ 2075 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ B」に決定し、乱数値 MR 3 の値が 2076 ~ 3380 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ C」に決定し、乱数値 MR 3 の値が 3381 ~ 4095 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ D」に決定する。

10

【0349】

また、遊技状態が時短状態 B であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 11-7 (F) に示す大当り用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C と乱数値 MR 3 の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 MR 3 の値が 0 ~ 4095 の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

【0350】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図 11-8 ~ 図 11-10 に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ 131 SGS 55 にて読み出した乱数値 MR 3 とを比較し、変動パターン種別を決定する。

20

【0351】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、図 11-8 (A) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A と乱数値 MR 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 1-1 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-1 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 199 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-2 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 200 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-3 に決定する。

30

【0352】

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

40

【0353】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-10 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-11 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-12 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 MR 4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-13 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA 2-14 に決定し、乱数値 MR 4 の値が 1

50

743～255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。

10

20

30

40

50

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【0368】

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

【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

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。

10

【0372】

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

20

【0373】

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

30

40

【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。

50

【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。

10

【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「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なる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「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

20

【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。

30

【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。

40

【0381】

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

50

通知コマンドである。コマンド A 3 X X H 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 E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【0383】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A 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つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B 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つき、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を実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

20

【0384】

コマンド C 1 X X H は、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D 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 C 2 X X H は、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 U 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

30

【0385】

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

40

【0386】

コマンド C 4 X X H 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 C 6 X X H 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 D 1 0 0 H は、可変表示結果が大当りとなった状態において遊技球が大当り開始スイッチ 1 3 1 S G 0 2 4 を通過したこと、すなわち大当り遊技の開始を通知する大当り開始スイッチ通過通知コマンドである。コマンド D 2 0 0 H は、大当り遊技状態において遊技球が V スwitch 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 を通過したこと、すなわち大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御されることを通知する V 入賞通知コマンドである。

50

【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。

10

【0391】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-13（C）に示すように、コマンド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。

20

【0392】

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

【0393】

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

30

【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。

40

【0395】

〔遊技制御データ保持エリア〕

図11-2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える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

50

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】

10

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131SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

20

30

【0398】

第2特図保留記憶部131SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部131SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当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、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部131SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

40

【0399】

つまり、本実施例では、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部131SG151Aに

50

記憶可能な保留記憶)として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶(第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶可能な保留記憶)として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【0400】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報(第1保留情報)と、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報(第2保留情報)とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしても良い。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過(進入)したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させれば良い。

10

【0401】

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

20

【0402】

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

30

【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。

40

【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

50

21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0406】

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

【0407】

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

【0408】

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

【0409】

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

【0410】

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

【0411】

〔演出制御データ保持エリア〕

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

【0412】

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

【0413】

10

20

30

40

50

演出制御タイマ設定部 131SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 131SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

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

【0419】

10

20

30

40

50

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aを経由することなくアクティブ表示バッファ131SG194Bに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用CPU120が後述する先読予告設定処理（S161）を実行することでセットされる。

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

〔始動入賞判定処理〕

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

【0423】

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

【0424】

131SGS103、131SGS106の処理のいずれかを実行した後は、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

10

20

30

40

50

、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（131SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部131SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すれば良い。

【0425】

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

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

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

を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0430】

〔入賞時乱数値判定処理〕

図11-17(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図11-17の131SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図6)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図6)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【0431】

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

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

また、ステップ131SGS123aにおいてCPU103は、乱数値MR1が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ131SGS129)。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する(ステップ131SGS130a)。遊技状態が通常状態である場合は、図11-7(D)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルA、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態である場合は、図11-7(E)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルB、遊技状態が時短状態Bである場合は、図11-7(F)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルCをそれぞれ選択し、ステップ131SGS131に進む(ステップ131SGS13

0 b、ステップ131SGS130 d、ステップ131SGS130 e)。

【0435】

ステップ131SGS131においてCPU103は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ131SGS109にて抽出した乱数値MR3を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。例えば、乱数値MR3が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱数値MR3がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他（ノーマルリーチ）と判定し、乱数値MR3が低ベース弱スーパーリーチA・B、低ベース強スーパーリーチA、低ベース強スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチC、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチA、高ベーススーパーリーチB、高ベーススーパーリーチC、高ベーススーパーリーチDのいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図11-17（B）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ131SGS132）。

10

【0436】

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

【0437】

〔遊技制御メイン処理〕

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

20

【0438】

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

【0439】

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

30

【0440】

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

40

【0441】

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

【0442】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ131SGS00

50

15)。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にのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5；No）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成しても良い。

【0447】

〔時短フラグ、確変フラグ〕

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

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大

10

20

30

40

50

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

【0451】

〔特別図柄通常処理〕

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

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

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

【0456】

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

【0457】

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

10

【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大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。

20

【0460】

大当りとするに決定した場合には（ステップ131SGS63；Yes）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ131SGS64）そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りA、大当りB、大当りC）を大当りの種別に決定する（ステップ131SGS65）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ131SGS70に移行する。一方、大当りとする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。

30

【0461】

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

40

【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

50

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131SGS66～131SGS69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131SGS71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131SGS70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131SGS70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131SGS70に移行するものの、ステップ131SGS71の処理は実行されないようにしても良い。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしても良い。

【0466】

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

【0467】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ131SGS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ131SGS72；No）、CPU103は、救済時短回数カ

ウンタの値に応じた値をE X T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C P U 1 2 0に送信する制御を行う（ステップ1 3 1 S G S 7 3）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、C P U 1 0 3は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9 4 0 1 H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1 2 6である場合には、C P U 1 0 3は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9 4 7 E Hを送信する制御を行う。

【0 4 6 8】

次いで、C P U 1 0 3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1 3 1 S G S 7 4）。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1 3 1 S G S 8 4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、C P U 1 0 3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1 3 1 S G S 7 5）。そして、ステップ1 3 1 S G S 8 4に移行する。

【0 4 6 9】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が1 2 7以上であれば（ステップ1 3 1 S G S 7 2 ; Y e s）、C P U 1 0 3は、E X Tデータとして一律に7 F H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9 5 7 F Hを演出制御用C P U 1 2 0に送信する制御を行う（ステップ1 3 1 S G S 7 6）。次いで、C P U 1 0 3は、救済時短までの残りの可変表示回数が1 0 0回単位の回数（本実施例では、1 0 0回、2 0 0回、3 0 0回、4 0 0回、5 0 0回、6 0 0回、7 0 0回、又は8 0 0回）となっているか否かを確認する（ステップ1 3 1 S G S 7 7）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が1 0 0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1 0 0回単位の回数となっていれば、C P U 1 0 3は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をE X T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C P U 1 2 0に送信する制御を行う（ステップ1 3 1 S G S 7 8）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1 0 0である場合には、C P U 1 0 3は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9 6 0 1 H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8 0 0である場合には、C P U 1 0 3は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9 6 0 8 Hを送信する制御を行う。そして、ステップ1 3 1 S G S 8 4に移行する。

【0 4 7 0】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）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C P U 1 2 0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。

【0 4 7 1】

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（「9 0 0」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。

【0 4 7 2】

次いで、C P U 1 0 3は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ1 3 1 S G S 8 4）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「ー」と決定する。また、C P U 1 0 3は、決定した特別図柄の停止図柄をR A M 1 0 2に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ1 3 1 S G S 8 5）。

【0473】

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

【0474】

〔特別図柄停止処理〕

図11-21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ131SGS131）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステップ131SGS132）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS133）。

10

【0475】

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

【0476】

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

20

【0477】

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

30

【0478】

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である0.5秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ131SGS149に進む（ステップ131SGS147、ステップ131SGS148）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

40

【0479】

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

【0480】

そして、ステップ131SGS131において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU103は、図柄確定期間タイマの値を-1し（ステップ131SGS150）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ131SGS151）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、

50

図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ131SGS152）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ131SGS153）、導出した停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ131SGS154）。

【0481】

〔状態遷移〕

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

10

【0482】

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

20

【0483】

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

【0484】

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

30

【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。

40

【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

50

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た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

10

20

30

40

50

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 1 3 1 S G 0 0 5 Z (図 1 1 - 1 参照) の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示 1 3 1 S G 0 0 5 Z を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が 9 0 0 回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態 B に制御されたことを報知する救済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

【 0 4 9 4 】

〔可変表示開始設定処理〕

図 1 1 - 2 5 は、図 1 1 に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ 1 3 1 S G S 6 0 1)。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ 1 3 1 S G 1 9 4 B にコピーする (1 3 1 S G S 6 0 2)。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶 (バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ) を 1 個ずつ上位にシフトする (ステップ 1 3 1 S G S 6 0 3)。尚、このとき、バッファ番号「1 - 1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【 0 4 9 5 】

また、ステップ 1 3 1 S G S 6 0 1 において、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ 1 3 1 S G S 6 0 4)。第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ 1 3 1 S G 1 9 4 B にコピーする (1 3 1 S G S 6 0 5)。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶 (バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ) を 1 個ずつ上位にシフトする (ステップ 1 3 1 S G S 6 0 6)。尚、このとき、バッファ番号「2 - 1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【 0 4 9 6 】

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

【 0 4 9 7 】

ステップ 1 3 1 S G S 6 0 3 またはステップ 1 3 1 S G S 6 0 6 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (ステップ 1 3 1 S G S 6 0 7)。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する (ステップ 1 3 1 S G S 6 0 8)。

【 0 4 9 8 】

例えば、図 1 1 - 2 6 に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンが非リーチ (非リーチはずれ) である場合は、停止図柄を 1 0 0 % の割合で「1 2 4」や「5 7 8」等の「非リーチ」の組み合わせ (非リーチ態様、非リーチはずれ態様) に決定する。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがノーマルリーチ (ノーマルリーチはずれ) である場合は停止図柄を 9 5 % の割合で「2 4 2」や「6 7 6」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ (偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様) に決定し、5 % の割合で「1 3 1」や「5 4 5」等の 7 以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ (奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様) に決定する。

【 0 4 9 9 】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ (スーパーリ

10

20

30

40

50

ーチはずれ)である場合は停止図柄を80%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ(偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様)に決定し、19%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ(奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様)に決定し、1%の割合で「767」や「787」等の7図柄での「リーチ」の組み合わせ(「7」リーチ態様、「7」リーチはずれ態様)に決定する。

【0500】

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

【0501】

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

【0502】

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

【0503】

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

【0504】

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

【0505】

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

【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部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(押しボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(131SGS612)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力す

る。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 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 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしても良い。

【0508】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（131SGS613）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（131SGS614）。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 120 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行い、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S173）に応じた値にセットすれば良い。

【0510】

〔可変表示中の演出について〕

演出制御用 CPU 120 は、ステップ S170 の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップ S171 の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示及びリーチ演出等の制御を行う。

【0511】

〔演出制御パターンについて〕

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

【0512】

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

【0513】

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

10

20

30

40

50

【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。

10

【0516】

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

20

【0517】

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

30

【0518】

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

40

【0519】

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

50

【0520】

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

10

【0521】

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

【0522】

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

【0523】

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

20

【0524】

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

30

【0525】

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

40

【0526】

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

50

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

変動パターンPB1-14～17は、いずれも時短状態A、確変状態において選択される変動パターンである。

【0530】

変動パターンPB1-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-18は、時短状態Bにおいて選択される変動パターンである。

【0531】

〔可変表示中の演出の流れについて〕

図11-29は、通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA1-1またはPA1-2の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【0532】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1またはPB1-1の場合には、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-1であれば大当たりとなるように制御する。

【0533】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【0534】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出の

10

20

30

40

50

演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【0535】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-4またはPB1-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-4であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-2であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【0536】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-5またはPB1-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-5であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-3であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【0537】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-6またはPB1-4の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-6であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-4であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【0538】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-7またはPB1-5の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-7であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-5であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【0539】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-8またはPB1-6の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-8であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-6であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

50

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。

【0540】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-9またはPB1-7の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-9であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-7であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【0541】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-10またはPB1-8の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-10であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-8であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【0542】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-11またはPB1-9の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-11であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-9であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【0543】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-12またはPB1-10の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-12であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-10であれば低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【0544】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-13またはPB1-11の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-13であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-11であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ

50

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。

【0545】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-14またはPB1-12の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-14であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-12であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【0546】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-15またはPB1-13の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-15であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-13であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【0547】

このように通常状態においては、低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出において演出結果として大当たりが報知され、大当たりに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ドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA1-3の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

30

【0549】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1またはPB1-1の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-1であれば大当たりとなるように制御する。

40

【0550】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-16またはPB1-14の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-16であれば高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-14であれば高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

50

るように制御する。

【0551】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-17またはPB1-15の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-17であれば高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-15であれば高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【0552】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-18またはPB1-16の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-18であれば高ベーススーパーリーチCのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-16であれば高ベーススーパーリーチCのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【0553】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-19またはPB1-17の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-19であれば高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-17であれば高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【0554】

このように時短状態A、確変状態においては、ノーマル演出、またはノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチA～Dのリーチ演出において大当たりまたははずれの演出結果が報知され、その後大当たりまたははずれに制御されるようになっており、ノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチA～Dからさらに別のリーチ演出が実行されることない。

【0555】

図11-31は、時短状態Bにおける可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA1-4の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

40

【0556】

演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-18の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当たりとなるように制御する。

【0557】

このように時短状態Bにおいては、はずれの場合と大当たりの場合は必ず非リーチとなる

50

ように制御されるようになっている。

【0558】

〔スーパーリーチ演出について〕

本実施の形態において演出制御用CPU120は、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチのリーチ演出は、前述のように通常状態において実行される低ベース弱スーパーリーチA、B、低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出、時短状態A、確変状態において実行される高ベーススーパーリーチA～Dのリーチ演出を含む。尚、以下では、ノーマルリーチ、スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単にノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出と呼ぶことがあり、低ベース弱スーパーリーチA、低ベース弱スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチA、低ベース強スーパーリーチB、低ベース強スーパーリーチC、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単に低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチA、高ベーススーパーリーチB、高ベーススーパーリーチC、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチA演出、高ベースリーチB演出、高ベースリーチC演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。

10

【0559】

スーパーリーチ演出は、大当たりとなる可能性を示唆する演出を実行するとともに、最終的に大当たりとなるかの演出結果（低ベース弱スーパーリーチA、Bについては、低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチへ発展するか、はずれとなるかの演出結果）が報知される演出である。

20

【0560】

また、スーパーリーチ演出には、その種類毎にタイトルが設定されており、スーパーリーチ演出は、当該スーパーリーチ演出のタイトルが表示されるタイトル表示パートと、タイトル表示パートの後に演出結果が報知されるまでの導入パートと、から構成される。

【0561】

〔低ベース弱リーチA、B演出の変形例について〕

本実施例では、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチA演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンPB1-JA、低ベース弱リーチB演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンPB1-JBを含む構成としても良い。

30

【0562】

このような構成において演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-JAの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチA演出を実行し、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御し、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-JBの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース弱リーチB演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。このため、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。

40

【0563】

50

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。

10

【0565】

〔低ベース弱リーチ A 演出について〕

図 11-32 は、低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-33 は、低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0566】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図 11-32（a1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出 A を実行し、図 11-32（a2）に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。

20

【0567】

図 11-32（a1）～（a3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチ A 演出の背景（廊下の背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

30

【0568】

図 11-33 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートは、画像表示装置 5 の表示領域に低ベース弱リーチ A 演出のタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

40

【0569】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 11-32（a3）～（a4）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

50

【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

10

20

30

40

50

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「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

10

【0576】

〔低ベース弱リーチB演出について〕

図11-34は、低ベース弱リーチB演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-35は、低ベース弱リーチB演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0577】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図11-34（b1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Aを実行し、図11-34（b2）に示すように、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。

20

【0578】

図11-34（b1）～（b3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチB演出の背景（ホッケー台を挟んでキャラクタ「夢夢」とキャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙する背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

30

【0579】

図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース弱リーチB演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

40

【0580】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間では、図11-34（b3）～（b4）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー

50

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出力される。この際、図11-35に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0583】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル終了期間では、（b5）～（b6）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

【0584】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチB演出の導入パートを開始させる。図11-34（b6）～（b7）に示すように、低ベース弱リーチB演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（ホッケー台を挟んでキャラクター「夢夢」とキャラクター「ボインゴ」が左右に対峙する背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」も継続して表示され、スピーカ8L，8Rから出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図11-34（b7）～（b8）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクター「夢夢」がパックを打ち返すシーン）に切り替わる。

【0585】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチBの後、低ベース強スーパーリーチA～C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体32を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチBの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「ボインゴ」がパックを打ち返すシーンに切り替わる。

10

20

30

40

50

ラクタ「ボインゴ」との勝負に勝つことができず、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0586】

尚、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「ボインゴ」との勝負に勝って、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

10

【0587】

〔低ベース強リーチ A 演出について〕

図 11-36 は、低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-37 は、低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0588】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。

20

【0589】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 11-36（c1）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

30

【0590】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 11-36（c1'）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

40

【0591】

図 11-37 に示すように、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」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

50

ろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0592】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0593】

落下演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0594】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチA演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0595】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0596】

図11-36（c1）～（c3）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチA演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【0597】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチA演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【0598】

低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間では、図11-36（c3）～（c4）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0599】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中

10

20

30

40

50

は「2」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0600】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図11-36（c4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-37に示すように、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-36（c5）～（c6）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0601】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間では、図11-36（c6）～（c7）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L，8Rからセリフの音声も出力されない。

【0602】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチA演出の導入パートを開始させる。図11-36（c3）～（c8）に示すように、低ベース強リーチA演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル開始期間以降の背景（廊下に味方キャラクター「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ー「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、敵キャラクター「爆チュー」が出現するとともに、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。

10

【0605】

〔低ベース強リーチA演出の期待度示唆表示について〕

低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図11-36(c5)に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

20

【0606】

低ベース強リーチA演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

30

【0607】

また、通常状態では第2始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第1特図の保留数が最大（4つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチA演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

40

【0608】

尚、図11-36に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロロ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)

50

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、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、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ーを表示させ、表示領域が全て埋まるまで拡大表示させることで、表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となる構成であるが、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

10

【0610】

低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、図 11-36（c4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 11-36（c5）～（c6）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 11-36（c5）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、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。

20

【0611】

低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出から低ベース強リーチ A 演出に発展する場合には、図 11-38（x1）～（x2）に示すように、プロローグ表示期間において味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まるまでは、保留数が残っていれば保留表示及びアクティブ表示が表示されており、その後のタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図 11-38（x3）～（x4）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」と同時に期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となつてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図 11-36 に示す例では、プロローグ表示期間において期待度示唆表示が非表示となった後、タイトル表示期間において期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

30

40

【0612】

〔低ベース強リーチ B 演出について〕

図 11-39 は、低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-40 は、低ベース強リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0613】

演出制御用 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 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

50

ターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ B 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ B 演出に発展させる。

【0614】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 11-39 (d1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が広がる背景) に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

10

【0615】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 11-39 (d1') に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

20

【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。

30

【0617】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0618】

落下演出から移行した低ベース強リーチ B 演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が広がる背景)、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

40

【0619】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチ B 演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像 (ここでは低ベース強リーチ B 演出の結果画像)、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0620】

演出制御用 CPU 120 は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

50

【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、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【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B演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【0623】

低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間では、図11-39(d3)～(d4)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0624】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0625】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間では、まず、図11-39(d4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-40に示すように、スピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-39(d5)～(d6)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0626】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間では、図11-39(d6)～(d7)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図1

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【0639】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【0640】

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチC演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置5の表示領域にタイトル文字「大激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「大激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

30

【0641】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0642】

落下演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

40

【0643】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチC演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

50

【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、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

10

【0646】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチC演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

20

【0647】

低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間では、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0648】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、タイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

30

【0649】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間では、まず、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、スピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

40

【0650】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間では、定位置に表示されているタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の

50

右側へ全てが消えるまで移動させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L，8Rからセリフの音声も出力されない。

【0651】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチC演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチC演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチC演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチC演出の導入パートは、遊技者から見て奥側に敵キャラクター「大口ボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側に味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクター「大口ボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」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、味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声も出力される。

【0652】

このように低ベース強リーチC演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L，8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されるようになっている。

【0653】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクター「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクター「大口ボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0654】

〔低ベース強リーチC演出の期待度示唆表示について〕

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「大激震ロボバトル」とともに、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状態でタイトル文字「大激震口ボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「大激震口ボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチC演出に対応する4個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチC演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0660】

〔低ベース最強リーチ演出について〕

図11-41は、低ベース最強リーチ演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-42は、低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0661】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチか

10

20

30

40

50

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 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 11-41 (e1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が広がる背景) に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

【0663】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 11-41 (e1') に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【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 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【0666】

低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図 11-41 (e3) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示は維持したまま、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で出現する。その後、図 11-41 (e4) に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を徐々に縮小させ、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を定位置で静止させる。タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。

【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

10

20

30

40

50

は「2」）が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0668】

図11-41（e1）～（e4）に示すように、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【0669】

また、選択演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース最強リーチ演出のタイトル画像）が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【0670】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間では、まず、図11-41（e4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-42に示すように、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる。次いで、図11-41（e5）～（e6）に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0671】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図11-41（e6）～（e7）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領

域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

10

【0672】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース最強リーチ演出の導入パートを開始させる。図11-41（e4）～（e8）に示すように、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景（街中で味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。低ベース最強リーチ演出の導入パートは、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける動画のシーンから開始する。また、図11-41（e8）及び図11-42に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声も出力される。

20

30

【0673】

このように低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されるようになっている。

【0674】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

40

【0675】

50

〔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 (e 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

〔0676〕

低ベース最強リーチ演出が実行される通常状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

〔0677〕

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース最強リーチ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

〔0678〕

また、低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、図 11-41 (e 2) ~ (e 4) に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

〔0679〕

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、図 11-41 (e 4) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 11-41 (e 5) ~ (e 6) に示すように、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 11-41 (e 5) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 11-41 (e 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース最強リーチ演出に対応する 4. 5 個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース最強リーチ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

〔0680〕

〔タイトル表示パートの変形例について〕

図 11-43 は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ

10

20

30

40

50

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 CPU 120 は、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行するとまず、図 11-43 (f1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) 等の表示を除き、表示領域全体を黒色表示するブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出の実行前に保留表示及びアクティブ表示が表示されていた場合には、ブラックアウト演出の開始に伴い保留表示及びアクティブ表示が非表示となる。

【0682】

演出制御用 CPU 120 は、ブラックアウト演出を所定時間継続した後、図 11-43 (f2) に示すように、表示領域全体の背景を黒色表示に維持した状態で、期待度示唆表示 (図 11-43 (f2) では低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示) を表示させる。

10

【0683】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、表示領域全体の背景を黒色表示として期待度示唆表示を表示した状態を所定時間維持し、図 11-43 (f3) (f5) に示すように、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字 (図 11-43 (f3) (f5) では低ベース最強リーチ演出のタイトル文字) を期待度示唆表示よりも大きいサイズで定位置に表示させる。

【0684】

該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字はいずれも定位置に表示された状態では、タイトル文字の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) としては、「1」～「9」の数字のいずれか (図中は「2」) が表示されることとなるが、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、定位置に表示された状態において該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。

20

【0685】

また、タイトル文字は、白色の態様 (図 11-43 (f3)) または赤色の態様 (図 11-43 (f5)) のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ 131SGS609 の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当りであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当りとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当りとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当りの期待度

30

40

【0686】

次いで、演出制御用 CPU 120 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

50

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 CPU 120 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部分の変形例では、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字が、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるかによって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示させることで、まず期待度示唆に注目させることができる。

10

【0689】

また、図 11-43（f2）に示すように、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも、スーパーリーチ演出の種類が同一であれば共通の態様で期待度示唆表示が行われる。このため、期待度示唆表示が表示された後のタイトル文字の態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるか、に注目させることができる。

【0690】

〔高ベースリーチ A～D 演出について〕

図 11-44 は、高ベースリーチ A～D 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-44 は、高ベースリーチ A～D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。尚、高ベースリーチ A～D 演出は、登場する敵キャラクターの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出について説明し、高ベースリーチ B～D 演出の説明は省略する。

20

【0691】

演出制御用 CPU 120 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部分を開始する。

30

【0692】

図 11-45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示部分は、画像表示装置 5 の表示領域に高ベースリーチ A 演出のタイトル文字「バトルリーチ A」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「バトルリーチ A」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「バトルリーチ A」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0693】

演出制御用 CPU 120 は、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示部分に移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

40

【0694】

高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 11-44（g2）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は維持したまま、タイトル文字「バトルリーチ A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「バトルリーチ A」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図 11-44（g3）に示すように、タイトル文字「バトルリーチ A」を徐々に縮

50

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（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「バトルリーチ A」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【0697】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。高ベースリーチ A 演出のタイトル表示期間では、まず、図 11-44（g3）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチ A」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図 11-45 に示すように、スピーカ 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 CPU 120 は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。高ベースリーチ A 演出のタイトル終了期間では、図 11-44（g5）～（g6）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌

跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた状態とは異なる状態で、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図 11-45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル終了期間は、高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図 11-47 及び図 11-48 参照）。また、図 11-45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L, 8 R からセリフの音声も出力されない。

【0699】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル終了期間の終了後、高ベースリーチ A 演出の導入パートを開始させる。図 11-44 (g3) ~ (g7) に示すように、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスキマン」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「マスキマン」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「マスキマン」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「マスキマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「Fight!」の字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【0700】

このように高ベースリーチ A 演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ 8 L, 8 R からタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L, 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【0701】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスキマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスキマン」に敗北し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0702】

〔高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示について〕

高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出の期待度示唆表示について説明し、高ベースリーチ B ~ D 演出の期待度示唆表示の説明は省略する。

【0703】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「バトルリーチ A」とともに、タイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11-4

4 (g 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0704】

高ベースリーチ A 演出が実行される時短状態 A または確変状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

10

【0705】

また、時短状態 A または確変状態では第 1 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第 2 特図の保留数が最大 (4 つ) でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において高ベースリーチ A 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0706】

また、高ベースリーチ A 演出を実行する場合には、図 11-44 (g 1) ~ (g 3) に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄 (小) 等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

30

【0707】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、図 11-44 (g 3) 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 (g 4) ~ (g 5) 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 (g 4) 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 (g 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチ A 演出に対応する 3 個 (高ベースリーチ B 演出は 3. 5 個、高ベースリーチ C 演出は 4 個、高ベースリーチ D 演出は 4. 5 個) の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチ A 演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

40

【0708】

〔タイトル文字の表示位置について〕

50

図 1 1 - 4 6 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。

【 0 7 0 9 】

図 1 1 - 4 6 (A) (B) に示すように、画像表示装置 5 は、長方形状の表示領域 5 L 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 5 L における視認領域は、遊技盤 2 に形成された開口部 2 4 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。

【 0 7 1 0 】

前述のように演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 6 (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 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 1 1 - 4 6 (B) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

【 0 7 1 1 】

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 1 1 - 4 6 (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 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 1 1 - 4 6 (B) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

【 0 7 1 2 】

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 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。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 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。

【 0 7 1 3 】

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方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。

【 0 7 1 4 】

〔スーパーリーチ演出の演出時間について〕

図 1 1 - 4 7 は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図 1 1 - 4 8 は、各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

【 0 7 1 5 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（タイトル表示パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間）は $T 1 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 1 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 1 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 1 c$ である。

【 0 7 1 6 】

低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間は $T 1 - 2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 1 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 1 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 1 c$ である。

【 0 7 1 7 】

尚、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【 0 7 1 8 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間は $T 2 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 1 9 】

低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間は $T 2 - 2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 2 0 】

低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間は $T 2 - 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 2 1 】

尚、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【 0 7 2 2 】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間は $T 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 3$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 3 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 3 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 3 c$ である。

【 0 7 2 3 】

高ベースリーチ演出 A ~ D の全体の演出時間はいずれも $T 4$ であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれも $T t 4$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれも $T t 4 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間はいずれも $T t 4 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間はいずれも $T t 4 c$ である。

【 0 7 2 4 】

本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8 (A) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ

10

20

30

40

50

B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の全体の演出時間（ $T2-1$ 、 $T2-2$ 、 $T2-3$ ）は、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の全体の演出時間（ $T1-1$ 、 $T1-2$ ）よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（ $T3$ ）は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の全体の演出時間（ $T2-1$ 、 $T2-2$ 、 $T2-3$ ）よりも長く設定されている。

【0725】

また、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のうち低ベース弱リーチA演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度の高い低ベース弱リーチB演出の全体の演出時間（ $T1-2$ ）は、低ベース弱リーチA演出の全体の演出時間（ $T1-1$ ）よりも長く設定されている。また、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のうち低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出Bよりも大当り期待度の高い低ベース強リーチC演出の全体の演出時間（ $T2-3$ ）は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出の全体の演出時間（ $T2-1$ 、 $T2-2$ ）よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出のうち低ベース強リーチA演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチB演出の全体の演出時間（ $T2-2$ ）は、低ベース強リーチA演出の全体の演出時間（ $T2-1$ ）よりも長く設定されている。

【0726】

本形態においてタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の演出時間を比較すると、図11-48（B）に示すように、いずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（ $Tt1b/Tt2b/Tt3b/Tt4b$ ）は、タイトル開始期間の演出時間（ $Tt1a/Tt2a/Tt3a/Tt4a$ ）及びタイトル終了期間の演出時間（ $Tt1c/Tt2c/Tt3c/Tt4c$ ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（ $Tt1a/Tt2a/Tt3a/Tt4a$ ）は、タイトル終了期間の演出時間（ $Tt1c/Tt2c/Tt3c/Tt4c$ ）よりも長く設定されている。

【0727】

本形態においてスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの演出時間を比較すると、図11-48（C）に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt2$ ）は、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt1$ ）よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt3$ ）は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt2$ ）よりも長く設定されている。また、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt4$ ）は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（ $Tt1$ 、 $Tt2$ 、 $Tt3$ ）よりも短く設定されている。

【0728】

本形態において低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA～D演出におけるタイトル開始期間及びタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図11-48（D）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間（ $Tt3a$ ）は、高ベースリーチA～D演出におけるタイトル開始期間の演出時間（ $Tt4a$ ）よりも長く設定されており、図11-48（E）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間（ $Tt3b$ ）は、高ベースリーチA～D演出におけるタイトル表示期間の演出時間（ $Tt4b$ ）よりも長く設定されている。

【0729】

10

20

30

40

50

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間の演出時間を比較すると、図 11-48（F）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間（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 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間（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。

10

【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 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間（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 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間（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。

20

【0731】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル終了期間の演出時間を比較すると、図 11-48（H）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間（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 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間（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。

30

【0732】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示部分の文字表示期間（タイトル表示部分において後述するプロログ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間）の演出時間を比較すると、図 11-48（I）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の文字表示期間の演出時間（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 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間（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。

40

【0733】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間とタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 11-48（J）（K）に示すように、低ベース（通常状態）中のいずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演

50

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「爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は 10 文字であり、タイトル文字のフォントサイズ (1 文字あたりの標準サイズ) は 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 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 演出よりも大当たり期待度の高い

10

20

30

40

50

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。

【 0 7 4 4 】

また、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 7 4 5 】

また、図 1 1 - 4 9 (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。

【 0 7 4 6 】

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 1 1 - 4 9 (C) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E J A、E J B よりも大きく、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ E S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C よりも大きい。

【 0 7 4 7 】

〔期待度示唆表示について〕

図 1 1 - 5 0 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。

【 0 7 4 8 】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 1 1 - 5 0 (A) に示すように

10

20

30

40

50

、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。

10

【0750】

この際、演出制御用CPU120は、図11-50(B)に示すように、色彩を変化させる星形オブジェクトを拡大表示させるとともに中央から周囲に向けて輝くように色彩を白色に変化させ、輪郭が消えるまで拡大したオブジェクト全体を白色に変化させた後、全体またはその半分が金色に変化した星形オブジェクトを表示させる。特に、2つ目から3つめの星形オブジェクトについては、拡大表示させた星形オブジェクトの一部が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」の一部と重なるサイズまで拡大させる。また、演出制御用CPU120は、黒色の星形オブジェクトから星形オブジェクト全体を金色に変化させる場合にも、星形オブジェクト半分以上を金色に変化させる場合にも、共通の態様で強調表示を行う。

20

【0751】

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合に、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了して通常表示となる前のタイミング(t1)で1つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。一方、演出制御用CPU120は、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了するタイミング(t2)までは、2つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させず、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了したタイミング(t2)で2つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。すなわち隣り合う2つの星形オブジェクトは強調表示されるタイミングが重なるが、3つの星形オブジェクトが同時に重なって強調表示されないようになっている。

30

【0752】

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、星形オブジェクトの強調表示を開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ8L、8Rから出力させるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。

【0753】

40

〔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

50

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ベース強リーチB演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は8回、低ベース強リーチB演出のタイトル画像から低ベース強リーチC演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は10回、低ベース強リーチC演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は15回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期待度または大当たり期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン31Bの操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン31Bの操作が必要となる。

【0760】

また、図11-52に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチA、B演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチA演出以上の大当たり期待度の

10

20

30

40

50

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 CPU 120 は、選択演出において低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態を表示させるようになっている。

10

【0762】

選択演出において表示されているスーパーリーチ演出のタイトル画像から次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、スーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数にプッシュボタン 31B の 1 回の操作に要する時間を乗算した時間である。プッシュボタン 31B の 1 回の操作に要する時間は約 80ms であり、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像から低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像に切り替わる場合にはプッシュボタン 31B を 3 回操作する必要がある、その際の最低限要する時間は約 240ms となる。

20

【0763】

一方、タイトル表示パートの期待度示唆表示において星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間、すなわち示唆される期待度が 1 段階変化する時間は約 300ms であり、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像から低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間よりも長く設定されている。このため、演出制御用 CPU 120 は、選択演出において、タイトル表示パートの期待度示唆表示において示唆される期待度が 1 段階変化する時間よりも短い時間で低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像を低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像に切り替えることが可能となる。

30

【0764】

〔可変表示中に実行可能な演出について〕

図 11-53 は、可変表示中に実行可能な演出を示す図である。可変表示中に実行可能な演出は、図 11-53 に示すように、説明文表示演出、タイトル色変化演出、操作促進演出 A～D を含む。

【0765】

説明文表示演出は、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行可能な演出であり、大当りの期待度が高い旨を示唆する説明文を表示させる演出である。

【0766】

タイトル色変化演出は、低ベース弱リーチ A 演出、B 演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間において実行可能な演出であり、タイトル文字の色彩を当初の白色から赤色または金色に変化させる演出である。

40

【0767】

操作促進演出 A は、ノーマルリーチ演出において実行可能な演出であり、プッシュボタン 31B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 31B の操作に応じて低ベース弱リーチ A 演出、B 演出に発展するか否かを報知する演出である。尚、操作促進演出 A においては、プッシュボタン 31B の操作に応じて低ベース弱リーチ A 演出、B 演出だけでなく、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成としても良い。

50

【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。

【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。

【0772】

図11-54（A）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチA～C演出が実行される変動パターンが特定された場合に、説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には80%の割合で非実行が決定され、20%の割合で実行が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には20%の割合で非実行が決定され、80%の割合で実行が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で説明文表示演出の実行が決定されるため、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0773】

尚、本実施例では、説明文表示演出がタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行される構成であり、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出の実行の有無に関わらず、低ベース強リーチA～C演出の実行時間及びタイトル表示パートの実行時間が変わらない構成であるが、低ベース強リーチA～C演出が実行される変動パターンとして、第1変動パターンと、第1変動パターンよりも変動時間を長く設定した第2変動パターンと、を備え、第1変動パターンが指定された場合には、説明文表示演出を実行せず、第2変動パターンが指定された場合に、第1変動パターンよりも長く設定された変動時間を用いて説明文表示演出を実行する構成としても良い。このような構成では、予告演出決定処理において説明文表示演出を実行するか否かが決定されるのではなく、第1変動パターンが指定されたか、第2変動パターンが指定されたか、により説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、説明文表示演出が実行された場合に、説明分演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるように第1

10

20

30

40

50

変動パターン、第2変動パターンを決定することで、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出が実行されることで大当りの可能性が高い旨が示唆される。

【0774】

図11-54(B)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチA、B演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行するか否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には80%の割合で非実行(白)が決定され、20%の割合で実行(赤)が決定され、実行(金)は決定されない。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には20%の割合で非実行(白)が決定され、75%の割合で実行(赤)が決定され、5%の割合で実行(金)が決定される。このように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には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ずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤における操作促進演出 B において操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。

【0778】

図 11-54（E）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進演出 C を実行するか否か、操作促進演出 C を実行する場合にカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 50 % の割合で非実行が決定され、30 % の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、20 % の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 5 % の割合で非実行が決定され、30 % の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、65 % の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出 C の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A～C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像（A）及びカットイン画像（B）のうちカットイン画像（B）が表示されるため、低ベース強リーチ A～C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行され、カットイン画像（B）が表示された場合にカットイン画像（A）が表示された場合よりも大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0779】

図 11-54（F）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 90 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、10 % の割合で操作促進画像（大）が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 10 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、90 % の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出における導入パートの終盤における操作促進演出 D において操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも大当たりとなる可能性が高い旨が示唆される。

【0780】

〔説明文表示演出について〕

図 11-55 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図であり、図 11-56 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。

【0781】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図 11-55（A）～（I）に示すように、味方キャラクター「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

10

20

30

40

50

明文字「驚き！」「桃の木」「大ラッキー！」を順番に表示させる。この際、演出制御用CPU120は、まず図11-55(A)に示すように、説明文字「驚き！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t1))、図11-55(B)に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t2))、その後、図11-55(C)に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる(図11-56(t3))。

【0782】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-55(D)に示すように、説明文字「桃の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t4))、図11-55(E)に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t5))、その後、図11-55(F)に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる(図11-56(t6))。

【0783】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-55(G)に示すように、説明文字「大ラッキー！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t7))、図11-55(H)に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t8))、その後、図11-55(I)に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる(図11-56(t9))。

【0784】

〔タイトル色変化演出について〕

図11-57は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図11-58は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

【0785】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

【0786】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用CPU120は、タイトル表示期間において図11-57(A)に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態で表示させる。そして、演出制御用CPU120は、タイトル色変化演出の実行が決定されていない場合に、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過した後、特定音をスピーカ8L, 8Rから出力させるとともに、図11-57(B)(C)に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

【0787】

一方、演出制御用CPU120は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過した後、特定音をスピーカ8L, 8Rから出力させるとともに、図11-57(D)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える状態に変化させ、t2の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図11-57(E)に示すように、タイトル文字を赤色に変化させ、金色への変化が決定されている場合には、図11-57(F)に示すように、タイトル文字を金色に変化させ、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている変化後の色彩を維持したままタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。タイトル文字が光るように見える状態から赤色または金色

に変化させる場合には、タイトル文字の光が晴れたときにタイトル文字から赤色または金色に変化している。

【0788】

図11-58(A)(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示部分のタイトル開始期間の演出時間T1は500ms、タイトル表示期間の演出時間T2は2200ms、タイトル終了期間の演出時間T3は300msに設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間t1は800ms、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間t2は200ms、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間t3は1200msに設定されている。

10

【0789】

このため、図11-58(C)に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間(t1)よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間(t3)の方が長くなり、タイトル表示部分においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間(T1+t1)よりも、タイトル表示部分においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間(t3+T3)の方が長くなる。

【0790】

20

〔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。

30

【0793】

ボタン画像(小)には、プッシュボタン31Bの操作が有効な有効期間の残り時間を示す残り時間メータが形成されており、演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンの場合に、図11-59(C)に示すように、表示領域全体を白色に表示させるホワイトアウト演出を実行し、その後、図11-59(D)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出を実行する。

【0794】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-59(E)に示すように、操作促進画像(小)を消去させて、飾り図柄(大)をはずれ態様で停止させる。

40

【0795】

〔操作促進演出Bについて〕

図11-60は、操作促進演出Bの実行状況を示す図である。

【0796】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出では、導入部分の終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Bを実行可能である。

【0797】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進画像(小)を表示させる旨が決定されている場合に、図11-60(A)に示すように、導入パ

50

ートの終盤においてプッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像（小）とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【0798】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 6 0 （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 3 1 B 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 3 1 B 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 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 0 （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 3 1 B の操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

10

【0799】

ボタン画像（小）にもボタン画像（大）にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B 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 1 1 - 6 0 （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 3 2 を落下させる落下演出を実行し、その後、図 1 1 - 6 0 （E）に示すように、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

20

【0800】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、はずれとなる変動パターンの場合に、図 1 1 - 6 0 （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 1 1 - 6 0 （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 1 1 - 6 1 は、操作促進演出 C の実行状況を示す図である。

30

【0802】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B 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 CPU 1 2 0 は、操作促進演出 C の実行が決定されている場合に、図 1 1 - 6 1 （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 3 1 B を模したボタン画像（小）とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【0804】

40

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作が検出されると、図 1 1 - 6 1 （C）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ナナ」が表示されるカットイン画像（A）を表示させた後、図 1 1 - 6 1 （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 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作が検出されると、図 1 1 - 6 1 （D）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ジャム」が表示されるカットイン画像（B）を表示させた後、図 1 1 - 6 1 （F）に

50

示すように、導入パートの続きを実行する。

【0806】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が0となるまでに押しボタン31Bの操作が検出されない場合に、図11-61（E）に示すように、導入パートの中盤の演出を継続したまま操作促進画像（小）を消去させて、図11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【0807】

〔操作促進演出Dについて〕

図11-62は、操作促進演出Dの実行状況を示す図である。

10

【0808】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤において押しボタン31Bの操作を促す操作促進演出Dを実行可能である。

【0809】

演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62（A）（B）に示すように、導入パートの終盤において押しボタン31Bを模したボタン画像（小）と押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【0810】

20

また、演出制御用CPU120は、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62（A）（G）に示すように、導入パートの終盤において押しボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）と押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が1つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出（図11-60（B）参照）を行った後、ボタン画像（大）と押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

【0811】

30

演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでに押しボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、大当たりとなる変動パターンの場合に、図11-62（C）（H）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図11-62（D）（I）に示すように、演出結果として大当たりを報知させる。

【0812】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-62（E）（J）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-62（F）（K）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

40

【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变化する間隔と、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

50

変化する動作と、が同期しないようになっており、複雑な動きとなる。

【0814】

〔大当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。

10

【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。

20

【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。

30

【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CPU120は、図11-64(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。

40

【0822】

右打ち促進画像(大)は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像(小)よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」(大)と、右方向を示す矢印であり、矢印画像(小)よりもサイズの大きい矢印画像(大)と、から構成され、演出制御用CPU120は、図11-64(H)(I)に示すように、大当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

50

せる。

【0823】

また、大当り遊技状態に制御される場合に、大当り開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当り中演出に切り替え、大当り遊技状態の操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、主基板11側で、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。このため、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

10

【0824】

また、演出制御用CPU120は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当り開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。

【0825】

特に、演出制御用CPU120は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、1フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法で操作を行ってしまう虞があるが、このタイミングで遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が開始していないので、遊技球が無駄になってしまうこととなる。これに対し、演出制御用CPU120は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

20

30

【0826】

〔遊タイムまでの残転数表示について〕

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本実施例では、時短回数1100回の遊タイム）に制御する。

【0827】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数（以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ）131SG005Z（図11-1参照）を表示させることが可能である。

40

【0828】

演出制御用CPU120は、図11-65（A）に示すように、通常状態においてノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上より遊タイムまでの残回数を表示させる。遊タイムまでの残回数131SG005Zは、「残りXXX回」（XXXは残回数に応じて0～900の数値）と表示される。この際、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれの場合であっても、同一のフォントサイズの文字で遊タイムまでの

50

残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z が表示される。

【 0 8 2 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させる。

【 0 8 3 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させる。この際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させる。

10

【 0 8 3 1 】

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 1 3 1 S G 0 0 5 Z 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させるようにしても良い。

20

【 0 8 3 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。この際、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させ、低ベース弱リーチ A、B 演出から発展する場合には、低ベース強リーチ A ~ C 演出であれば、タイトル表示パートのブロ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 1 3 1 S G 0 0 5 Z 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。

30

【 0 8 3 3 】

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 1 1 - 6 0 (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 1 3 1 S G 0 0 5 Z 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させるタイミングを共通にできる。

【 0 8 3 4 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図 1 1 - 6 5 (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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を表示させる。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 6 5 (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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させたままとする。

40

【 0 8 3 5 】

また、操作促進演出 A においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ~ C 演出、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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させ、低ベース強リ

50

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 1 3 1 S G 0 0 5 Z 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z が表示されないこととなる。

【0836】

〔遊タイム開始演出について〕

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、低確状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、時短状態 B（遊タイム）に制御する。この際、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、図 11-66（C）に示すように、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させるとともに、右打ち L E D 点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用 C P U 120 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 L E D 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 2 R 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 1 3 1 S G 1 3 2 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 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させてから、右打ち L E D 点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用 C P U 120 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 1 3 1 S G 1 3 2 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 1 3 1 S G 1 3 2 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 2 R 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 P U 120 は、図 11-66（C）～（H）に示すように、時短状態 B（遊タイム）を開始した場合に、時短状態 B（遊タイム）が終了するまで右打ち促進画像（小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【0838】

演出制御用 C P U 120 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 C P U 120 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る！」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 C P U 120 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 C P U 120 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 C P U 120 は、図 11-66（D）（E）に示すように、タ

イトル文字「遊タイム突入」を徐々に縮小させ、タイトル文字「遊タイム突入」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「遊タイム突入」を定位置で静止させる。

【0842】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル表示期間において、図11-66(E)(F)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を定位置に表示させたまま静止させる。

【0843】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル終了期間において、図11-66(F)(G)に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。その後、図11-66(H)に示すように、遊タイム演出の背景に切り替えて遊タイム演出を開始させる。

【0844】

演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出中において、右打ち促進画像(小)とは別に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像(大)を表示させるとともに、のめり込み注意喚起画像(メッセージ「のめり込みに注意!」)を表示領域の下方に表示させる。

【0845】

右打ち促進画像(大)は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像(小)よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」(大)と、右方向を示す矢印であり、矢印画像(小)よりもサイズの大きい矢印画像(大)と、から構成され、演出制御用CPU120は、図11-66(D)~(G)に示すように、遊タイム開始演出が実行される期間にわたり、右打ち促進画像(大)を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【0846】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御されており、可変表示結果がはずれの場合には、特図変動時間が500msの変動パターンPA1-4を選択して可変表示を行い、時短状態Bに制御されており、可変表示結果が当たりの場合には、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bの制御が開始した際に、これらの変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示、すなわち時短状態Bに制御した後、最初に第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく可変表示において、可変表示結果がはずれの場合に、変動パターンPA1-4よりも変動時間が長く、遊タイム開始演出に相当する変動時間を定めた時短B開始変動パターンを選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において、時短B開始変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成としても

良い。尚、このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において可変表示結果が大当りの場合に、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18にて可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出を実行せず、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させれば良い。

【0847】

〔タイトル文字等について1〕

図11-67は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）の関係の一形態を示す図である。

10

【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。

20

【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。

30

【0851】

図11-67（A）に示すように、操作促進文字（小）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（小）の文字数は3文字であり、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間）はL1P、操作促進文字（小）のフォントサイズはF1P、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはE1Pである。

40

【0852】

図11-67（A）に示すように、操作促進文字（大）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（大）の文字数は3文字であり、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間）はL2P、操作促進文字（大）のフォントサイズはF2P、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはE2Pである。

【0853】

50

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間を比較した場合に、図11-67（B）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間LBが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間LR、LS、L1P、L2Pよりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間LRが、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間LS、L1P、L2Pよりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間LS、L1Pが、説明文字の表示時間LSよりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間LR、LB、L1P、L2Pは、いずれも説明文表示演出を構成する3つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

10

【0854】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）のフォントサイズを比較した場合に、図11-67（C）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズF2Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）のフォントサイズFR、FS、FB、F1Pよりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【0855】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズFBが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズFR、F1Pよりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「BIG BONUS」は、まず前半「BIG」を定位置上部に表示させた後、後半「BONUS」を定位置下部に表示させるとともに、その後タイトル文字「BIG BONUS」を徐々に拡大表示させるようになっており、定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときに、タイトル文字「BIG BONUS」を構成する文字のサイズが最も小さくなる。このような構成において、定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の文字のサイズよりも大きいサイズである。さらに定位置上部に前半「BIG」が表示され、定位置下部に後半「BONUS」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

【0856】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズFRが、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズFS、F1Pよりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

40

【0857】

また、説明文字のフォントサイズFSが、操作促進文字（小）のフォントサイズF1Pよりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0858】

50

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0859】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に、図11-67（D）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズE2Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズER、ES、EB、E1Pよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズEBが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズER、ES、E1Pよりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズESが、操作促進文字（小）の表示領域サイズE1Pよりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

10

【0860】

〔タイトル文字等について2〕

図11-68は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字、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】

20

図11-68（A）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLR、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはFR、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはERである。

【0862】

図11-68（A）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLB、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはFB、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはEBである。

【0863】

30

図11-68（A）に示すように、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間）はL1P、操作促進文字（小）のフォントサイズはF1P、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはE1Pである。

【0864】

図11-68（A）に示すように、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間）はL2P、操作促進文字（大）のフォントサイズはF2P、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはE2Pである。

【0865】

40

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

50

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 F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F B、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字 (残り X X X (X は 0 ~ 9 0 0 の数値) 回) のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【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 F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【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 F Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

【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 F R が、操作促進文字 (小)、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F 1 P、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字 (小)、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

40

【0871】

また、操作促進文字 (小) のフォントサイズ F 1 P が、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字 (小) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字 (小) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

50

【 0 8 7 2 】

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。

【 0 8 7 3 】

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 E 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E R、E B、E 1 P、E Y、E Z 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、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 E R、E 1 P、E Y、E Z 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 E Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E R、E 1 P、E Z 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 E R 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 E 1 P、E Z 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 E 1 P が、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

10

20

【 0 8 7 4 】

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 L Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R 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。

【 0 8 7 5 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図 11-68（E）に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が中央から表示領域の右側に向かって移動しながら消去される。一方、低ベース最強リーチ演出、遊タイム開始演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が拡大表示から縮小されて表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が拡大しながら消去される。

30

【 0 8 7 6 】

〔 L E D 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 L E D L W L 1～L W L 1 2、枠 L E D L W R 2～L W R 1 2、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 を含む。

40

【 0 8 7 7 】

図 11-69 に示すように、枠 L E D L W L 1～L W L 1 2 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 L E D L W R 2～L W R 1 2 は、遊技機用枠 3 の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴ L E D L L 1～L L 4 は、可動体 3 2 の前面に形成されたロゴ「POWER FULL」に対応する位置に配置されている。また、装飾 L E D L S 1～L S 5 は、遊技領域 2 L 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 L A 1～L A 4 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。

【 0 8 7 8 】

枠 L E D L W L 1～L W L 1 2、枠 L E D L W R 2～L W R 1 2、アタッカランプ L A

50

1～L A 4は、RGB（Red、Green、Blue）の発光素子からなるフルカラーLEDであり、ロゴLED L 1～L 4は、赤色に単色発光させることが可能な赤色LEDであり、装飾LED L S 1～L S 5は、白色に単色発光させることが可能な白色LEDである。

【0879】

〔LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

図11-70は、LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9に含まれる複数のLEDのうちの1または複数のLEDを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、LEDドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ9は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

10

【0880】

より具体的に説明すると、演出制御基板12のROM121には、各遊技効果ランプ9をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるSPリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

20

【0881】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当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。

30

【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。具体的には、図11-70に示すように、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

40

【0884】

例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出

50

に発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０８８５】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０８８６】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出中においてＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０８８７】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、ＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そ

10

20

30

40

50

して、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

【0888】

〔遊技効果ランプの点灯態様〕

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

10

【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。

20

【0891】

ロゴLEDLL1～LL4の輝度データとして規定されるR（Red）のデータが「0」である場合、ロゴLEDLL1～LL4は「消灯」する。また、ロゴLEDLL1～LL4の輝度データ（Rのデータ）が「1」である場合、ロゴLEDLL1～LL4は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなRのデータが「1」となるロゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0892】

装飾LEDLS1～LS5の輝度データとして規定されるW（White）のデータが「0」である場合、装飾LEDLS1～LS5は「消灯」する。また、装飾LEDLS1～LS5の輝度データ（Wのデータ）が「1」である場合、装飾LEDLS1～LS5は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなWのデータが「1」となるロゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

30

【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。

40

【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。

50

【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BXXXXなど(「X」は任意の英数字))を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部123によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【0898】

図11-71は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-71に示すように、例えば、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド(B421)を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル(弱リーチ系共通タイトル(親))のアドレスを特定する。

【0899】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0900】

例えば、図11-74に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12(XD_A_LWU_1_B421)、ロゴLEDLL1～LL4(XD_A_LLOGO_B421)、装飾LEDLS1～LS5(XD_A_LSLMP_B421)、アタッカランプLA1～LA4(XD_A_LATAK_B421)が指定されている。また、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応して子テーブル:XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されており、ロゴLEDLL1～LL4に対応して子テーブル:XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されており、装飾LEDLS1～LS5に対応して子テーブル:XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されている。

0) 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 (6 0 0 0 0 0 / 1 0) が指定されている。

【 0 9 0 1 】

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 (1 0 分間) が指定されている場合には、この 6 0 0 0 0 0 m s (1 0 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 (1 0 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 (1 0 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 (1 0 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 (1 0 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。

【 0 9 0 2 】

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。

【 0 9 0 3 】

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。

【 0 9 0 4 】

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 _ 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 L O G O _ 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 L O G O _ 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。

【 0 9 0 5 】

また、図 1 1 - 7 5 に示す子テーブルにおいては、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 (X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) に対応して、孫テーブル: X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 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：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：X_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0906】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：X_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0907】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図11-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について、最初に500msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【0908】

また、子テーブルでは、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12をランプ制御の対象とする場合に、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして、例えば、図11-75に示すように、1つの孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定される場合と、図11-75に示すように、2つの孫テーブル：XD__LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1及びXD__LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて枠LEDLWL1～LWL12と枠LEDLWR2～LWR12の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて枠LEDLWL1～LWL12のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠LEDLWR2～LWR12のランプ制御を行う。このため、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブ

ルが指定されている場合には、枠LEDLWL1～LWL12と、枠LEDLWR2～LWR12と、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1～LWL12と、枠LEDLWR2～LWR12と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【0909】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【0910】

例えば、図11-76に示す孫テーブルにおいては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0911】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、ロゴLEDLL1～LL4（XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0912】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、装飾LEDLS1～LS5（XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0913】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0914】

図11-76に示す孫テーブルの枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL2、LWR2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL3、LWR3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL4、LWR4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL5、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。

10

【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。

20

30

【0916】

また、図11-76に示す孫テーブルのロゴLEDLL1～LL4（XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE）の輝度データにおいては、下位4桁目の値がロゴLEDLL1のR（Red）の値を示し、下位3桁目の値がロゴLEDLL2のRの値を示し、下位2桁目の値がロゴLEDLL3のRの値を示し、下位4桁目の値がロゴLEDLL4のRの値を示すものである。

40

【0917】

また、図11-76に示す孫テーブルの装飾LEDLS1～LS5（XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE）の輝度データにおいては、下位4桁目の値が装飾LEDLS1のW（White）の値を示し、下位3桁目の値が装飾LEDLS2のWの値を示し、下位2桁目の値が装飾LEDLS3のWの値を示し、下位4桁目の値が装飾LEDLS4のWの値を示すものである。

50

【0918】

図11-76に示す孫テーブルのアタッカランプLA1～LA4 (XD_J_LATAK_JA KU_KYOTU_TYTLE) の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプLA1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプLA2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプLA3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプLA4のRGBの値を示すものである。

【0919】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値（例えば、0）となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

【0920】

枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタ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、口ゴLEDLL1～LL4は、R (Red) の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾LEDLS1～LS5は、「R」、「G」、「B」の3つの素子に輝度データに対応する電流が均等に流れることで、輝度データに応じた輝度の白色で発光させることが可能である。

【0922】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをLEDドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをLEDドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図11-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 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, 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, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA

, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【0923】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【0924】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【0925】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図11-72は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-72に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいては、枠LEDLWL1~LWL12に対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として600000msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2においては、枠LEDLWL1~LWL12について、輝度データ（RGBのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の100msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

【0926】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの2番目に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された500msを計時し、当該計時が500msに到達するまで、XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4

10

20

30

40

50

の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が500msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3に基づく輝度データの出力を開始する。

【0927】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの4番目に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時が600000msに到達するまで、XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【0928】

尚、図11-74に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【0929】

また、図11-75に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0930】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。

【0931】

〔スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて1〕

図11-73は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。

【0932】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

10

【0933】

また、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

20

【0934】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出では導入パートの実行時間が異なり、図11-73に示すように、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチB演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

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パートの実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0936】

低ベース強リーチA演出と低ベース強リーチB演出と低ベース強リーチC演出では導入パートの実行時間が異なり、図11-73に示すように、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

40

【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

50

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。

10

【0939】

高ベースリーチA演出と高ベースリーチB演出と高ベースリーチC演出と高ベースリーチD演出ではタイトル表示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。

20

【0940】

このように、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示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。

30

【0941】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を

40

50

用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0942】

また、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行する場合に、低ベース弱リーチA演出であっても、低ベース弱リーチB演出であっても、輝度データテーブルとして共通のタイトル共通チャンスアップ赤（タイトル共通チャンスアップ金）を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる。

【0943】

また、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース強リーチA演出を実行する場合と低ベース強リーチB演出を実行する場合と低ベース強リーチC演出を実行する場合で、それぞれ別個の強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【0944】

尚、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロロ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、低ベース弱リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0945】

また、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロログ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロログと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リー

10

20

30

40

50

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、強リーチ系プロログを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系プロログを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、強ベース弱リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロログ、強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか1つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

10

20

【0946】

また、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロログ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロログと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロログを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系プロログを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロログ、強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

30

【0947】

また、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは高ベースリーチA演出を実行する場合と高ベースリーチB演出を実行する場合と高ベースリーチC演出を実行する場合と高ベースリーチD演出を実行する場合で、それぞれ別個の高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、高ベースリーチA演出、高ベースリーチB演出、高ベースリーチC、高ベースリーチD演出の導入パートにおいてそれぞれの演出

40

50

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。

10

【0952】

また、本実施例では、高ベースリーチ A 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ B 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ C 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ D 演出を実行する場合にも、タイトル表示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。

20

30

【0953】

また、本実施例では、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示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。

40

【0954】

また、本実施例では、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する場合に、タイトル表示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

50

技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチBのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0955】

また、本実施例では、低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチCタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチD演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチDタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0956】

また、本実施例では、高ベースリーチA～D演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチCタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチDタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0957】

〔スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて2〕

以下に、スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルの設定内容について説明する。上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブル

によって構成されているが、以下で説明する輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、一部のテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【0958】

〔低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 11-74 は、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B421 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-75 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-76～図 11-78 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【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 600000ms にわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE を参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用 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。

20

【0960】

子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE には、図 11-75 に示すように、参照する順に枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0961】

演出制御用 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。

30

【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。

40

【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_KYOTU_TYTLE1_3 (図 11-78) を参照してランプ制御を行う。これにより、枠 LEDLWL1～LWL12 及び枠 LEDLWR2～LWR12 は、一部が消灯状態となり、残りが青色に点灯するとともに、30ms または 20ms 毎に消灯する箇所と点灯させる箇所が変化する。

【0964】

演出制御用 CPU 120 は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_T

50

YTLE1_3の実行時間である230ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2（図11-77）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。

【0965】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【0966】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図11-74に示すように、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0967】

これによりロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、500ms経過するまで赤色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。その後230ms経過するまで赤色から略消灯状態を経て再度赤色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで赤色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する。

【0968】

また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、500ms経過するまで白色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。その後230ms経過するまで白色から略消灯状態を経て再度白色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで白色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する。

【0969】

また、アタッカランプLA1～LA4は、500ms経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、500ms経過するまで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。その後230ms経過するまで青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する。

【0970】

図11-152（A）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示パート開始から500ms経過までの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、消灯状態から青色に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は、消灯状態から赤色に変化し、装飾LEDLS1～

10

20

30

40

50

L S 5 は、消灯状態から白色に変化する（図 1 1 - 7 5 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 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、5 0 0 m s 経過まで青色系統で点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化し（図 1 1 - 7 5 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 2 3 0 m s 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 1 1 - 7 5 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 1 0 0 m s 毎に輝度が変化する状態が継続する（図 1 1 - 7 5 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 L E D L L 1 ~ L L 4 は、5 0 0 m s 経過まで赤色に点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化し（図 1 1 - 7 5 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 2 3 0 m s 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 1 1 - 7 5 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 1 0 0 m s 毎に輝度が変化する状態が継続する（図 1 1 - 7 5 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 L E D L S 1 ~ L S 5 は、5 0 0 m s 経過まで白色に点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化し（図 1 1 - 7 5 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 2 3 0 m s 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 1 1 - 7 5 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 1 0 0 m s 毎に輝度が変化する状態が継続する（図 1 1 - 7 5 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）。

10

20

30

40

50

【0 9 7 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：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。

【0 9 7 2】

このように演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 4 2 1 を受信した場合に、拡張コマンド B 4 2 1 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 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 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。

【0 9 7 3】

〔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 1 1 - 7 9 は、表示制御部 1 2 3 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：B 5 1 1 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 1 1 - 8 0 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 1 1 - 8 1 ~ 図 1 1 - 8 3 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。

【0 9 7 4】

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、1 3 0 0 m s 経過したタイミング）で拡張コマンド 5 1 1 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の間隔で輝度が増加し、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。

10

【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の間隔で輝度が増加し、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の間隔で輝度が増加し、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。

20

【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。

30

【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の間隔で輝度が増加し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が増加し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が増加する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（6）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB511を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は赤色から徐々に消灯し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色から徐々に消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色から徐々に消灯する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（7）によるラ

40

50

ンプ制御)。

【0981】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド(B400またはB40F)を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【0982】

〔タイトル色変化演出(金)において用いられる輝度データテーブル〕

図11-84は、表示制御部123がタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B512を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-85は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-86～図11-88は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【0983】

表示制御部123は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング(タイトル表示パート開始後、1300ms経過したタイミング)で拡張コマンド512を送信する。

20

【0984】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB512を受信した場合に、拡張コマンド512に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル(図11-84)を指定し、親テーブルで指定された子テーブル(図11-85)、子テーブルで指定された孫テーブル(図11-86～88)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0985】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで黄色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

30

【0986】

また、ロゴLEDLL1～LL4は、200ms経過するまで消灯し、その後、1200ms経過するまで赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0987】

また、装飾LEDLS1～LS5は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

40

【0988】

図11-152(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

50

【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の間隔で輝度に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（9）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB512を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色から徐々に消灯し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色から徐々に消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色から徐々に消灯する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（10）によるランプ制御）。

10

20

【0990】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【0991】

【タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例】

本実施例では、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行うか否かに関わらず、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行わない場合には、そのまま輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行う場合には、タイトル文字の色を変化させる表示制御を行うタイミングで表示制御部123から送信されるタイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を指定する拡張コマンドを受信することで、タイトル文字の色が変化するときから輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う構成であった。

30

40

【0992】

これに対して本変形例では、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）と、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）と、タイトル文字が金色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出

50

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。

10

【0993】

これにより、演出制御用CPU120は、ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うことが可能となる。

20

【0994】

〔低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-89は、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B400を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-90は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-91～図11-95は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

30

【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。

40

【0997】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【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〕

50

図 11-96 は、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ B 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B40F を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-97 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-99～図 11-103 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【0999】

演出制御用 CPU 120 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 LED L W L 1～L W L 12 及び枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4 のランプ制御を行う。

【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 LED L W L 1～L W L 12 及び枠 LED L W R 2～L W R 12、アタッカランプ L A 1～L A 4、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5 は、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1002】

〔低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 11-104 は、表示制御部 123 が低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B517 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-105 は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-106～図 11-109 は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【1003】

演出制御用 CPU 120 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 LED L W L 1～L W L 12 及び枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4 のランプ制御を行う。

【1004】

特に、図 11-106 に示す子テーブルには、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートを構成するプロローグ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11-107～109 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1005】

これにより枠 LED L W L 1～L W L 12 及び枠 LED L W R 2～L W R 12、アタッ

カランプL A 1～L A 4、ロゴLED L L 1～L L 4、装飾LED L S 1～L S 5は、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1006】

〔低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-110は、表示制御部123が低ベース強リーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B500を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-111は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-112～図11-117は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

10

【1007】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB500を受信した場合に、拡張コマンドB500に基づいて強リーチ系強リーチA導入の親テーブル（図11-110）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-111）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-112～117）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LED L W L 1～L W L 12及び枠LED L W R 2～L W R 12、ロゴLED L L 1～L L 4、装飾LED L S 1～L S 5、アタッカランプL A 1～L A 4のランプ制御を行う。

【1008】

20

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LED L W L 1～L W L 12及び枠LED L W R 2～L W R 12、アタッカランプL A 1～L A 4、ロゴLED L L 1～L L 4、装飾LED L S 1～L S 5は、低ベース強リーチA演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

30

【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】

40

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB504を受信した場合に、拡張コマンドB504に基づいて強リーチ系強リーチB導入の親テーブル（図11-118）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-119）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-120～124）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LED L W L 1～L W L 12及び枠LED L W R 2～L W R 12、ロゴLED L L 1～L L 4、装飾LED L S 1～L S 5、アタッカランプL A 1～L A 4のランプ制御を行う。

【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

50

ーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1013】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタックランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1014】

〔低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

演出制御用CPU120は、表示制御部123が低ベース強リーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンドB505を受信した場合に、拡張コマンドB505に基づいて強リーチ系強リーチC導入の親テーブル（図示略）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図示略）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタックランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1015】

特に、強リーチ系強リーチC導入の子テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチC導入の孫テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1016】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタックランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1017】

〔低ベース最強リーチ演出において用いられる輝度データテーブル〕

図11-125は、表示制御部123が低ベース最強リーチ演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B600を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-126は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-127～図11-135は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【1018】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB600を受信した場合に、拡張コマンドB600に基づいて最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブル（図11-126）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-127）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-128～135）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタックランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1019】

特に、図11-126に示す子テーブルには、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パート終了までの演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-127～135に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1020】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1021】

〔高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-136は、表示制御部123が高ベースリーチA～D演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B605を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-137は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-138～図11-140は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【1022】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB605を受信した場合に、拡張コマンドB605に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図11-136）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-137）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-138～140）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠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

【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。

30

【1025】

〔高ベースリーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-141は、表示制御部123が高ベースリーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B606を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-142は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-143～図11-145は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

40

【1026】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB606を受信した場合に、拡張コマンドB606に基づいて高ベースリーチ系リーチA導入の親テーブル（図11-141）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-142）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-143～145）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠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】

50

特に、図 11-142 に示す子テーブルには、高ベースリーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11-143～145 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1028】

これにより枠 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、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5 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：B 607 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-147 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【1030】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B 607 を受信した場合に、拡張コマンド B 607 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 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 のランプ制御を行う。

【1031】

特に、図 11-147 に示す子テーブルには、高ベースリーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチ B 導入の孫テーブルには、高ベースリーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1032】

これにより枠 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、ロゴ LED L L 1～L L 4、装飾 LED L S 1～L S 5 は、高ベースリーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1033】

〔高ベースリーチ C 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図 11-148 は、表示制御部 123 が高ベースリーチ C 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 608 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ C 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-149 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ C 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【1034】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B 608 を受信した場合に、拡張コマンド B 608 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 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

10

20

30

40

50

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。

【1035】

特に、図11-148に示す子テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチC導入の孫テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1036】

これにより枠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、ロゴLED L L 1 ~ L L 4、装飾LED L S 1 ~ L S 5は、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1037】

〔高ベースリーチD演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-150は、表示制御部123が高ベースリーチD演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B609を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-151は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【1038】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB609を受信した場合に、拡張コマンドB609に基づいて高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブル（図11-150）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-151）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠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 のランプ制御を行う。

【1039】

特に、図11-150に示す子テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチD導入の孫テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1040】

これにより枠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、ロゴLED L L 1 ~ L L 4、装飾LED L S 1 ~ L S 5は、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1041】

〔作用効果1〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然

10

20

30

40

50

に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1042】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1043】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1044】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1045】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【1046】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチA～C演出よりも大当り期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【1047】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字及び低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）または双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった両側の飾り図柄の一部と重なった状態で表示されるので、タイトル文字が定位置に表示された後も、タイトル文字に注目させやすくなる。

【1048】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ラ

10

20

30

40

50

ンプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1049】

〔作用効果2〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1050】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1051】

〔作用効果3〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リ

ーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1052】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

20

【1053】

〔作用効果 4〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【1054】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を

40

50

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。

10

20

【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。

30

【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

40

50

度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチ A、B 演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1059】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【1060】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【1061】

〔作用効果 7〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示は、複数の文字（「6 人で爆チューを捕まえろ!」、
「バトルリーチ A（バトルリーチ B～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

【1062】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置 5 の手前側に可動体 32 が重なるように動作させ、可動体 32 が動作してから該可動体 32 が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体 32 が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

【1063】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、高ベースリーチ A～D 演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブル

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。

【1064】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1065】

〔作用効果8〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、
「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。

【1066】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1067】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ

演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【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。

20

30

【1069】

〔作用効果10〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2、T2-1～3、T3）と確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T4）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態

40

50

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ためしっかりと煽ることができる。

【1071】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示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。

20

【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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

50

【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通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

10

【1076】

〔作用効果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。

20

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【1083】

50

〔作用効果 1 4〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、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、大当たり期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

10

【1084】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音が出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

20

【1085】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字「期待度」とにより構成され、星形オブジェクトに対する強調表示は、文字「期待度」と重畳するサイズで行われる。このようにすることで、星形オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字の双方に注目させることができる。

30

【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 1 5〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出、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

40

50

て認識されてしまうことを防止できる。

【1088】

特に、保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数が、期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトの最大数と一致することとなるが、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出が実行されても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【1089】

また、タイトル表示パートの開始前に表示領域が単色表示される単色表示演出が実行されるときに保留表示を消去することで、違和感なく保留表示を終了できる。

【1090】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル、高ベース、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1091】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1092】

〔作用効果16〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～C演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出におけるタイトル表示パートにおいて第1数（3）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチB演出／高

ベースリーチB演出におけるタイトル表示パートにおいて第1数よりも多い第2数(3.5)の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出におけるタイトル表示パートにおいて第2数よりも多い第3数(4)の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第1数(3)と第2数(3.5)との数の差は、第2数(3.5)と第3数(4)との数の差と同じ(0.5)であり、第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度と第2数(3.5)に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第2数(3.5)に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度と第1数(3)に対応する低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数(3)から第2数(3.5)に増加した場合と、第2数(3.5)から第3数(4)に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第1数(3)から第2数(3.5)に増加した場合よりも第2数(3.5)から第3数(4)に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当りとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当りとなることを過度に期待させてしまうことがない。

10

20

30

40

50

【1093】

また、演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出におけるタイトル表示パートにおいて第3数(4)よりも多い第4数(4.5)の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第3数(4)と第4数(4.5)との数の差(0.5)は、第1数(3)と第3数(4)との数の差(1)よりも小さく、第4数(4.5)に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出が実行されたときにおける大当り期待度と第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度と第1数(3)に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数(3)から第3数(4)に増加した場合よりも第3数(4)から第4数(4.5)に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第1数(3)から第3数(4)に増加した場合よりも第3数(4)から第4数(4.5)に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当りとなることを期待させることができる。

【1094】

また、第3数(4)と第4数(4.5)との数の差は0.5であり、第1数(3)と第3数(4)との数の差は1であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数(3)から1増加して第3数(4)となったときよりも、第3数(4)から0.5増加して第4数(4.5)となった方がさらに大当りとなることを期待させることができる。

【1095】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第3数(4)に対応する高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度と第2数(3.5)に対応する高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、通常状態において第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度と第2数(3.5)に対応する低ベース強リーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、通常状態よりも有利な確変状態の方が、タイ

トル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が増加した場合に大当たりとなることを期待させることができる。

【1096】

〔作用効果17〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【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演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチA～C演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【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、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。

【1100】

〔作用効果 18〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A～C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出では、演出結果として大当たりとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチ A～C 演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチ A、B 演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【1101】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【1102】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1103】

〔作用効果 19〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース

最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

10

【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。

20

【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。

30

【1106】

また、選択演出により低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチが選択された場合には、そのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートから開始する。このようにすることで、選択演出を経由して低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのスーパーリーチ演出が実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【1107】

〔作用効果 20〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、大当り開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

40

【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

50

いてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1109】

また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、タイトル文字を表示する場合にタイトル表示専用の背景が表示させるもの（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D）があり、大当り開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【1110】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1111】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【1112】

〔作用効果21〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。この際、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、導入パートで表示される操作促進文字（小）は、遊技者に対して動作（操作）を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

40

【1113】

また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作

50

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。

10

【１１１５】

また、操作促進文字（小）の文字数（３）は、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数（７～１３）よりも少ないため、操作促進文字（小）を大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【１１１６】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【１１１７】

〔作用効果２２〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、スーパーリーチ演出の内容を説明する説明文字を表示可能である。この際、説明文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、付加的に表示される説明文字を、タイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

40

【１１１８】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、説明文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

50

【1119】

また、説明文字は、スーパーリーチ演出が有利であることを示唆する内容のものであるため、説明文字が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【1120】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1121】

〔作用効果23〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1122】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（10）は低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（7、8）よりも多いが、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズは低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズよりも大きい。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の方が1文字の占める表示領域サイズが大きくなるため、低ベース強リーチB、C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1123】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導

入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1124】

〔作用効果24〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄(大)をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄(大)をサイズの小さい飾り図柄(小)に縮小表示する。この際、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字を飾り図柄(小)のサイズよりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字が、縮小表示された飾り図柄(小)よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル文字に注目させることができる。

【1125】

また、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字のいずれの文字についても飾り図柄(大)よりも小さく、飾り図柄(小)よりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、リーチ態様となった際の飾り図柄(大)については確実に認識させることができつつ、その後は、飾り図柄(大)が縮小されて飾り図柄(小)となり、飾り図柄(小)よりも大きなサイズでタイトル文字を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル文字に注目させることができる。

【1126】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9(枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4)の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1127】

〔作用効果25〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字(小)よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作

促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1128】

また、大当り開始演出のタイトル文字は、「BIG」または「REGULAR」と、「BONUS」と、から構成されており、「BIG」または「REGULAR」が定位置上部に表示された後、「BONUS」が定位置下部に表示され、「BONUS」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「BIG」または「REGULAR」及び定位置下部に表示された「BONUS」は徐々に拡大表示される。そして、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

10

【1129】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

20

【1130】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（大）は、大当り開始演出のタイトル文字よりも大きく表示されることで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【1131】

また、操作促進文字（大）を構成する文字列のうちの最小の文字が、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されることで、どの文字に注目したとしても、操作促進文字（大）の方が大当り開始演出のタイトル文字より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

30

【1132】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【1133】

【作用効果26】

50

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大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【1134】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当たり開始演出のタイトル文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1135】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

20

【1136】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【1137】

〔作用効果27〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

40

【1138】

50

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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1141】

〔作用効果 28〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1142】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展し、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチ A、B 演

出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1144】

〔作用効果 29〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当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。

20

【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。

30

【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 2 R に向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当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、大当た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

40

50

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、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【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、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1150】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【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、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が

表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、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、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。

【1154】

また、タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示がきちんとみえる時間が、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【1155】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、タイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【1156】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タ

イトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1157】

〔作用効果 3 2〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1158】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1159】

〔作用効果 3 3〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ 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

10

20

30

40

50

ーチ A、B 演出よりも大当り期待度が高く、高ベースリーチ B～D 演出は、高ベースリーチ A 演出よりも大当り期待度が高く、高ベースリーチ A 演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度が高い。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A 演出、及び高ベースリーチ B～D 演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出は、通常状態における低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当り期待度が低いため、低ベース強リーチ A～C 演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチ A、B 演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチ A、B 演出によって大当りとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチ A 演出は確変状態における高ベースリーチ B～D 演出よりも大当り期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出よりは大当り期待度が高いことから、高ベースリーチ A 演出でも高ベースリーチ B～D 演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチ A 演出の場合にも高ベースリーチ B～D 演出の場合にも大当りとなることを期待させることができる。

10

【1160】

〔作用効果34〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

20

【1161】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

30

【1162】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、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、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【1163】

〔作用効果35〕

50

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりも大当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。

10

【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。

20

【1165】

〔作用効果36〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。そして時短状態B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当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。

30

40

【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

50

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部分において、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部分において、導入部分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部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは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部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。そして時短状態 B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【1170】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1171】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導

入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1172】

〔作用効果 38〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態 B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1173】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出と、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチ A～C 演出と、を含み、遊タイムまでの残回数文字は、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチ A～C 演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当り期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出では遊タイムまでの残回数文字が表示されるため、時短状態 B（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当り期待度の高い低ベース強リーチ A～C 演出では、遊タイムまでの残回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態 B（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当りとなりやすいことから、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【1174】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチ A～C 演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残回数文字によって低ベース強リーチ A～C 演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないうえに、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【1175】

また、低ベース強リーチ A～C 演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示せずに大当り遊技状態に制御され、低ベース強リーチ A～C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A～C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示しないことで、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、低ベース強リーチ A～C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A～C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させるので、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

10

20

30

40

50

【1176】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1177】

〔作用効果39〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出A～Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を表示する遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字（小）を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字（小）が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字（小）に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作（操作）を促すことができる。

20

30

【1178】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されるのに対し、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Dにおいて作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字（小）と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当たりとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

40

【1179】

また、低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Dにおいては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチA～C演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されない。このようにすることで、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができ

50

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。

10

【1181】

〔作用効果40〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当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。

20

30

【1182】

また、時短状態B（遊タイム）までの残り回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当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）までの残り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。

40

【1183】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態B（遊タイム）において最初に第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる可変表示において、時短状態B（遊タイム）において通常用いる変動パターンよりも変動時間の長い時短B開始変動パターンを用いて可変表示を行う。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）における最初の変動において時短B開始変動パターンに応じた変動期間で遊タイム開始演出を実行できる。

【1184】

50

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1185】

〔作用効果41〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

20

【1186】

また、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音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。

30

40

【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

50

イトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1189】

〔作用効果42〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様または金色の態様に変化させる場合のいずれの場合であっても、白色の態様から共通となる表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様に変化させる場合にも、白色の態様から金色の態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるので、白色の態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から赤色の態様または金色の態様に変化するまでは、赤色の態様よりも大当り期待度の高い金色の態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【1190】

また、共通の表示態様は、タイトル文字を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに赤色の態様または金色の態様に変化している。このようにすることで、タイトル文字を構成する文字が光ることにより、赤色の態様または金色の態様に変化することができる。

【1191】

〔作用効果43〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、異なる2のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

40

50

【1192】

〔作用効果44〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1193】

〔作用効果45〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりもさらに大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイト

ル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチB導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチA導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチB導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチC導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル(最強リーチ系最強リーチ導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

【1194】

〔作用効果46〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当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CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル:弱リーチ系共通タイトル(白)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル:弱リーチ系共通タイトル(赤)または弱リーチ系共通タイトル(金)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第2態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

30

40

【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

50

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 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。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 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のタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

40

50

【1196】

また、低ベース弱リーチ A 演出であるか、低ベース弱リーチ B 演出であるか、に応じてタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルのうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとすることで、タイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルの一方について共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、他方について各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、低ベース弱リーチ A 演出であるか、低ベース弱リーチ B 演出であるか、に応じてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1197】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1198】

本願発明は、変動パターンに基づいてリーチ演出を実行するが、リーチ演出が実行される前に様々な予告演出を実行することが考えられる。例えば、予告演出（ステップアップ予告、擬似予告、リーチ示唆演出、タイマー演出等）を液晶で表示する。液晶は複数のレイヤで構成されており予め定められた優先順位に応じていずれのレイヤにいずれの予告演出画像や識別情報を表示するかを設定可能である。そして、特定のレイヤにおいて予告演出を表示するとともに表示態様が変化することで透過率を変更することで予告演出の表示態様を効果的に変更することで遊技者の興味を向上させることが考えられる。以下に具体的な制御を説明する。

【1199】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【1200】

〔形態 1-1〕

形態 1-1 の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定パートが実行される前と、第2所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図44～図47、図56、図57、図63、図74、図79参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1201】

〔形態1-2〕

形態1-2の遊技機は、

一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図44～図47参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【1202】

〔形態1-3〕

形態1-3の遊技機は、

背景画像は、第1背景画像と、該第1背景画像よりも有利な第2背景画像と、を含み、

第1背景画像を表示しているときに第1所定パートを実行可能であり、

第2所定パートの実行中に第2背景画像が表示され、

第2背景画像は、所定演出とは異なる第2背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、

所定演出により第2背景画像が表示されたときの方が、第2背景煽り演出により第2背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図41参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、所定演出と第2背景煽り演出とのいずれにより第2背景画像が表示されるかに注目させ、興味を高めることができる。

【1203】

〔形態1-4-1〕

形態1-4-1の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図44～図47参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興味を高めることができる。

【1204】

〔形態1-4-2〕

形態1-4-2の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第1背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第1背景画像よりも有利な第2背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第3背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第3背景画像よりも有利な第4背景画像と、を含み、

第2所定パートにおける破片画像は、第2背景画像とともに表示され、

特定演出における破片画像は、第4背景画像とともに表示される（図56、図57、図63、図74、図79参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興味を高めることができる。

【1205】

〔形態1-4-3〕

形態1-4-3の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第2背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある第4背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図70、図71、図84参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。

【1206】

〔形態1-4-4〕

形態1-4-4の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

回転動作により破片画像が第1の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第2背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第2の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第2背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図94、図100参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1207】

〔形態1-4-5〕

形態1-4-5の遊技機は、

10

20

30

40

50

複数の破片画像のうち第1の破片画像が第1の角度のときに、複数の破片画像のうち第2の破片画像は第2の角度となる（図94、図100参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1208】

〔形態1-5〕

形態1-5の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図95参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1209】

〔形態1-6〕

形態1-6の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図83参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【1210】

〔形態1-7-1〕

形態1-7-1の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第2所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図86、図91参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【1211】

〔形態1-7-2〕

形態1-7-2の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図86、図91参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1212】

〔形態1-7-3〕

形態1-7-3の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図95参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【1213】

10

20

30

40

50

〔形態 1－8〕

形態 1－8 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図 9 4、図 1 0 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

10

〔1 2 1 4〕

〔形態 2－1〕

形態 2－1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

20

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

30

表示手段は、第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるとき第 2 タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図 5 6、図 5 7、図 6 3、図 7 4、図 7 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるとき違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。

40

〔1 2 1 5〕

〔形態 2－2〕

形態 2－2 の遊技機は、

第 1 タイミングで表示されるエフェクト画像と第 2 タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図 7 4、図 7 9 参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【1216】

〔形態2-3〕

形態2-3の遊技機は、

第1所定パートの実行期間は、第2所定パートの実行期間よりも長く、

エフェクト画像の表示期間は、第1所定パートの実行期間および第2所定パートの実行期間よりも短い（図74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。

10

【1217】

〔形態2-4〕

形態2-4の遊技機は、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図56、図57、図63参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

20

【1218】

〔形態3-1〕

形態3-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

30

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

40

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第2所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第1速度から第2速度に変化して移動する態様で表示される（図59、図66、図76、図81、図83参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示され

50

る演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1 2 1 9】

〔形態 3-2〕

形態 3-2 の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可能であり、

所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 4 4～図 4 7 参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【1 2 2 0】

〔形態 3-3〕

形態 3-3 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 5 9（C）、図 6 6（C）参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1 2 2 1】

〔形態 3-4-1〕

形態 3-4-1 の遊技機は、

特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第 1 期間に亘って第 1 の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第 2 期間に亘って第 2 の速度により移動する態様で表示され、

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 8 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1 2 2 2】

〔形態 3-4-2〕

形態 3-4-2 の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されるとき第 1 タイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間は、第 1 期間と重複する一方、第 2 期間とは重複しない（図 8 1、図 8 3、図 9 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1 2 2 3】

〔形態 3-5〕

形態 3-5 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における

10

20

30

40

50

複数の破片画像のうち第2の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図100参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1224】

〔形態4-1〕

形態4-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図59、図66、図70、図71、図76、図81、図93参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1225】

〔形態4-2〕

形態4-2の遊技機は、

特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、

特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、

特定演出における複数の破片画像のうち第1の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における複数の破片画像のうち第2の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における複数の破片画像のうち第3の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図93参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【1226】

〔形態4-3-1〕

形態4-3-1の遊技機は、

特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

回転動作により第1の破片画像が第1の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により第1の破片画像が第2の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図94、図100参照）、
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1227】

〔形態4-3-2〕

形態4-3-2の遊技機は、

特定演出において、複数の破片画像のうち第1の破片画像が第1の角度のときに、複数の破片画像のうち第2の破片画像は第2の角度となる（図94、図100参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1228】

20

〔形態5-1〕

形態5-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

30

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

40

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第2所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図59、図66、図76、図81参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出

50

と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1229】

〔形態5-2〕

形態5-2の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図88、図92参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1230】

〔形態5-3〕

形態5-3の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図95参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【1231】

〔形態5-4〕

形態5-4の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図94（A）参照）、

特定演出における破片画像のうち第1の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

特定演出における破片画像のうち第1の破片画像とは異なる第2の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図94（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1232】

〔形態6-1〕

形態6-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

10

20

30

40

50

報を表示可能であり、

所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第1ヒビ態様から第2ヒビ態様に変化させる第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第1ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

10

第2所定パートが実行された後に、第3所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、

所定演出において第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、

第3所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第1期間を要し、

特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第1期間とは異なる第2期間を要する（図60～図62、図70、図71、図77、図78参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1233】

〔形態6-2〕

形態6-2の遊技機は、

30

第2所定パートの方が、第1所定パートよりも実行期間が長い（図70、図71、図76、図81参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1234】

〔形態6-3〕

形態6-3の遊技機は、

第2所定パートが実行され、その後、第3所定パートが実行されなかったときに、第3所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第2ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第4所定パートを実行可能である（図77参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。

【1235】

〔形態6-4-1〕

形態6-4-1の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第1パターンと、所定演出が実行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第2パターンと、があり、

第1パターンにより可変表示が行われるときの方が、第2パターンにより可変表示が行

50

われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 7 7 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【 1 2 3 6 】

〔形態 6 - 4 - 2〕

形態 6 - 4 - 2 の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

特定演出は、第 3 所定パートが実行された後に実行可能であり、

特定演出の実行前に、第 3 所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 4 4 ~ 図 4 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出における第 3 所定パートが実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【 1 2 3 7 】

〔形態 6 - 5〕

形態 6 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートから第 3 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 6 0（G）、図 6 2（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 2 3 8 】

〔形態 6 - 6〕

形態 6 - 6 の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

第 3 所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、

第 3 所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図 6 1（I）~ 図 6 1（K）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【 1 2 3 9 】

〔形態 6 - 7 - 1〕

形態 6 - 7 - 1 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、

ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図 6 0（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【 1 2 4 0 】

〔形態 6 - 7 - 2〕

形態 6 - 7 - 2 の遊技機は、

動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、

小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図 6 0（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる。

【1241】

〔形態6-7-3〕

形態6-7-3の遊技機は、

第2所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図60（H）、図77参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定パート第2所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【1242】

〔形態6-7-4〕

形態6-7-4の遊技機は、

第1所定パートにおける小破片画像と、第3所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図77）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定パートと第3所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1243】

〔形態6-8〕

形態6-8の遊技機は、

第3所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図70、図71、図84参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1244】

〔形態6-9〕

形態6-9の遊技機は、

第3所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図83参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【1245】

〔形態6-10〕

形態6-10の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第3所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図77、図78参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興味を高めることができる。

【1246】

〔形態7-1〕

10

20

30

40

50

形態 7-1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、

動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、

特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、

特定演出における破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図 5 6、図 5 7、図 6 6 図 7 4、図 8 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 2 4 7 】

〔形態 8-1〕

形態 8-1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であ

10

20

30

40

50

り、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定パートと第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第1所定パートが実行される前と、第2所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

10

第3所定パートが実行される前と、第4所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図56、図57、図59、図74、図76参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第1所定演出と第2所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

20

【1248】

〔形態8-2〕

形態8-2の遊技機は、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像を第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第3所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化するまでの期間と、第3所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化するまでの期間とで、長さが異なる（図56、図57、図59、図74、図76参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【1249】

〔形態9-1〕

形態9-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

40

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前

50

兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定パートと第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

表示手段は、第1所定パートから第2所定パートに移行するときの第1タイミングと、第3所定パートから第4所定パートに移行するときの第2タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間のうち、第1期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第1期間経過後の第2期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図56、図57、図59、図74、図76参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるとき違和感を軽減して好適に第1所定演出および第2所定演出を実行することができる。

【1250】

〔形態9-2〕

形態9-2の遊技機は、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像を第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第3所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化するまでの期間と、第3所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化するまでの期間とで、長さが異なる（図56、図57、図59参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【1251】

〔形態10-1〕

形態10-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定パートと第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第2所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わ

10

20

30

40

50

ずに移動する態様で表示され、

第4所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第1速度から第2速度に変化して移動する態様で表示される（図56、図57、図64、図65、図74、図80、図83参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第1所定演出と第2所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【1252】

〔形態10-2〕

形態10-2の遊技機は、

第1所定パートから第2所定パートに移行するときの第1タイミングと、第3所定パートから第4所定パート移行するときの第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図56（G）、図64（H）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出と第2所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

20

【1253】

〔形態10-3-1〕

形態10-3-1の遊技機は、

第4所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第1期間に亘って第1の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第2期間に亘って第2の速度により移動する態様で表示され、

第2期間の方が、第1期間よりも長い（図83参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出と第2所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

30

【1254】

〔形態10-3-2〕

形態10-3-2の遊技機は、

第4所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、

第4所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第1期間と重複する一方、第2期間とは重複しない（図64、図83参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【1255】

〔形態10-4〕

形態10-4の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図94（A）参照）、

第4所定パートにおける破片画像のうち第1の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

第4所定パートにおける破片画像のうち第1の破片画像とは異なる第2の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図94（B）参照）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出と第2特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1256】

〔形態10-5〕

形態10-5の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図70、図71、図84参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1257】

〔形態10-6-1〕

形態10-6-1の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像と第4所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第4所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第2所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図86、図87参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1258】

〔形態10-6-2〕

形態10-6-2の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図86、図87参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1259】

〔形態10-7-1〕

形態10-7-1の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像および第4所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第2所定パートにおける複数の破片画像のうち第1の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第4所定パートにおける複数の破片画像のうち第2の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図100参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1260】

〔形態10-7-2〕

形態10-7-2の遊技機は、

回転動作により破片画像が第1の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第2の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図94、図100参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1261】

10

20

30

40

50

〔形態 10-7-3〕

形態 10-7-3 の遊技機は、

第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、複数の破片画像のうち第 2 の破片画像は第 2 の角度となる（図 94、図 100 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

〔1262〕

〔形態 10-8〕

形態 10-8 の遊技機は、

一の可変表示において、第 1 所定演出と第 2 所定演出との両方を実行可能であり、
第 1 所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
第 2 所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
第 2 所定演出の実行前に、第 1 所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 44～図 47 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

〔1263〕

〔形態 10-9〕

形態 10-9 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 74、図 80 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

〔1264〕

〔形態 11-1〕

形態 11-1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、

第4所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図59、図56、図57、図76、図74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第1所定演出と第2所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【1265】

〔形態12-1〕

形態12-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

20

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

30

第1所定パートと第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第2所定パートにおける破片画像と第4所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、

第4所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第2所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図56、図57、図64、図65、図74、図80参照）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1266】

〔形態13-1〕

形態13-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

50

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、 10

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第1ヒビ態様から第2ヒビ態様に变化させる第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第3ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第4所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第5所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、 20

第1所定パートと第4所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第2所定パートが実行された後に、第3所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、

第2所定パートを開始してから第3所定パートに移行するまでの期間の方が、第4所定パートを開始してから第5所定パートに移行するまでの期間よりも長く、

第3所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第1期間を要し、

第5所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第1期間とは異なる第2期間を要する（図56、図57、図60、図61、図77、図74参照）、 30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第1所定演出と第2所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1267】

〔形態13-2〕

形態13-2の遊技機は、 40

第1所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第1ヒビ態様にて表示可能であり、

第4所定パートにおいて割れ前兆画像を第3ヒビ前段態様から第3ヒビ態様に变化させて表示可能である（図60、図56参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【1268】

〔形態14-1〕

形態14-1の遊技機は、 50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、
表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報
を表示可能であり、 10

第1所定演出は、割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、第1所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、

第1所定パートと第3所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第2所定パートと第4所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第1所定演出の後に第2所定演出を実行する場合に、第2所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第3所定パートを開始する（
図53、図54、図72参照）、 20
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第3所定パートは第2所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【1269】

〔形態14-2〕

形態14-2の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像と第4所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第2所定パートと第4所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図53、図54、図95参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出第2所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1270】

〔形態14-3〕

形態14-3の遊技機は、

第2所定パートと第4所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、

第2所定パートにおける特殊画像は、第1態様にて表示され、

第4所定パートにおける特殊画像は、第1態様とは異なる第2態様にて表示される（図53（F）、図54（F）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出と第2所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1271】

〔形態14-4〕

10

20

30

40

50

形態 1 4 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図 7 2 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出第 2 所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、
興趣を高めることができる。

【 1 2 7 2 】

〔形態 1 4 - 5〕

形態 1 4 - 5 の遊技機は、

第 1 所定演出の実行後に第 2 所定演出を実行する第 1 パターンと、第 1 所定演出の実行後に第 2 所定演出を実行しない第 2 パターンと、があり、 10

第 1 パターンにより遊技が進行する方が、第 2 パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図 3 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【 1 2 7 3 】

〔形態 1 4 - 6〕

形態 1 4 - 2 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、 20

第 4 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 8 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。

【 1 2 7 4 】

〔形態 1 4 - 7 - 1〕

形態 1 4 - 7 - 1 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パート移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、 30

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図 5 3（C）、図 5 4（C）、図 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 1 2 7 5 】

〔形態 1 4 - 7 - 2〕

形態 1 4 - 7 - 2 の遊技機は、 40

第 1 タイミングで表示されるエフェクト画像と第 2 タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 1 2 7 6 】

〔形態 1 5 - 1〕

形態 1 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、 50

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、

第2所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第1期間を要し、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第1期間とは異なる第2期間を要する（図56、図57、図69、図74、図82（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【1277】

〔形態15-2〕

形態15-2の遊技機は、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第1所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。

【1278】

〔形態15-3〕

形態15-3の遊技機は、

第2所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第1の破片画像があり、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第2の破片画像があり、

第1の破片画像の方が、第2の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図57（J）、図69（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1279】

〔形態15-4〕

形態15-4の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図84参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1280】

〔形態15-5〕

形態15-5の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図86、図88参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興味を高めることができる。

【1281】

〔形態15-6〕

形態15-6の遊技機は、

第1所定パートから第2所定パートに移行するときの第1タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図56（G）、図69（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1282】

〔形態16-1〕

形態16-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、

第1ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第1発光パターンにより発光手段が発光し、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第2発光パターンにより発光手段が発光し、

第1発光パターンによる発光手段の発光は、第2所定パートが実行されるまで継続し、

第2発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図56、図57、図69、図74、図82（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊

10

20

30

40

50

技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第2発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【1283】

〔形態17-1〕

形態17-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、

第1所定パートが実行される前と、第2所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図56（A）～図56（F）、図57（I）～図57（K）参照）、

報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図69（A）、図69（B）、図69（D）、図74、図82（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【1284】

〔形態18-1〕

形態18-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

10

20

30

40

50

第 1 所定演出は、オブジェクト画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 4 所定パートと、可動体の第 1 動作を開始する第 5 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 6 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 6 所定パートにおいて、可動体は、第 1 動作とは異なる第 2 動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第 2 動作が終了する（図 5 6、図 5 7、図 5 9、図 7 4、図 7 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【1 2 8 5】

〔形態 1 8 - 2〕

形態 1 8 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 7 4、図 7 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【1 2 8 6】

〔形態 1 8 - 3 - 1〕

形態 1 8 - 3 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートから第 3 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 5 所定パートから第 6 所定パートに移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 5 6（G）、図 5 9（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1 2 8 7】

〔形態 1 8 - 3 - 2〕

形態 1 8 - 3 - 2 の遊技機は、

第 1 動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図 5 9（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【1 2 8 8】

〔形態 1 8 - 3 - 3〕

10

20

30

40

50

形態 18-3-3 の遊技機は、
可動体の第 1 動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第 6 所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第 1 動作の期間よりも長い（図 76 参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【1289】

〔形態 18-4〕

形態 18-4 の遊技機は、
第 2 所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第 5 所定パートにおける可動体の第 1 動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図 76 参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第 2 所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1290】

〔形態 19-1〕

形態 19-1 の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、オブジェクト画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、可動体の第 1 動作とともに第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 4 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 5 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 5 所定パートにおいて、可動体は、第 1 動作とは異なる第 2 動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第 2 動作が終了する（図 56、図 57、図 67、図 68、図 74、図 82（A）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

10

20

30

40

50

【1291】

〔形態19-2〕

形態19-2の遊技機は、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像を第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第4所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に変化するまでの期間と、第4所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図74、図82参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【1292】

〔形態19-3-1〕

形態19-3-1の遊技機は、

第2所定パートから第3所定パートに移行するときの第1タイミングと、第4所定パートから第5所定パートに移行するときの第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図56（G）、図67（E）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出第2所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1293】

〔形態19-3-2〕

形態19-3-2の遊技機は、

第2動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、

第2動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図67（F）参照）

、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第2所定演出の演出効果を高めることができる。

【1294】

〔形態19-3-3〕

形態19-3-3の遊技機は、

可動体の第2動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、

第5所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第2動作の期間よりも長い（図82参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出の演出効果を高めることができる。

【1295】

〔形態19-4〕

形態19-4の遊技機は、

第2所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第4所定パートにおける可動体の第1動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図82参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により第2所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1296】

〔形態20-1〕

形態20-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、可動体の第1動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

特定演出において、可動体は、第1動作とは異なる第2動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第2動作を開始する（図56、図57、図63、図74、図79参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【1297】

〔形態20-2-1〕

形態20-2-1の遊技機は、

第1動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

第1動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図63（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。

【1298】

〔形態20-2-2〕

形態20-2-2の遊技機は、

エフェクト画像は、第1表示期間と第2表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能で

10

20

30

40

50

あり、

可動体の第1動作期間の長さとはエフェクト画像の第1表示期間との長さとは略共通であり、

特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第1動作の期間よりも長い（図79参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

【1299】

〔形態20-3〕

形態20-3の遊技機は、

特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第1動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図79参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1300】

〔形態21-1〕

形態21-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1ヒビ態様または第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、

第1ヒビ態様または第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第1の視認性により表示され、

第1ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第1の視認性よりも視認性が低い第2の視認性により表示され、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第2の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第1の視認性により表示される（図56（E）、（F）、図58（C）、図74、図75参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される

10

20

30

40

50

演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1301】

〔形態21-2〕

形態21-2の遊技機は、

所定範囲と特定範囲との境界を第1の視認性および第2の視認性よりも視認性が高い第3の視認性により表示可能である（図58（C）拡大図参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出の演出効果を高めることができる。

【1302】

〔形態21-3〕

形態21-3の遊技機は、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

第2ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図58（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

【1303】

〔形態21-4〕

形態21-4の遊技機は、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第1ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図75参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出と第2所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1304】

〔形態22-1〕

形態22-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第1ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、

第1種類の第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第2種類の第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図55～図57、図73、図74参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第2ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1305】

〔形態22-2〕

形態22-2の遊技機は、

第1種類の第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第2種類の第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図56、図55参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1306】

〔形態22-3〕

形態22-3の遊技機は、

第1所定演出と第2所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1所定演出と第2タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図56、図55参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1307】

〔形態23-1〕

形態23-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い第1所定表示レイヤにおいて第1割れ前兆画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が低い第2所定表示レイヤにおいて第2割れ前兆画像を表示可能であり、

第1所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1割れ前兆画像を表示する演出であり、

第2所定演出は、第2割れ前兆画像を表示する演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、

第2割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、

第1所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、

第2所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図56～図58、図74、図75、図102参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1割れ前兆画像を表示する第1所定演出と第2割れ前兆画像を表示する第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1308】

〔形態23-2-1〕

形態23-2-1の遊技機は、

変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、

所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図102参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【1309】

〔形態23-2-2〕

形態23-2-2の遊技機は、

所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図102参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

【1310】

〔形態24-1〕

形態24-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する第1所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する第2所定演出を実行可能であり、

第2所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定演出における破片画像と第2所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、

第2所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画像を含み、

第2所定演出における破片画像の表示期間の方が、第1所定演出における破片画像の表

10

20

30

40

50

示期間よりも長い（図５６、図７４、図７９、図１０３、図１０４参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第２所定演出における破片画像とその後に行われる演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１３１１】

〔形態２４－２〕

形態２４－２の遊技機は、

特別演出は、第１特別演出と、第２特別演出と、があり、

第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図１０３、図１０４、図１０５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【１３１２】

〔形態２４－３－１〕

形態２４－３－１の遊技機は、

第２所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、

透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図１０５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【１３１３】

〔形態２４－３－２〕

形態２４－３－２の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第２所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動作量が多い（図１０５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【１３１４】

〔形態２４－４〕

形態２４－４の遊技機は、

第２所定演出は、第１所定パートと第２所定パートとを含み、

第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、

第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される（図１０４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

10

20

30

40

50

【1315】

〔形態25〕

形態25の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図63（C））を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に（図91（B1））、該割れ画像を該第1態様から第2態様に変化させる（図91（B2）～（B5））ことを含む演出であり

、
前段演出の実行期間の方が、第1態様の割れ画像の表示期間よりも長い（図79、図91参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第1態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【1316】

〔形態26〕

形態26の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出が実行される前に、前段演出（図63（C））を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に（図91（B1））、該割れ画像を該第1態様から第2態様に変化させる（図91（B2）～（B5））ことを含む演出であり

、
割れ画像を第1態様にて表示する期間と第2態様にて表示する期間とを合算した期間の方が、前段演出の実行期間よりも長い（図79、図91参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が第1態様および第2態様である期間を前段演出の実行期間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。

【1317】

〔形態27〕

形態27の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

第1表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第1表示レイヤよりも優先度が低い第2表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であ

10

20

30

40

50

り、

第1表示レイヤよりも優先度が高い第3表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、

エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、

エフェクト画像の表示期間のうち、第1期間に亘って割れ画像を視認することが困難であり、該第1期間経過後の第2期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、

第2期間の方が、第1期間よりも長い（図72～図82、図86～図92参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止する。

10

【1318】

〔形態28〕

形態28の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

表示手段は、

20

第1表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第1表示レイヤよりも優先度が低い第2表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第1表示レイヤよりも優先度が高い第3表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第1態様から第2態様に変化させることを含む演出であり、

表示手段は、第1態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第2態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図72～図82、図86～図92参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【1319】

〔形態29〕

形態29の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

40

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に（図90（B1））、該割れ画像を該第1態様から第2態様に変化させる（図90（B2）～（B5））ことを含む演出であり、

第2態様の割れ画像の表示期間における第1タイミングと第2タイミングとで、該第2態様の該割れ画像の透過率が異なる（図78、図90参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【１３２０】

〔形態３０〕

形態３０の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図８６（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図８６（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、

特定演出は、第３態様の割れ画像を表示した後に（図９０（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図９０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、

第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図７４、図７８、図８６、図９０、図９４（Ａ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【１３２１】

〔形態３１〕

形態３１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第１態様の割れ画像を表示した後に（図８６（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図８６（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、

特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第３態様の割れ画像を表示した後に（図９０（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図９０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、

第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図４１～図４３、図７４、図７８、図８６、図９０、図９４（Ａ）参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 態様の割れ画像が表示されたときと第 4 態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【1 3 2 2】

〔形態 3 2〕

形態 3 2 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

発光制御手段は、

割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、

割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図 7 2 ～図 7 4、図 7 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が表示されるときに発光手段の発光制御を好適に行うことができる。

【1 3 2 3】

〔形態 3 3〕

形態 3 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、

音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図 7 2 ～図 7 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【1 3 2 4】

〔形態 3 4〕

形態 3 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

10

20

30

40

50

報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

音出力手段は、第1パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図72参照）、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図79参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【1325】

〔形態35〕

形態35の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報

報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

音出力手段は、第1パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図72参照）、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図82参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【1326】

〔形態36〕

形態36の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報

報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

割れ前兆画像は、割れ画像が第1パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、

音出力手段は、第1パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図72参照）、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図79参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【1327】

〔形態37〕

形態37の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

音出力手段は、

割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、

割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、

音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図 9 9 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

【1 3 2 8】

〔形態 3 8〕

形態 3 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、

音出力手段は、

割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり、

割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図 9 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

【1 3 2 9】

〔形態 3 9〕

形態 3 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第 1 パターンにおける第 1 サイズの破片画像と該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズの破片画像との動作速度が異なり

10

20

30

40

50

、
第2パターンは、変動量が0となっていることで、該第2パターンにおける第3サイズの破片画像と該第3サイズよりも小さい第4サイズの破片画像との動作速度が共通である（図84、図85参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第2パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

10

【1330】

〔形態40〕

形態40の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、

20

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンと第2パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速さが異なる（図84、図85参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【1331】

〔形態41〕

形態41の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンと第2パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されるときに進行方向が異なる（図84、図85参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

40

【1332】

〔形態42〕

形態42の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

50

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、第3パターンと、があり、

第1パターンは、破片画像の表示に関する第1パラメータと、破片画像の表示に関する第2パラメータと、を含んで構成され、

第2パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第3パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第1パターンと第2パターンと第3パターンとで、第1パラメータの値が共通であり、第2パラメータの値が異なる（図84、図85参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第2パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

【1333】

〔形態43〕

形態43の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、第3パターンと、があり、

第1パターンは、破片画像の表示に関する第1パラメータと、破片画像の表示に関する第2パラメータと、を含んで構成され、

第2パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第3パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第1パターンと第2パターンとで、第1パラメータの値が共通であり、第2パラメータの値が異なり、

第2パターンと第3パターンとで、第1パラメータの値が異なり、第2パラメータの値が共通である（図84、図85参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

【1334】

〔形態44〕

形態44の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第2パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第1パターンにより割れ画像が表示される前と、第1パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画

10

20

30

40

50

像の種類が異なり、

第2パターンにより割れ画像が表示される前と、第2パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図41、図43、図56～図58参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興味を高めることができる。

【1335】

〔形態45〕

形態45の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、表示手段は、

第1表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第1表示レイヤよりも優先度が低い第2表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第1表示レイヤよりも優先度が高い第3表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第1態様から第2態様に変化させることを含む演出であり、

表示手段は、

通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、

第1態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第2態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図41、図43、図56、図57参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【1336】

〔形態46〕

形態46の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第2パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第1パターンにより表示された割れ画像と、第2パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第1パターンにより表示された割れ画像と、第2パターンにより表示された割れ画像とで、移動する速さが異なる（図41、図43、図56～図58参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。

【1337】

〔形態47〕

形態47の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報 10
を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第2パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第1パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図38、図40（C）、図41、図43参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。 20

【1338】

〔形態48〕

形態48の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて第1種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第2種類の破片画像を複数表示可能であり、 30

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報 30
を表示可能であり、

第1種類の破片画像の表示期間と第2種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、

第1種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、

第2種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図91、図105参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示態様が異なる2種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。 40

【1339】

〔形態49〕

形態49の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて第1種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第2種類の破片画像を複数表示可能であり、 50

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1種類の破片画像の表示期間と第2種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、

第1種類の破片画像と第2種類の破片画像とで、表示態様が異なり、

第1種類の破片画像の表示期間は、第2種類の破片画像の表示期間よりも長い（図91、図105参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示態様が異なる2種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

10

【1340】

〔形態50〕

形態50の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

20

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

可動体が重畳しない表示領域である第1領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第2領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図91、図105参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。

【1341】

〔形態51〕

形態51の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

30

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

複数の破片画像のうちの第1破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第1領域から該可動体が重畳する表示領域である第2領域に進入するように移動する態様で表示され、

40

複数の破片画像のうちの第2破片画像は、第2領域に進入しないように第1領域を移動する態様で表示される（図91、図105参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【1342】

50

〔形態５２〕

形態５２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後
も、破片画像が継続して表示される（図９１、図１０５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。

〔１３４３〕

〔形態５３〕

形態５３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報
を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第
１種類の破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、

表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第２種類の破片画像を複数表示可能で
あり、

第２種類の破片画像は、第１種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示
となるまでに要する期間が短い（図６０、図６１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。

〔１３４４〕

〔形態５４〕

形態５４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報
を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、

第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパ

10

20

30

40

50

ターンであり、

第2パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第1パターンにより第1種類の割れ画像が表示される前と、第1パターンにより第1種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第2パターンにより第2種類の割れ画像が表示される前と、第2パターンにより第2種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図56、図57、図62参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【1345】

〔形態55〕

形態55の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

第1表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第1表示レイヤよりも優先度が低い第2表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第2表示レイヤよりも優先度が低い第3表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

第1表示レイヤよりも優先度が高い第4表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンは、特定キャラクタが動作したときに第1種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第2パターンは、特定キャラクタが動作したときに第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、

表示手段は、

第1パターンにより第1種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第1種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、

第2パターンにより第2種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第2種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図56、図57、図62参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【1346】

〔形態56〕

形態56の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

10

20

30

40

50

報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第1種類の破片画像を複数表示するパターンであり、

第2パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第2種類の破片画像を複数表示するパターンであり、

第1種類の破片画像は、該第1種類の破片画像の表示期間に亘って第1速度から第2速度に変化して移動する態様で表示され、

第2種類の破片画像は、該第2種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図56、図57、図62参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【1347】

〔形態57〕

形態57の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第1種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第2パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第1パターンにより割れ画像が表示されたときと、第2パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図56、図57、図60、図61参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興味を向上する。

【1348】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図12は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1349】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が

10

20

30

40

50

停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【1350】

尚、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいう、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を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【1351】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【1352】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【1353】

また、画像表示装置5の表示画面（表示領域）左上には、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア5Sが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【1354】

尚、第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【1355】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2可変表示開始コマンドを受信したに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

【1356】

画像表示装置5の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態

10

20

30

40

50

では、第1特別図柄と第2特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア5Uが設けられているが、第1特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第1保留表示が表示される第1特図保留記憶表示エリアと、第2特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第2保留表示が表示される第2特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア5Uは、遊技状態が通常状態である場合は第1特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第2特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア5F遊技状態が通常状態である場合は第1特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第2特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

10

【1357】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【1358】

画像表示装置5の下方には入賞球装置6Aが設けられており、該入賞球装置6Aの右側方には、可変入賞球装置6Bが設けられている。

【1359】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

20

【1360】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図13参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

30

【1361】

遊技盤2の所定位置（図12に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1362】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図13参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

40

【1363】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

50

【1364】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【1365】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【1366】

遊技盤2の所定位置（図12に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

10

【1367】

画像表示装置5の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【1368】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

20

【1369】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【1370】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ9bが設けられており、遊技盤2の下方には、ボタンランプ9eが設けられている。これら遊技機用枠3に設けられるメインランプ9a、サイドランプ9b及びボタンランプ9eは「枠ランプ」とも称される。

30

【1371】

遊技盤2の所定位置（図12では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられ、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。また、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられ、遊技盤2の左側には装飾ランプ9fが設けられている。これら遊技盤2に設けられるアタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9fは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fは、LEDを含んで構成されている（図47参照）。また、各種ランプについては後述する。

40

【1372】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【1373】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球

50

や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠3には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【1374】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図13参照）により検出される。

【1375】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図13参照）により検出される。

【1376】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【1377】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【1378】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【1379】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【1380】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【1381】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【1382】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【1383】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

10

20

30

40

50

【1384】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【1385】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【1386】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【1387】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【1388】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【1389】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【1390】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【1391】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【1392】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されてい

10

20

30

40

50

い状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【1393】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【1394】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【1395】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【1396】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【1397】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【1398】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【1399】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【1400】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当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。

【1401】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当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変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【1402】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【1403】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【1404】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【1405】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図13に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電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。

【1406】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【1407】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

【1408】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップの

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101と、RAM (Random Access Memory) 102と、CPU (Central Processing Unit) 103と、乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105と、リアルタイムクロック106と、を備える。

【1409】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。尚、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

10

【1410】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1411】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【1412】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【1413】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを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。

30

【1414】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

40

【1415】

払出制御基板006SG030には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3球、5球、10球、15球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置006SG031と、払出装置006SG031にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ006SG032と、が接続されており、該遊技球検出センサ006SG032から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置006SG031の駆動を停止することが可能となっている。

50

【1416】

また、払出制御基板006SG030には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ006SG034と、遊技者が打球操作ハンドル30を把持していることを検出するタッチリング006SG035（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板006SG030は、遊技球を遊技盤2に発射することが可能な発射装置006SG033を制御する。また、タッチリング006SG035が検出されているか否かを示す信号、発射装置006SG033により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板006SG030から主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。

【1417】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

【1418】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【1419】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【1420】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【1421】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【1422】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1423】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vblank毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVblankにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【1424】

また、図 1 4 に示すように、表示制御部 1 2 3 では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、V R A M 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。

【 1 4 2 5 】

図 1 5 に示すように、V R A M 領域にはレイヤ 1 の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、レイヤ 4 の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 等）を描画・配置するためのレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 の画像として、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 及び該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れたことにより生じる破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を描画・配置するためのレイヤ 5 画像描画領域、レイヤ 6 の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 6 画像描画領域、レイヤ 7 の画像として後述するホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を描画・配置するためのレイヤ 7 画像描画領域、レイヤ 8 の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ 8 画像描画領域、レイヤ 9 の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ 9 画像描画領域、レイヤ 1 0 の画像として小図柄（第 4 図柄）や第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ 1 0 画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ 1 1 画像描画領域が更に配置されてもよい。

【 1 4 2 6 】

レイヤ 4 画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 は、キャラクタや可動体 3 2 の作用によって画像表示装置 5 の表示領域にヒビが入ったように遊技者に認識させるための画像であり、レイヤ 5 画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A は、画像表示装置 5 の表示領域が割れたように遊技者に認識させるための画像である。また、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、キャラクタや可動体 3 2 の作用によって画像表示装置 5 の表示領域が割れたことを遊技者に強調するためにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部が変化して表示される画像である。

【 1 4 2 7 】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 は、後述する第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミング）において非表示となる画像である。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A は、後述する第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミング）においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示される画像（割れ対象画像）でもある。

【 1 4 2 8 】

更に、後述するように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミングは、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の表示の切り替えが遊技者から視認不能となっている。こ

のため、本実施の形態では、ヒビが表示されたガラス板画像006SG301を遊技者に気付かれることなくガラス板画像006SG301Aに切り替えることができるので、ガラス板画像006SG301に表示されたヒビからは想定できない割れ（破片画像006SG302の移動表示）を実現することができ、割れ演出を遊技者に対して強く印象付けることが可能となっている。

【1429】

本実施の形態では、これらレイヤ1画像描画領域～レイヤ10画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置5の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図15及び図16に示すように、レイヤ1画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ2画像描画領域に描画される画像はレイヤ1画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ3画像描画領域に描画される画像はレイヤ2画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ4画像描画領域に描画される画像はレイヤ3画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ5画像描画領域に描画される画像はレイヤ4画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ6画像描画領域に描画される画像はレイヤ5画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ7画像描画領域に描画される画像はレイヤ6画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ8画像描画領域に描画される画像はレイヤ7画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ9画像描画領域に描画される画像はレイヤ8画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ10画像描画領域に描画される画像はレイヤ9画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、VRAM領域にレイヤ11画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ11画像描画領域に描画される画像はレイヤ10画像描画領域描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

【1430】

つまり、レイヤ1画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5において最も下層に表示される画像であり、レイヤ2画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ3画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ2画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ4画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ3画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ5画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ4画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ6画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ5画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ7画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ6画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ8画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ7画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ9画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ8画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ10画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ9画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、VRAM領域にレイヤ11画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ11画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ10画像描画領域描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ1画像描画領域の代わりとして、レイヤ1-1画像描画領域、レイヤ1-2画像描画領域、レイヤ1-3画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ1-1画像描画領域には、後述す

10

20

30

40

50

る通常背景画像（第1背景画像006SG081、第6背景画像）を描画可能であり、レイヤ1-2画像描画領域には、後述するチャンス背景画像（第2背景画像006SG082、第7背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）、スーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）を描画可能であり、レイヤ1-3画像描画領域には、後述する背景エフェクト画像（背景エフェクト画像006SG322）、大当り報知背景画像（第5背景画像006SG085）を描画可能であり、レイヤ1-3画像描画領域にて描画された画像はレイヤ2画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ1-2画像描画領域にて描画された画像はレイヤ1-3画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ1-1画像描画領域にて描画された画像はレイヤ1-2画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像である。

10

【1431】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際の上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が0%に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を0%よりも高く設定し、画像表示装置5の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

20

【1432】

表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【1433】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【1434】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

30

【1435】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【1436】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

【1437】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1438】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられ

50

ていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【1439】

図14(A)は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「0」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図14(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

10

【1440】

図17(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【1441】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図17(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1442】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図17(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

30

40

【1443】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9000Hは、パチンコ遊技機1がコールドスタートしたこと(クリアスイッチ92が押下操作されている状態で電源投入されたこと(初期化を伴う電源投入))を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド9200Hは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと(クリアスイッチ92が押下操作されていない状態で電源投

50

入されたこと（初期化を伴わない電源投入）を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド 95XXH は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9500H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9501H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9502H を時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

10

【1444】

コマンド A0XXH は、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A1XXH は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A2XXH は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A3XXH は、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

20

【1445】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の EXT データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる EXT データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される EXT データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なる EXT データが設定される。

30

【1446】

コマンド B100H は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 22A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B200H は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 22B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

40

【1447】

コマンド C1XXH は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C2XXH は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことにともづいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことにともづいて、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

50

知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【1448】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

10

【1449】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【1450】

尚、図17（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

20

【1451】

図18は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図18に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【1452】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1453】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「100」の範囲の値をとる。

40

【1454】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「997」の範囲の値をとる。

【1455】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける

50

可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【1456】

図19は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1457】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【1458】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1459】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブル22は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊 r r は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約1/30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1460】

図20（A）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【1461】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図20（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【1462】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰り返し実行さ

10

20

30

40

50

れる通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド（10 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

10

【1463】

確変大当り A～確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A～確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

20

【1464】

図 20（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

40

【1465】

尚、図 20（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【1466】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「

50

確変大当り A」に対する判定値の割当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【1467】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【1468】

図 21 (A) 及び図 21 (B) は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【1469】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【1470】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ α のリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（PA2-2、PB1-2）、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（PA2-3、PB1-3）、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ α のリーチ演出を経由してスーパーリーチ β のリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（PA2-4、PB1-4）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ α のリーチ演出は、後述する弱 S リーチ演出が該当し、スーパーリーチ β のリーチ演出は、後述する強 S リーチ演出 A と強 S リーチ演出 B とが該当する。

【1471】

尚、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ γ のリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（PA2-6、PB1-6）、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ δ のリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（PA2-7、PB1-7）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ γ のリ

ーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチδのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【１４７２】

図２１に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【１４７３】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

10

【１４７４】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【１４７５】

図２２は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

20

【１４７６】

具体的には、図２２（Ａ）～図２２（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図２２（Ｅ）及び図２２（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

30

【１４７７】

例えば、図２２（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

40

50

【1478】

また、図22(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～700の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に決定し、乱数値MR3の値が701～900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に決定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン(PA2-2)に決定し、乱数値MR3の値が971～990の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン(PA2-3)に決定し、乱数値MR3の値が991～997の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン(PA2-4)に決定する。

10

【1479】

また、図22(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～750の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)に決定し、乱数値MR3の値が751～900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に決定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン(PA2-2)に決定し、乱数値MR3の値が971～990の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン(PA2-3)に決定し、乱数値MR3の値が991～997の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン(PA2-4)に決定する。

20

【1480】

また、図22(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～300の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)に決定し、乱数値MR3の値が301～550の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA2-5)に決定し、乱数値MR3の値が551～750の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン(PA1-6)に決定し、乱数値MR3の値が751～900の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-5)に決定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン(PA2-6)に決定し、乱数値MR3の値が971～997の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδはずれとなる変動パターン(PA2-7)に決定する。

30

【1481】

また、図22(E)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～30の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に決定し、乱数値MR3の値が31～200の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン(PB1-2)に決定し、乱数値MR3の値が201～500の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン(PB1-3)に決定し、乱数値MR3の値が501～997の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン(PB1-4)に決定する。

40

【1482】

また、図22(F)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～100の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの

50

変動パターン（PB1-5）に決定し、乱数値MR3の値が101～400の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当たりとなる変動パターン（PB1-6）に決定し、乱数値MR3の値が401～997の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδ大当たりとなる変動パターン（PB1-7）に決定する。

【1483】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別にかかわらず1の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別に応じて、複数の大当たり用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当たりとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【1484】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【1485】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図23に示すような遊技制御用データ保持エリア006SG150が設けられている。図23に示す遊技制御用データ保持エリア006SG150は、第1特図保留記憶部006SG151Aと、第2特図保留記憶部006SG151Bと、普図保留記憶部006SG151Cと、遊技制御フラグ設定部006SG152と、遊技制御タイマ設定部006SG153と、遊技制御カウンタ設定部006SG154と、遊技制御バッファ設定部006SG155とを備えている。

【1486】

第1特図保留記憶部006SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【1487】

第2特図保留記憶部006SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【1488】

一例として、第1特図保留記憶部006SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部006SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に

おける第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【1489】

こうして第1特図保留記憶部006SG151Aや第2特図保留記憶部006SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

【1490】

尚、本実施の形態では、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【1491】

普図保留記憶部006SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部006SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【1492】

遊技制御フラグ設定部006SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部006SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1493】

遊技制御タイマ設定部006SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部006SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1494】

遊技制御カウンタ設定部006SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部006SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部006SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【1495】

遊技制御カウンタ設定部006SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路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よい。

10

20

30

40

50

【1496】

遊技制御バッファ設定部006SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部006SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1497】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラム他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

10

【1498】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

20

【1499】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図24(A)に示すような演出制御用データ保持エリア006SG190が設けられている。図24(A)に示す演出制御用データ保持エリア006SG190は、演出制御フラグ設定部006SG191と、演出制御タイマ設定部006SG192と、演出制御カウンタ設定部006SG193と、演出制御バッファ設定部006SG194とを備えている。

【1500】

演出制御フラグ設定部006SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部006SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

30

【1501】

演出制御タイマ設定部006SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部006SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1502】

演出制御カウンタ設定部006SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部006SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

40

【1503】

演出制御バッファ設定部006SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部006SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1504】

本実施の形態では、図24(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ006

50

SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部006SG194の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【1505】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

20

【1506】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

30

【1507】

尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「0」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「1」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「2」であれば星（☆）が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図37参照）においてセットされるようになっている。

40

【1508】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信

50

が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【1509】

図24(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ)に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図24(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

10

【1510】

20

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【1511】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図25は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【1512】

図25に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【1513】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

40

【1514】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、復旧処理(ステップS4)を実行した後に、乱数回路設定処理(ステップS8)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から

50

特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【1515】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップS8）を実行する。ステップS6の初期化处理は、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。

【1516】

乱数回路設定処理（ステップS8）の実行後、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【1517】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図26のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図26に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

【1518】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

30

【1519】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1520】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【1521】

（特別図柄プロセス処理）

図27は、特別図柄プロセス処理として、図26に示すステップS25にて実行される

50

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、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【1522】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102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よい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図26に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【1523】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S117）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【1524】

20

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、本実施の形態では、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

【1525】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101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ROM 121に格納されている。

【1526】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに 40 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。

【1527】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

50

【1528】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

【1529】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行10
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10
には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【1530】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行20
される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【1531】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行30
される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【1532】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行40
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40
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、大当たり開放後処理は終了する。

【1533】

ステップS117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50
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。

【1534】

(始動入賞判定処理)

図28は、図27に示す始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(006SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(006SGS101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(006SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部006SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウン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よい。006SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(006SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する(006SGS103)。

10

【1535】

006SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(006SGS101; N)、006SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(006SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(006SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(006SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(006SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部006SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。006SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(006SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(006SGS106)。

20

【1536】

006SGS103, 006SGS106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(006SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を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保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、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保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(006SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部006SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

30

40

【1537】

006SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部006SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(006SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶数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(006SGS110)。

【1538】

50

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、006SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【1539】

006SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(006SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図26に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1540】

CPU103は、006SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後(ステップ006SGS112)、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(006SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図26に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1541】

006SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する(006SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば(006SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(006SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(006SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(006SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1542】

(入賞時乱数値判定処理)

図29(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図28のステップ006SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部006SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ006SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの

判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【1543】

図29(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部006SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ006SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。

【1544】

ステップ006SGS121の処理に続いて、図19に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする（ステップ006SGS122）。その後、図28のステップ006SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ006SGS123）。大当たり判定範囲には、ステップ006SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

【1545】

ステップ006SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合には（ステップ006SGS123；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ006SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ006SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ006SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ006SGS131）。

【1546】

尚、本実施の形態では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブルBとはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図22に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち1～660までの判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうちそれぞれ1～700、1～750までの判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～9

97までの判定値が割り当てられている。

【1547】

このため、ステップ006SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が増加しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【1548】

また、ステップ006SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ006SGS123；Y）、図29（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ006SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バツファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【1549】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ006SGS133）、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ006SGS135）、ステップ006SGS138に進む。尚、ステップ006SGS135の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当たり用変動パターン判定テーブルBをセットすればよい。

【1550】

ステップ006SGS138の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ006SGS138）。本実施の形態では、図29（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【1551】

その後、ステップ006SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ006SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【1552】

（特別図柄通常処理）

図30は、特別図柄通常処理として、図27のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図30に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」

10

20

30

40

50

であるか否かを判定すればよい。

【1553】

ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3をそれぞれ読み出す（ステップ006SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1554】

ステップ006SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS143）。

【1555】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ006SGS144）、ステップ006SGS149に移行する。

【1556】

一方、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ006SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ006SGS145の処理は、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1557】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【1558】

ステップ006SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1559】

ステップ006SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS147）。

【1560】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ006SGS148）、ステップ006SGS149に移行する。

【1561】

ステップ006SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図19に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS150）。尚、このステップ006SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

10

【1562】

このように、ステップ006SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ006SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

20

【1563】

ステップ006SGS150にて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ006SGS150；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ006SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図20（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ006SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS154）。

30

【1564】

ステップ006SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ006SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ006SGS155の処理後はステップ006SGS156に進む。

40

【1565】

50

また、ステップ006SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ006SGS150；N）、ステップ006SGS152～006SGS155の処理を実行することなくステップ006SGS156の処理を実行する。

【1566】

ステップ006SGS156では、CPU103は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ006SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ006SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

10

【1567】

ステップ006SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ006SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

20

【1568】

尚、ステップ006SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ006SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ006SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

30

【1569】

（変動パターン設定処理）

図31は、変動パターン設定処理として、図27のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図31に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ006SGS161）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルBを選択する。

40

【1570】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ006SGS162）。

50

【1571】

ステップ006SGS162にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ006SGS163）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【1572】

ステップ006SGS163の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS164）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【1573】

ステップ006SGS164の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ006SGS165）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ006SGS166）、変動パターン設定処理を終了する。

【1574】

ステップ006SGS166でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図26に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【1575】

（特別図柄停止処理）

図32は、特別図柄停止処理として、図27のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS113の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ006SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1

特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ006SGS181）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ006SGS182）。

【1576】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ006SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ006SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ006SGS185）。

10

【1577】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS186）。

【1578】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ006SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回）をセットする（ステップ006SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新する（ステップ006SGS189）。

20

【1579】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ006SGS182；N）、ステップ006SGS191において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ006SGS191）。時短フラグがオフである場合（ステップ006SGS191；N）は、ステップ006SGS196に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ006SGS191；Y）は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ006SGS192；Y）には、ステップ006SGS196に進む。

30

【1580】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ006SGS192；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ006SGS193）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ006SGS194）、「0」でない場合（ステップ006SGS194；N）にはステップ006SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ006SGS194；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ006SGS195）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ006SGS195）、ステップ006SGS196に進む。

40

【1581】

ステップ006SGS196では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ006SGS197）。

【1582】

（大当り終了処理）

50

図 3 3 は、大当り終了処理として、図 2 7 の S 1 1 7 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。

【1 5 8 3】

大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 2）、処理を終了する。

【1 5 8 4】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1；Y）には、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 3）。そして、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 4）。経過していなければ処理を終了する。

【1 5 8 5】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 4；Y）、CPU 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5）。

【1 5 8 6】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5；N）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 7、ステップ 0 0 6 S G S 2 0 8）。また、時短回数カウンタに「0」をセットし（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 9）、ステップ 0 0 6 S G S 2 1 3 に進む。

【1 5 8 7】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5；Y）には、ステップ 0 0 6 S G S 2 1 1 とステップ 0 0 6 S G S 2 1 2 を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「1 0 0」をセットした後、ステップ 0 0 6 S G S 2 1 3 に進む。

【1 5 8 8】

ステップ 0 0 6 S G S 2 1 3 では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 2 1 4）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 1 2 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ 0 0 6 S G S 2 1 5）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ 0 0 6 S G S 2 1 6）。

【1 5 8 9】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 CPU 1 2 0 が起動して、図 3 4 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 3 4 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 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。

【1 5 9 0】

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 S 7 3）。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 S 7 3；No）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

10

20

30

40

50

【1591】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【1592】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

20

【1593】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【1594】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理(ステップS77)の後には、パチンコ遊技機1においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理(ステップS78)と、画像表示装置5において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理(ステップS79)と、が実行される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

40

【1595】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出(例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出)の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置5において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【1596】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量(輝度)を調整する処理を含んでいる。

50

【1597】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置5の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【1598】

(演出制御プロセス処理)

図35は、演出制御プロセス処理として、図34のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、特図保留記憶表示エリア5Uに表示される保留表示やアクティブ表示エリア5Fにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する(ステップS160)。また、特図保留記憶表示エリア5Uにおける保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア5Fにおけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理(ステップS161)を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【1599】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【1600】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【1601】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受

10

20

30

40

50

信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【1602】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【1603】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【1604】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【1605】

(保留表示演出決定処理)

30

図36は、図35に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用CPU120は、先ず、図24(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ006SGS194Aを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【1606】

例えば、図36に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、5%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、25%の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、70%の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、5%の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、0%の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他(ノーマルリーチ)である場合は、75%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、20%の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、5%の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、65%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、25%の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、10%

40

50

の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。

【1607】

上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「0」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「1」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「2」をセットする。

【1608】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに0～2の値をセットした後に演出制御用CPU120が保留表示更新処理（ステップS61）を実行することで、保留表示フラグの値として「0」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形（○）で表示され、保留表示フラグの値として「1」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示フラグの値として「2」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形（☆）で表示される。

【1609】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンAの白色の四角形や表示パターンB白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンB白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンAの白色の四角形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【1610】

（可変表示開始設定処理）

図37は、図35に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ006SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1611】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1612】

また、ステップ006SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ006SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フ

10

20

30

40

50

ラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ006SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ006SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1613】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1614】

ステップ006SGS272またはステップ006SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ006SGS275）。

【1615】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ006SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【1616】

尚、本特徴部006SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドや確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として3図柄が不揃いとなる組み合わせや、「767」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【1617】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【1618】

ステップ006SGS276の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ006SGS277）

、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ006SGS278）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ006SGS279）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ006SGS280）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ006SGS281）を実行する。

【1619】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ006SGS282）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ006SGS283）。

10

【1620】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【1621】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ006SGS284）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【1622】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

30

【1623】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ006SGS285）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ006SGS286）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ006SGS287）。

40

【1624】

（連続割れ演出設定処理）

図38（A）は、図37に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理（ステップ006SGS277）を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS311）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ006SGS311；Y）は、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aを参照し、連続

50

割れ演出フラグの値（「0」または「1」）がセットされていないエントリの有無を特定し（ステップ006SGS312）、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する（ステップ006SGS313）。

【1625】

連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合（ステップ006SGS313；N）はステップ006SGS318に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合（ステップ006SGS313；Y）は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する（ステップ006SGS314）。尚、本実施の形態における通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出である（図41参照）。

10

【1626】

遊技状態が通常状態であるときに、ステップ006SGS314において演出制御用CPU120は、図38（B）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合、20%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、80%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、80%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、20%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合、60%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、40%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、50%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、50%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。

20

【1627】

また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、ステップ006SGS314において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりである場合、30%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、70%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、70%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、30%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、50%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、50%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、40%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、60%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当たり遊技状態に制御される割合、すなわち大当たり期待度が異なっている。

30

【1628】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ006SGS314の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ006SGS315）。連続割れ演出の実行を決定した場合（ステップ006SGS315；Y）、演出制御用CPU120は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「1」をセットしてステップ006SGS318に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合（ステップ006SGS315；N）、演出制御用CPU120は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「0」をセットしてステップ006SGS318に進む。

40

【1629】

次いで、ステップ006SGS318において演出制御用CPU120は、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ006SGS318）。連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが無い場合（ステップ006SGS318；N）は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが有る場合（ステップ006SGS318；Y）は、更

50

に連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aのバッファ番号「1-0」または「2-0」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する（ステップ006SGS319）。

【1630】

連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合（ステップ006SGS319；N）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第1連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し（ステップ006SGS320）、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合（ステップ006SGS319；Y）は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ006SGS321）。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS321；Y）は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS321；N）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第2連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する（ステップ006SGS322）。

【1631】

つまり、本実施の形態において遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第1連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第2連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第2連続割れ演出が実行されるようになっている。

【1632】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ006SGS311；N）、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ006SGS323）。例えば、ステップ006SGS323において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第1連続割れ演出）の1回または2回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第1連続割れ演出の2回の実行及び該2回の第1連続割れ演出後の1回の第2連続割れ演出の実行設定を行えばよい。

【1633】

つまり、本実施例の時短状態や確変状態における連続割れ演出は、1の可変表示の中に於いて複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっている。

【1634】

（セリフ予告演出設定処理）

図39（A）は、図37に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ006SGS278）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ006SGS331）。当該可変表示の変動パタ

ーンが短縮非リーチである場合（ステップ006SGS331；Y）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ006SGS331；N）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ006SGS332）。

【1635】

例えば、図39（B）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を70%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を60%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を35%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンBでの実行を5%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を40%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を10%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンBでの実行を20%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンCでの実行を30%の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を10%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を5%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンBでの実行を10%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンCでの実行を75%の割合で決定する。

【1636】

図39（C）に示すように、演出パターンAは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置5の表示領域に生成された領域において「チャンス！？」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンBは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置5の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンCは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置5の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。

【1637】

尚、本実施の形態については、図39（B）に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターンCにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターンAにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターンC＞演出パターンB＞演出パターンA＞非実行）。

【1638】

（背景変化演出設定処理）

次に、図37に示す背景変化演出設定処理（ステップ006SGS279）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンがPA1-1、PA1-6、PA1-7、PA2-1、PA2-2、PA2-3、PA2-4、PA2-7、PB1-1、PB1-2、PB1-3、PB1-4、PB1-7のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがPA1-1、PA1-6、PA1-7、PA2-1、PA2-2、PA2-3、PA2-4、PA2-7、PB1-1、PB1-2、PB1-3、PB1-4、PB1-7のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aを参照する。

【1639】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図40（A）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演

10

20

30

40

50

出の非実行を60%の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがPA1-1、PA2-1、PA2-3、PB1-1、PB1-3のいずれかであれば背景変化演出Aの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがPA2-2、PA2-4、PB1-2、PB1-4のいずれかであれば背景変化演出Bの失敗パターンでの実行）を30%の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがPA1-1、PA2-1、PA2-3、PB1-1、PB1-3のいずれかであれば背景変化演出Aの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがPA2-2、PA2-4、PB1-2、PB1-4のいずれかであれば背景変化演出Bの成功パターンでの実行）を10%の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当たりとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を50%の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがPB1-7、PA1-5、PA1-6、PA2-7のいずれかであれば背景変化演出Aの失敗パターンでの実行）を45%の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがPB1-7、PA1-5、PA1-6、PA2-7のいずれかであれば背景変化演出Aの成功パターンでの実行）を5%の割合で決定する。

10

20

30

40

50

【1640】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当たりとなる保留記憶が有る場合は、図40(A)に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を30%の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがPA1-1、PA2-1、PA2-3、PB1-1、PB1-3のいずれかであれば背景変化演出Aの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがPA2-2、PA2-4、PB1-2、PB1-4のいずれかであれば背景変化演出Bの失敗パターンでの実行）を0%の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがPA1-1、PA2-1、PA2-3、PB1-1、PB1-3のいずれかであれば背景変化演出Aの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがPA2-2、PA2-4、PB1-2、PB1-4のいずれかであれば背景変化演出Bの成功パターンでの実行）を70%の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当たりとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を20%の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがPB1-7、PA1-5、PA1-6、PA2-7のいずれかであれば背景変化演出Aの失敗パターンでの実行）を0%の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがPB1-7、PA1-5、PA1-6、PA2-7のいずれかであれば背景変化演出Aの成功パターンでの実行）80%の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、背景変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【1641】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合（背景変化演出の成功パターンでの実行を決定した場合）は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図34に示す背景表示更新処理（ステップS79）にて実行すればよい。

【1642】

(リーチ示唆演出設定処理)

次に、図37に示すリーチ示唆演出設定処理（ステップ006SGS280）について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンがPA2-1、PA2-3、PB1-1、PB1-3のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがPA2-1、PA2-3、PB1-1、PB1-3のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。

【1643】

例えば、図40(B)に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を80%の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を20%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を30%の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を70%の割合で決定する。つまり、本実施の形態において、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。

【1644】

尚、リーチ示唆演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該リーチ示唆演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてリーチ示唆演出を実行すればよい。

【1645】

(カットイン演出設定処理)

次に、図37に示すカットイン演出設定処理（ステップ006SGS281）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンがPA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4、PA2-7、PB1-7のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがPA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4、PA2-7、PB1-7のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。

【1646】

例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図40(C)に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を65%の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンXでの実行を30%の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンYでの実行を5%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンXでの実行を20%の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンYでの実行を70%の割合で決定する。

【1647】

つまり、本実施の形態では、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が実行される場合については、カットイン演出が演出パターンYで実行される場合はカットイン演出が演出パターンXで実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンXの大当り期待度：演出パターンY>演出パターンX>カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を70%の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンXでの実行を30%の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンYでの実行を0%の割合で決定する

。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンXでの実行を15%の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンYでの実行を75%の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【1648】

尚、本実施の形態におけるカットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（本実施の形態であれば、演出パターンXが「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターンYが「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。

【1649】

尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。

【1650】

尚、本実施の形態では、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図42、図66参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターンYを割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンXを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよい。更に、このように演出パターンXを割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターンXに決定したとき、画像表示装置5に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

【1651】

（演出説明）

以上のように本実施の形態では、可変表示の開始時において連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出の実行の有無を決定可能となっている。更に、本実施の形態では、上記した連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出に加えて可変表示中において複数の演出を実行可能となっている。

【1652】

具体的には、図41及び図42に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演演出、強発展演演出A、強発展演演出B、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図43に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、背景変化演出A、弱発展演演出、強発展演演出A、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。尚、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、カットイン演出は、図38（B）、図40（C）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。

【1653】

図 4 1 ~ 図 4 3 に示すように、これら演出のうち第 1 連続割れ演出は、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体 3 2 の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部のみ）演出である。また、第 1 連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置 5 の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第 1 連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、1 の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出でもある。

10

【 1 6 5 4 】

第 2 連続割れ演出は、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部のみ）演出である。また、第 2 連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置 5 の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第 2 連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。

20

【 1 6 5 5 】

セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部のみ）演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域（画像表示装置 5 の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域（割れ演出の対象領域）において「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるセリフによって大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を示唆する）演出である。

30

【 1 6 5 6 】

背景変化演出 A は、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出 A は、キャラクタの作用によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない）ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

40

【 1 6 5 7 】

50

背景変化演出Bは、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Bは、ガラス板画像006SG301に2段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像006SG301に1段階目のヒビが発生するものの2段階目のヒビが発生せずガラス板画像006SG301Aが割れない、或いは、ガラス板画像006SG301に1段階目と2段階目のヒビが発生するもののガラス板画像006SG301Aが割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン（失敗パターン1と失敗パターン2）にて実行される場合と、がある。

10

【1658】

擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体32が動作することによってガラス板画像006SG301にヒビが発生し、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れる演出である。また、本実施の形態では、1の可変表示中において最大で2回まで擬似連演出が実行されるようになっており、1回目の擬似連演出として割れたガラス板画像006SG301Aの破片の色と2回目の擬似連演出として割れたガラス板画像006SG301Aの破片の色とが異なっている。更に、本実施の形態では、図21及び図22に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定されている。つまり、本実施の形態における擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像006SG301Aの破片の色によって大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

20

【1659】

リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像006SG301にヒビが発生し、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像006SG301Aが表示されない（ガラス板画像006SG301Aが割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

30

【1660】

弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリーチαのリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチγのリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れる演出でもある。

40

【1661】

50

強発展演出 A は、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチ α のリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 100% 未満のガラス板画像 006SG301 が表示されるとともに該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A が可動体 32 の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチ β のリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 100% 未満のガラス板画像 006SG301 が表示されるとともに該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A が可動体 32 の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチ δ のリーチ演出への移行を報知する演出である。

10

【1662】

強発展演出 B は、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A 全体が割れる演出でもある。スーパーリーチ α のリーチ演出中において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 100% 未満のガラス板画像 006SG301 が表示されるとともに該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A が割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチ β のリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体 32 の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A 全体が割れる演出である。

【1663】

20

カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 31B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 31B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 100% 未満のガラス板画像 006SG301 が表示されるとともに該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A が割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A 全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像 006SG301A が割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

30

【1664】

結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 31B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 31B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 100% 未満のガラス板画像 006SG301 が表示されるとともに該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A が割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A 全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像 006SG301 にヒビが発生せず、ガラス板画像 006SG301A が表示されない（ガラス板画像 006SG301A が割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、本実施の形態の結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンである PA1-6、PB1-5 の可変表示にて実行される場合がある（図 47 参照）。

40

【1665】

50

(各変動パターンにおける演出タイミング)

次に、本実施の形態における各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。まず、遊技状態が通常状態である場合の変動表示について説明すると、図44(A)に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンであるPA1-1にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第1連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【1666】

図44(B)に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンであるPA1-2、PA1-3にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第1連続割れ演出を実行可能となっている。

【1667】

図44(C)に示すように、ノーマルリーチ大当たりやノーマルリーチはずれの変動パターンであるPA2-1、PB1-1にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出A、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【1668】

図44(D)に示すように、スーパーリーチα大当たりやスーパーリーチαはずれの変動パターンであるPA2-2、PB1-2にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第2連続割れ演出、背景変化演出B、1回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチαのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【1669】

図45(A)に示すように、スーパーリーチβ大当たりやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるPA2-3、PB1-3にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出A、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【1670】

特に、背景変化演出Aにおいて表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリフの表示(画像表示装置5の表示領域のうち割れた領域の表示)が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生しているところに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。

【1671】

図45(B)に示すように、スーパーリーチβ大当たりやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるPA2-4、PB1-4にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第2連続割れ演出、背景変化演出B、1回目の擬似連演出、2回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出B、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【1672】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、図 4 4～図 4 6 に示すように、背景変化演出 B が実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 B とセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出 B とセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出 B の実行が決定された場合は、背景変化演出 B とセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出 B としてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出 B としての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。

10

【1 6 7 3】

次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図 4 6 (A) 及び図 4 6 (B) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1-5 にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンである P A 1-6、P B 1-5 を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチ δ 大当りの変動パターンである P B 1-7 を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出 A を実行可能となっている。

20

【1 6 7 4】

尚、非リーチ大当りの変動パターンである P B 1-5 の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置 5 の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、P B 1-5 の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。

【1 6 7 5】

図 4 6 (C) 及び図 4 6 (D) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1-6 にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンである P A 1-6、P B 1-5 を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出を個別に 2 回実行可能となっており、スーパーリーチ δ 大当りの変動パターンである P B 1-7 を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出 A を実行可能となっている。

30

【1 6 7 6】

また、図 4 7 (A) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1-6 にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチ δ 大当りの変動パターンである P B 1-7 を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンである P B 1-5 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出が個別に 3 回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。

40

【1 6 7 7】

図 4 7 (B) に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンである P A 2-5 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。

【1 6 7 8】

図 4 7 (C) に示すように、スーパーリーチ γ 大当りまたはスーパーリーチ γ はずれの変動パターンである P A 2-6、P B 1-6 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実

50

行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチγのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチγのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【1679】

図47(D)に示すように、スーパーリーチδ大当たりまたはスーパーリーチδはずれの変動パターンであるPA2-7、PB1-7にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中において背景変化演出Aを実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出A、スーパーリーチδのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチδのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチδのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【1680】

(スーパーリーチαにおける演出の流れ)

次に、スーパーリーチαにおける演出の流れについて、図48～図50に基づいて説明する。図48は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図49は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図50は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。

【1681】

図48(A1)に示すように、通常状態(低確低ベース状態)において、スーパーリーチαの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第1背景画像(例えば、昼の街の風景を表した画像)が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第2連続割れ演出が開始される。具体的には、第2連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図48(A2)参照)、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域(特定範囲)にキャラクタ画像(オブジェクト画像)が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当たりになる可能性が示唆される(図48(A3)参照)。第2連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【1682】

第2連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像が表示される(図48(A4)参照)。尚、操作促進画像は、プッシュボタン31Bを模したボタン画像と、「押せ!!」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

【1683】

次いで、プッシュボタン31Bが操作されたとき、または、プッシュボタン31Bが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図48(A5)参照)、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域(特定範囲)に「チャンス!」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当たりになる可能性が示唆される(図48(A6)参照)。セリフ予告演出が終了した後は

、再び可変表示が実行される。

【1684】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出Aが開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図48（A7）参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図48（A8）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図48（A9）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図48（A10）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第1背景画像とは異なる第2背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図48（A11）参照）。背景変化演出Aが終了した後は、再び可変表示が実行される。

10

【1685】

背景変化演出Aが終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図48（A12）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア5Lに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第1ヒビ態様にて表示された後（図48（A13）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア5Rに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第1ヒビ態様から第2ヒビ態様にて変化し（図48（A14）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア5Cに対応する領域を叩く動作）に応じて（図48（A15）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図48（A16）参照）。

20

【1686】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、Nリーチ演出が開始される。

30

【1687】

Nリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図48（A17）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図49（A18）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図49（A19）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Sリーチ演出A（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図49（A20）～（A22）参照）。

40

【1688】

弱Sリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Aが開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア5Cに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図49（A23）参照）、可動体32の動作（例えば、可動体32が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示され

50

ることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図49（A24）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強Sリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図49（A25）～（A27）参照）。

【1689】

強Sリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強Sリーチ演出が開始されてから所定のタイミングで押しボタン31Bの操作を促進する操作促進画像が表示される（図49（A28）参照）。次いで、押しボタン31Bが操作されたとき、または、押しボタン31Bが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れた領域（特定範囲）に「熱！！」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当たりになる可能性が示唆される（図49（A29）参照）。カットイン演出が終了した後は、再び強Sリーチ演出が実行される。

【1690】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図50（A30）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図50（A31）参照）。

【1691】

可変表示結果が大当たり表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図50（A32）参照）、可動体32の動作（例えば、可動体32が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体32から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図50（A33）参照）。

【1692】

次いで、可動体の動作（例えば、可動体32が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図50（A34）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当たり組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当たり用の第5背景画像006SG085（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ9dが所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後（図50（A35）参照）、背景画像が第1背景画像に復帰して大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図50（A36）参照）。

【1693】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図50（A37）参照）、可動体32が動作することなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図50

10

20

30

40

50

(A 3 8) 参照)。

【1 6 9 4】

次いで、ホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示された後(図50(A 3 9)参照)、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当りでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される(図50(A 4 0))。また、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第1背景画像に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される(図50(A 4 1)参照)。

【1 6 9 5】

(スーパーリーチβにおける演出の流れ)

次に、スーパーリーチβにおける演出の流れについて、図51及び図52に基づいて説明する。図51は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。図52は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。

【1 6 9 6】

図51(B 1)に示すように、通常状態(低確低ベース状態)において、スーパーリーチβの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第1背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出Bが開始される。具体的には、背景変化演出Bが開始されると割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図51(B 2)参照)、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が2箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し(図51(B 3)参照)、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図51(B 4)参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第1背景画像とは異なる第2背景画像が表示される(図51(B 5)参照)。

【1 6 9 7】

背景変化演出Aが終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示された後(図51(B 6)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rに、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる(図51(B 7)参照)。

【1 6 9 8】

背景変化演出Bが終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア5Cにおいて、再可変表示が開始されることを示す「NEXT」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される(図51(B 8)参照)。

【1 6 9 9】

次いで、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後(図51(B 9)参照)、割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図51(B 10)参照)、可動体32の動作(例えば、可動体32が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作)に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図51(B 11)参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×2」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する(図51(B 12)～(B 13)参照)。

【1 7 0 0】

また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図５１（Ｂ９Ａ）参照）。

【１７０１】

飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連演出の開始を示す「NEXT」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図５１（Ｂ１４）参照）。中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図５１（Ｂ１５）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図５１（Ｂ１６）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５１（Ｂ１７）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×３」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図５２（Ｂ１８）～（Ｂ１９）参照）。

【１７０２】

２連パターンの擬似連演出の場合は２回目、３連パターンの擬似連演出の場合は３回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図５２（Ｂ２０）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてＮリーチとなり（図５２（Ｂ２１）参照）、Ｎリーチ演出が開始される。

【１７０３】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図５２（Ｂ２２）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図５２（Ｂ２３）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５２（Ｂ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図５２（Ｂ２５）～（Ｂ２６）参照）。

【１７０４】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ｂが開始される。具体的には、強発展演出Ｂが開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図５２（Ｂ２７）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５２（Ｂ２８）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図５２（Ｂ２９）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出Ｂ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図５２（Ｂ３０）参照）。尚、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出とされている。また、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターンＹにて実行されやすくなっている。つまり、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも後述する破片画像００６ＳＧ３０２が

10

20

30

40

50

表示されやすい演出となっている。

【1705】

強Sリーチ演出Bは、敵キャラクタ等の種類が異なるだけでスーパーリーチαの強Sリーチ演出Aとほぼ同様であるため、以降、可変表示が終了するまでの流れの詳細な説明については省略する。

【1706】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図53～図69に基づいて説明する。

【1707】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

【1708】

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【1709】

「アニメーション表示」は、例えば、1コマ（1フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様に変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

【1710】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【1711】

図53～図69に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「0」～「9」に対応する10種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される（図1など参照）。

【1712】

尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。

【1713】

画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第4図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、

10

20

30

40

50

各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【1714】

画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5Uには、実行が保留されている可変表示に対応する第1保留表示006SG101（図102参照）や第2保留表示（図示略）が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア5Fには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示006SG103が表示される。尚、これら第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Fは、全ての演出モードに共通に表示される。

10

【1715】

＜第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出＞

第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出の動作例の詳細について、図53及び図54に基づいて説明する。図53は、第1連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図54は、第2連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【1716】

図53（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第2連続割れ演出が開始されると、第1背景画像006SG081よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される第1背景画像006SG081は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図53（B）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第2連続割れ演出が開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第6背景画像よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される第6背景画像は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

20

30

【1717】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

40

【1718】

次いで、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの一部が割れて（ガラス板画像006SG301Aが割れ態様にて表示されて）、小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が

50

開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される（図 53（C）参照）。ホワイトアウト画像 006SG303 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時には、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 006SG301A や破片画像 006SG302 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像 006SG301A、破片画像 006SG302 の視認が可能となり（図 53（D）参照）、透過率が 100% となることでホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了する（図 53（E）参照）。

【1719】

その後、ガラス板画像 006SG301A における割れ表示領域 006SG304 には、破片画像 006SG302 の表示が終了するまで、ガラス板画像 006SG301A よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 006SG305 や背景エフェクト画像 006SG314 が表示された後（図 53（F）参照）、ガラス板画像 006SG301A 及びキャラクタ画像 006SG305 や背景エフェクト画像 006SG314 が非表示となる（図 53（G）参照）。ここで、ガラス板画像 006SG301A が表示されているときの背景エフェクト画像 006SG314 は、ガラス板画像 006SG301A における割れ表示領域 006SG304 以外の所定範囲では第 2 視認性で表示され、割れ表示領域 006SG304（特定範囲）では、第 2 視認性よりも視認性が高い第 1 視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像 006SG301 の一部が割れたことを認識しやすくなる。

【1720】

次に、図 54 に示すように、第 2 連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別が異なるだけその他の態様はほぼ第 1 連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、本実施の形態では、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出の動作例は異なってもよい。

【1721】

例えば、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパターン D とし、破片画像 006SG302 が X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図 53（B）においてはヒビが右側に表示される一方で、図 54（B）でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像 006SG302 の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで破片画像 006SG302 の見せ方に違いを持たせることができる。

【1722】

また、例えば、ガラス板画像 006SG301 に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像 006SG301 よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第 2 連続割れ演出については、破片画像 006SG302 の表示量を多くしたり、破片画像 006SG302 をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。

【1723】

さらに、第 1 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 006SG305 に対応するキャラクタボイスと、第 2 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 006SG305 に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像 006SG303 の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力され

るようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【1724】

＜セリフ予告演出＞

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図55に基づいて説明する。図55は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【1725】

図55(A)に示すように、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第1背景画像006SG081よりも上位のレイヤ8画像描画領域に、操作促進画像006SG310が表示される(図55(B)参照)。

【1726】

次いで、プッシュボタン31Bが操作されたとき、または、プッシュボタン31Bが操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像006SG310が非表示になるとともに、第1背景画像006SG081よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される第1背景画像006SG081は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される(図55(C)参照)。

【1727】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

【1728】

次いで、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの一部が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される(図55(D)参照)。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像006SG301A、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認が可能となり(図55(E)参照)、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了する(図55(F)参照)。

【1729】

その後、ガラス板画像006SG301Aにおける割れ表示領域006SG304には、破片画像006SG302の表示が終了するまで、ガラス板画像006SG301Aよりも下位のレイヤ3画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス!？」なる文字画像006SG306と、その背景となるセリフ背景画像006SG087と、が表示される(図55(F)参照)。ここで、ガラス板画像006SG301Aにおける割れ表示領域006SG304に表示されるセリフ背景画像006SG087及び文字画像006SG306は第1視認性により表示され、ガラス板画像006SG301における割れ表示領域006SG304以外の領域に表示される第1背景画像006SG081は、

10

20

30

40

50

第1視認性よりも視認性が低い第2視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像006SG301Aの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像006SG301A及びセリフ背景画像006SG087及び文字画像006SG306が非表示となる（図55（H）参照）。

【1730】

尚、図55（C）において、例えば、ガラス板画像006SG301に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス!」「熱い!」「激アツ!」のいずれのセリフ文字画像006SG306が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい（破片画像006SG302の表示量など。特に「激アツ!」の表示時には破片画像006SG302をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい）し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置（例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど）や割れの範囲（例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど）を変えてもよい。また、キャラクタ画像006SG305の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像006SG303の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像006SG303の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【1731】

＜背景変化演出A＞

背景変化演出Aの動作例の詳細について、図56及び図57に基づいて説明する。図56は、背景変化演出Aの動作例の詳細を示す図である。図57は、背景変化演出Aの動作例の詳細を示す図である。

【1732】

図56（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Aが開始されると、第1背景画像006SG081よりも上位のレイヤ6画像描画領域にエフェクト画像006SG320が表示され、漸次拡大表示された後（図56（B）、（C）参照）、エフェクト画像006SG320がフェードアウト表示されてキャラクタ画像006SG305が表示される（図56（D）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Aが開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第6背景画像よりも上位のレイヤ6画像描画領域にエフェクト画像006SG320が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像006SG320がフェードアウト表示されてキャラクタ画像006SG305が表示される。

【1733】

尚、図56（B）にて表示されるエフェクト画像006SG320は、図56（D）においてキャラクタ画像006SG305が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図56（C）に移行し、失敗パターンの場合は図56（C）に移行せず、エフェクト画像006SG320が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像006SG305が表示されないことが示唆される。

【1734】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第1背景画像006SG081よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示された後、キャラクタ画像006SG305が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像006SG301の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像006SG301がヒビ前段態様にて表示された後（図56（E）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する（図5

6 (F) 参照)。また、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 006SG305、レイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 006SG081 は、ガラス板画像 006SG301 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 006SG301 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、第 6 背景画像よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 が表示された後、キャラクタ画像 006SG305 が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像 006SG301 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に広がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 006SG305、レイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 6 背景画像は、ガラス板画像 006SG301 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 006SG301 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【1735】

また、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 006SG302A が下方に落下するように表示される。尚、小破片画像 006SG302A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【1736】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像 006SG301 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 006SG301 に替えて該ガラス板画像 006SG301 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 006SG301A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 006SG302A よりも大きい複数の破片画像 006SG302 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される (図 56 (G) 参照)。ホワイトアウト画像 006SG303 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % (不透明) で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 006SG301A や破片画像 006SG302 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 006SG302 及び第 2 背景画像 006SG082 の視認性が高くなっていく (図 56 (H)、図 57 (I) 参照)。そして、透過率が 100 % となることでホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了した後 (図 57 (J) 参照)、破片画像 006SG302 の表示が終了する (図 57 (K) 参照)。このように、背景画像が第 1 背景画像 006SG081 から第 2 背景画像 006SG082 に変化するときには割れ演出が実行されることで、第 1 背景画像 006SG081 が第 2 背景画像 006SG082 に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ガラス板画像 006SG301 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 006SG301 に替えて該ガラス板画像 006SG301 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 006SG301A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 006SG302A よりも大きい複数の破片画像 006SG302 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される。ホワイトアウト画像 006SG303 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % (不透明) で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 006SG301A や破片画像 006SG302 を視認することが困難となる。そ

10

20

30

40

50

して、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 006SG302 及び時短状態／確変状態用のチャンス背景画像である第 7 背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が 100% となることでホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了した後、破片画像 006SG302 の表示が終了する。このように、背景画像が第 6 背景画像から第 7 背景画像に変化するときに割れ演出が実行されることで、第 6 背景画像が第 7 背景画像に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【1737】

また、例えば、背景画像として第 2 背景画像 006SG082 よりも表示されたときに有利な第 3 背景画像（図示略）を表示可能であり、キャラクタ画像 006SG305 の動作態様（パンチ、キック等のアクション）によって第 2 背景画像 006SG082 が表示されるか第 3 背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。また、キャラクタ画像 006SG305 以外のキャラクタを表示可能とすることで、第 2 背景画像 006SG082 が表示されるか第 3 背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。

10

【1738】

<背景変化演出 B>

背景変化演出 B の動作例の詳細について、図 58 に基づいて説明する。図 58 は、背景変化演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【1739】

図 58（A）に示すように、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出 B が開始されると、第 1 背景画像 006SG081 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 が表示され、該ガラス板画像 006SG301 の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域 006SG324 が表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示される（図 58（B）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域 006SG324 の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域 006SG324 が 2 箇所に表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 のヒビ態様が段階的に変化する（図 58（C）参照）。

20

【1740】

このように、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 006SG081 は、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されてないときは第 1 視認性で表示される一方で、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

30

【1741】

また、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 006SG302A が下方に落下するように表示される。尚、小破片画像 006SG302A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

40

【1742】

また、図 58（C）における拡大図に示すように、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 006SG081 は、各ヒビ割れ表示領域 006SG324 以外の領域においては第 2 視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域 006SG324 においては第 2 視認性よりも視認性が高い第 1 視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像 006SG301 の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。

【1743】

次いで、ガラス板画像 006SG301 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 00

50

6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 5 8（D）参照）。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高くなっていく（図 5 8（E）参照）。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後（図 5 8（F）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了する（図 5 8（G）参照）。このように、背景画像が第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 から第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 に変化するときには割れ演出が実行されることで、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 が第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

10

【1 7 4 4】

また、例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、1 段階目（図 5 8（B）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、2 段階目（図 5 8（C）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図 7 5（B）に示すように、失敗パターン 1 において 1 段階目で終了する場合、背景変化演出 B の開始から 1 5 0 0 m s 経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図 7 5（C）に示すように、失敗パターン 2 において 2 段階目で終了する場合、背景変化演出 B の開始から 3 0 0 0 m s 経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。

20

【1 7 4 5】

また、背景変化演出 B が実行されている間、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。

30

【1 7 4 6】

< 擬似連演出 >

擬似連演出の動作例の詳細について、図 5 9 に基づいて説明する。図 5 9 は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

【1 7 4 7】

40

図 5 9（A）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア 5 C において、再可変表示が開始されることを示す「N E X T」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示

50

されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図59（B）参照）。

【1748】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

【1749】

ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示された後、可動体32が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ7画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像006SG303が表示された後（図59（C）参照）、ホワイトアウト画像006SG303が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される（図59（D）参照）。また、ホワイトアウト画像006SG303の表示とともに、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。

【1750】

尚、ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及び第2背景画像006SG082の視認性が高くなっていく（図59（E）参照）。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了すると、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤ6画像描画領域に、可動体32が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像006SG321が可動体32から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ1画像描画領域にも背景エフェクト画像006SG322が可動体32から周囲に拡がるように表示される（図59（F）、（G）参照）。

【1751】

次いで、可動体32は、ホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後、破片画像006SG302が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後（図59（G）参照）、全ての破片画像006SG302が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図59（H）参照）。

【1752】

尚、可動体32の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像006SG302の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像006SG322の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

【1753】

また、本実施の形態では、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像006SG301が表示されるが、1回目の可変表示において表示されるガラス板画像006SG301の表示色を青色とし、2回目の可変表示において表示されるガラス板画像006SG301の表示色を緑色とし、3回目の可変表示において表示されるガラス板画像006SG301の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像006SG301の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像006SG301のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

【1754】

また、この場合、ガラス板画像006SG301の表示色は再可変表示の回数によって

異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、1回目の再可変表示と2回目の再可変表示と3回目の再可変表示とで、可動体32の動作パターンを共通とする一方、例えば、1回目の再可変表示と2回目の再可変表示と3回目の再可変表示とで、破片画像006SG302のサイズが異なる、破片画像006SG302の表示数が異なる、破片画像006SG302の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。

【1755】

＜リーチ示唆演出＞

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図60及び図61に基づいて説明する。図60は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図61は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

10

【1756】

図60(A)に示すように、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示された後(図60(B)参照)、表示画面中央にキャラクタ画像006SG305が表示される(図60(C)参照)。次いで、第2背景画像006SG082よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、キャラクタ画像006SG305が小槌で左飾り図柄表示エリア5Lに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像006SG301の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301が第1ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ6画像描画領域に動作エフェクト画像006SG323が表示される(図60(D)参照)。

20

【1757】

次いで、キャラクタ画像006SG305が小槌で右飾り図柄表示エリア5Rに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像006SG301の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301が第2ヒビ態様に変化するように表示されるとともに、ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ6画像描画領域に動作エフェクト画像006SG323が表示される(図60(E)参照)。

【1758】

30

さらに、キャラクタ画像006SG305が小槌で中飾り図柄表示エリア5Cに対応する領域を叩く動作に応じて(図60(F)参照)、レイヤ7画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像006SG303が表示された後(図60(G)参照)、ホワイトアウト画像006SG303が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される(図60(H)参照)。

【1759】

また、図60(D)、(E)に示すように、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

40

【1760】

また、図60(H)に示すように、ホワイトアウト画像006SG303が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表

50

示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像006SG302及び第2背景画像006SG082の視認性が高くなっていく（図61（I）参照）。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図61（J）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像006SG302の表示が終了する（図61（K）参照）。

【1761】

尚、本実施の形態において割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図61（J）～図61（K）の流れのように、割れ演出において破片画像006SG302が画像表示装置5の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。

【1762】

また、例えば、ガラス板画像006SG301に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。

【1763】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像006SG305が小槌で中飾り図柄表示エリア5Cに対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像006SG303が表示された後（図60（G）、（H）参照）、中飾り図柄表示エリア5Cに対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像006SG305が表示され、その後、キャラクタ画像006SG305とヒビ割れたガラス板画像006SG301とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

【1764】

<弱発展演出>

弱発展演出の動作例の詳細について、図62に基づいて説明する。図62は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【1765】

図62（A）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態／確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ1画像描画領域に背景エフェクト画像006SG322が表示されるとともに、その上位のレイヤ6画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像006SG305が表示された後（図62（B）参照）、パンチするキャラクタ画像006SG305が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図62（C）参照）。尚、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rは表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

【1766】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ5画像描画領域に、ガラス板画像006SG301Aが表示された後、該ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される（図62（D）参照）。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006S

10

20

30

40

50

G 3 0 1 Aや破片画像 0 0 6 S G 3 0 2を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2及びキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5の視認性が高くなっていく（図 6 2（E）参照）。そして、透過率が 1 0 0 %となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3の表示が終了した後（図 6 2（F）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3が表示される（図 6 2（G）参照）。そして、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3が表示されてから所定期間が経過したときに、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8が表示されて、弱 S リーチ演出に移行する（図 6 2（H）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 Aが表示された後、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 Aがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 Aの全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 Aよりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3が表示される。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 Aや破片画像 0 0 6 S G 3 0 2を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2及びキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5の視認性が高くなっていく。そして、透過率が 1 0 0 %となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3の表示が終了した後、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3が表示される。そして、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3が表示されてから所定期間が経過したときに、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8が表示されて、弱 S リーチ演出に移行する。尚、後述の図 7 1、図 8 4では、弱発展演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2の表示態様について非透過としているが、これは破片画像 0 0 6 S G 3 0 2の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2は、後述の図 9 0（B 1）～（B 3）において透過性を有する（例えば、透過率 7 0 %以上）透過態様で表示され、その後、図 9 0（B 4）、（B 5）においては透過性を有さない（例えば、透過率 1 0 %未満）非透過態様で表示される。すなわち、図 9 0（B 3）に相当する第 1 タイミングにおいて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2は透過態様にて視認することができ、図 9 0（B 4）に相当する第 2 タイミングにおいて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2は非透過態様にて視認することができる。

10

20

30

【1 7 6 7】

このように、N リーチ演出から弱 S リーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、N リーチ演出用画像が弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8に変化したことを自然に見せることができるため、演出の変化を違和感なく見せることができる。

【1 7 6 8】

< 強発展演出 A >

強発展演出 A の動作例の詳細について、図 6 3に基づいて説明する。図 6 3は、強発展演出 A の一部の動作例の詳細を示す図である。

40

【1 7 6 9】

図 6 3（A）に示すように、弱 S リーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出 A が開始されると、可動体 3 2が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3が表示され、可動体 3 2が落下していく（図 6 3（B）参照）。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【1 7 7 0】

また、割れ演出前の前段演出として可動体 3 2が原点位置から演出位置へ移動し、可動体 3 2が演出位置に移動したときに、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8よりも上位

50

のレイヤ5画像描画領域に、ガラス板画像006SG301Aが表示され、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図63（C）参照）。

【1771】

尚、ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体32が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は0%のままであるため、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる（図63（C）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302の視認性が高くなっていく（図63（D）参照）。次いで、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了すると、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤ6画像描画領域に、可動体32が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像006SG325が可動体32から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ1画像描画領域にも背景エフェクト画像006SG322が可動体32から周囲に拡がるように表示される（図63（E）参照）。

【1772】

次いで、可動体32は、ホワイトアウト画像006SG303の表示が終了し、さらに破片画像006SG302が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図63（F）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像006SG326が表示されて強Sリーチ演出に発展する（図63（G）参照）。

【1773】

<強発展演出B>

強発展演出Bの動作例の詳細について、図64及び図65に基づいて説明する。図64は、強発展演出Bの動作例の詳細を示す図である。図65は、強発展演出Bの動作例の詳細を示す図である。

【1774】

図64（A）に示すように、弱Sリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出Bが開始されると、弱Sリーチ演出用画像006SG088よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される（図64（B）参照）。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される弱Sリーチ演出用画像006SG088は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【1775】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

【1776】

次いで、レイヤ7画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像006SG303が表示された後（図64（C）参照）、ホワイトアウト画像006SG303が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される（図64（D）参照）。

【1777】

また、図64(D)に示すように、ホワイトアウト画像006SG303が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像006SG302の視認性が高くなっていく（図64(E)参照）。次いで、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア5Cに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示されている飾り図柄が表示された後（図64(F)参照）、破片画像006SG302の表示が終了する（図64(G)参照）。

10

【1778】

次いで、レイヤ7画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像006SG303が表示された後（図64(H)参照）、ホワイトアウト画像006SG303が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示され、発展図柄が非表示となる（図65(I)参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強Sリーチ演出に対応するリーチタイトル画像006SG326の視認性が高くなっていく（図65(J)、(K)参照）。

20

【1779】

このように、弱Sリーチ演出から強Sリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、弱Sリーチ演出用画像006SG088が割れてリーチタイトル画像006SG326に変化したように見せることができるため、リーチ演出の変化を違和感なく見せることができる。

【1780】

30

<カットイン演出>

カットイン演出の動作例の詳細について、図66に基づいて説明する。図66は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【1781】

図66(A)に示すように、強Sリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強Sリーチ演出用の第4背景画像006SG084よりも上位のレイヤ8画像描画領域に、操作促進画像006SG310が表示される（図66(B)参照）。

【1782】

次いで、プッシュボタン31Bが操作されたとき（または、プッシュボタン31Bが操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第4背景画像006SG084よりも上位のレイヤ4画像描画領域にガラス板画像006SG301Aが表示され、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像006SG310が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像006SG327が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図66(C)、(D)参照）。

40

【1783】

また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像

50

006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる（図66（C）参照）。尚、操作促進画像006SG310及び操作エフェクト画像006SG327は、ホワイトアウト画像006SG303よりも上位のレイヤ8画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像006SG303が表示されていないときの第1視認性と同じ第1視認性を維持したまま表示される。

【1784】

そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像006SG302の視認が可能となり（図66（D）参照）、さらに操作促進画像006SG310及び操作エフェクト画像006SG327が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像006SG307の視認が可能となり（図66（E）参照）、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後（図66（F）参照）、破片画像006SG302が非表示となる（図66（G）参照）。

【1785】

尚、本実施の形態では、カットイン演出の演出パターンX、Yはともに割れ演出を伴う演出パターンとして記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当たり期待度の高い演出パターンYを割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当たり期待度の低い演出パターンXを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第4背景画像006SG084上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。

【1786】

<結果報知演出（大当たり）>

結果報知演出（大当たり）の動作例の詳細について、図67及び図68に基づいて説明する。図67は、可変表示結果が大当たりの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図68は、可変表示結果が大当たりの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【1787】

図67（A）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像006SG305が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像006SG305の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率0%（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図67（B）参照）。

【1788】

次いで、可変表示結果が大当たり表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像006SG308が表示された後（図67（C）参照）、可動体32が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像006SG308よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301における可動体32から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ3画像描画領域に表示されるオブジェクト画像006SG308は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図67（D）参照）。

【1789】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示さ

れた部分から、小破片画像 006SG302A が下方に落下するように表示された後に非表示となる。尚、小破片画像 006SG302A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【1790】

次いで、レイヤ 7 画像描画領域における可動体 32 の下方近傍位置にホワイトアウト画像 006SG303 の表示が開始され（図 67（E）参照）、可動体 32 が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに応じて、ホワイトアウト画像 006SG303 が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される（図 67（F）参照）。

【1791】

また、図 67（F）に示すように、可動体 32 の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像 006SG303 が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像 006SG301 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 006SG301 に替えて該ガラス板画像 006SG301 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 006SG301A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 006SG302A よりも大きい複数の破片画像 006SG302 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される。ホワイトアウト画像 006SG303 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 006SG301A や破片画像 006SG302 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像 006SG302 の視認性が高くなっていく（図 67（G）参照）。

【1792】

次いで、透過率が 100% となることでホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了し、第 5 背景画像 006SG085 及び大当たり組合せの確定飾り図柄が表示された後（図 67（H）参照）、破片画像 006SG302 の表示が終了し、大当たり遊技状態に制御されることが報知され（図 68（I）参照）、背景画像が第 1 背景画像 006SG081 に復帰して大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図 68（J）参照）。

【1793】

尚、可動体 32 が原点復帰するための上昇動作が開始されたことに応じて割れ演出が開始された後、ホワイトアウト画像 006SG303 の透過率が高くなり視認可能となった破片画像 006SG302 の表示が終了する（非表示となる）前に、可動体 32 の所定演出位置から原点位置まで復帰する上昇動作が終了するようになっていることで、大当たりとなったことを早く報知することができる。

【1794】

<結果報知演出（はずれ）>

結果報知演出（はずれ）の動作例の詳細について、図 69 に基づいて説明する。図 69 は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【1795】

図 69（A）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像 006SG305 が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像 006SG305 の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率 0%（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図 69（B）参照）。

【1796】

次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体 32 が動作することなく、レイヤ 7 画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される（図 69（C）参照）。ホワイトアウト画像 006SG303 は、

レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301やキャラクタ画像006SG305を視認することが困難となる。

【1797】

その後、キャラクタ画像006SG305よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301における略中央位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ3画像描画領域に表示されるキャラクタ画像006SG305や、レイヤ1画像描画領域に表示されるグレーの背景画像006SG313は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図69（D）参照）。

【1798】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

【1799】

このように、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像006SG301が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【1800】

ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ7画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像006SG303が表示され（図69（E）参照）、次いで、アイキャッチ画像006SG309が表示された後（図69（F）参照）、背景画像が第1背景画像006SG081に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図69（G）参照）。

【1801】

（演出詳細）

次に、本実施の形態において実行可能な各演出について詳細な説明を行う。図70、図72、図53、図54に示すように、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置5の表示領域において500msに亘って1段階目のヒビが表示される（1段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れることによって1000msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、400msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が400msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出では、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから400msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む600msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

【1802】

更に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、該ガラス板画像006SG301Aの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において3000msに亘

10

20

30

40

50

て２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１８０３】

また、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第１連続割れ演出においては割れ演出音とともに図５３（Ｅ）のキャラクタに対応する第１キャラクタボイスが出力され、第２連続割れ演出においては割れ演出音とともに図５４（Ｅ）のキャラクタに対応する第２キャラクタボイスが出力される。これにより、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第１キャラクタボイス及び第２キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

【１８０４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

【１８０５】

図７０、図７３、図５５に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期間）。このため、本実施の形態のセリフ予告演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期間を含む６０

0msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

【1806】

更に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、該ガラス板画像006SG301Aの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において5000msに亘って2段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【1807】

また、セリフ予告演出においては、上記した1段階目のヒビ表示期間である500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1000msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、セリフ予告演出と第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しており、セリフ予告演出においては割れ演出音が出力された後（割れ演出音出力期間の経過時）に文字画像006SG306の種類に対応するセリフボイス音出力される。これにより、割れ演出音によってセリフボイス音が聞き取りにくくなってしまうことを防ぐことができる。

【1808】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの800msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト800ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【1809】

図70、図74（A）、図74（B）、図56、図57に示すように、成功パターンの背景変化演出Aとしては、先ず、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像006SG301に対して作用する画像が2000msに亘って表示される（前段動作期間）。該前段動作（キャラクタの作用）の終了タイミングからは、2000msに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。

【1810】

尚、該2000msに亘るヒビ表示期間は、図74（B）に示すように、1000msに亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の1000msに亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。

【1811】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第1背景画像006SG081）がチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）に更新される（図57参照）。更に、該ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、2500msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG3

10

20

30

40

50

01Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Aでは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む2000msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

10

【1812】

尚、成功パターンでの背景変化演出Aにおいて表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【1813】

また、成功パターンでの背景変化演出Aにおいては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから2500msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Aにおける割れ演出音は、背景変化演出A専用の音となっており、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、2500msの出力期間のうち、1000ms間に亘ってガラス板画像006SG301Aが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、1500ms間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を500msとしているが、ヒビ表示期間に対応する2000msとしてもよく、2000msに亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する100ms間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

20

30

【1814】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでの2000msに亘っては遊技効果ランプ9を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する500msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する500msに亘って遊技効果ランプ9を高輝

40

50

度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図56(D)のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像006SG301が表示されるまでは図56(D)のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ9が発光するが、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示された後は、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ9が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示される前と、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Aの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

10

【1815】

尚、図74(C)に示すように、失敗パターンでの背景変化演出Aは、前段動作としての画像表示装置5の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出Aにおいては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないの、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示が継続して実行される。この場合、図56(B)、(C)の通り、キャラクタが表示されるか否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像006SG301も表示されないため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。

20

【1816】

図70、図75(A)、図58に示すように、成功パターンの背景変化演出Bとしては、先ず、画像表示装置5の表示領域において、3000msに亘って1段階目のヒビが表示される（1段階目ヒビ表示期間）。1段階目ヒビ表示期間においては、該1段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。

30

【1817】

また、1段階目ヒビ表示期間において1500msが経過したタイミングからは、1500msに亘って該1段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置5の表示領域における広範囲の領域で2段階目のヒビが表示される（2段階目ヒビ表示期間）。尚、2段階目ヒビ表示期間においても、該2段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。尚、1段階目ヒビ表示期間における小破片画像006SG302Aと、2段階目ヒビ表示期間における小破片画像006SG302Aとでは、図84に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

40

【1818】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第1背景画像006SG081）がチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）に更新される（図58参照）。更に、該ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、1250msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG3

50

01Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Aでは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む750msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

10

【1819】

尚、成功パターンでの背景変化演出Bにおいて表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【1820】

また、成功パターンでの背景変化演出Bにおいては、1段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた1段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（1段階目ヒビ割れ音出力期間）、2段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた2段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（2段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから150msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Bにおける割れ演出音は、背景変化演出B専用の音となっており、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、1250msの出力期間のうち、1000ms間に亘ってガラス板画像006SG301Aが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、250ms間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出Bにおける割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、1段階目ヒビ割れ音と2段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、2段階目ヒビ割れ音の方を1段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。

20

30

【1821】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での発光が行われる。

40

【1822】

尚、図75（B）、図75（C）に示すように、失敗パターン1での背景変化演出Bは、1500msに亘って1段階目のヒビ及び200msに亘って外第1段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、2段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像006SG301Aが割れない演出パターンであり、失敗パターン2での背景変化演出Bは、3000msに亘って1段階目のヒビ及び200msに亘って少破片画像が表示されるとともに、該1段階目ヒビ表示期間において1500msが経過したタイミングから1500msに亘って2段階目のヒビ及び200msに亘って該2段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像006SG301Aが割れない演出パターンである

50

。これら失敗パターンでの背景変化演出Bにおいては、ガラス板画像006SG301Aが割れないので、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示が継続して実行される。

【1823】

図70、図76、図59に示すように、擬似連演出としては、先ず、画像表示装置5の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、1500msに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、1500msに亘って可動体32の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体32の落下動作が完了する（1500msが経過する）ことによって、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出Aのヒビ表示期間におけるヒビ割れとは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出Aのヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像006SG301のヒビ割れが進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像006SG301が一気にヒビ割れする態様で表示される。

【1824】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、1000msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の擬似連演出では、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の500msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから3000msに亘り破片画像006SG302とともに背景エフェクト画像006SG322の表示も行われる

【1825】

尚、擬似連演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しておらず、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。

【1826】

尚、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから3000msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音と、可動体32の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、3000msの出力期間のうち、1000ms間に亘ってガラス板画像006SG301Aが割れた効果音とともに可動体32の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、2000ms間に亘って可動体32の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応するBGMが出力されるため、可動体32の上昇期間において多様な音が出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像006SG302の表示終了タイミングからは、該3000msの期間に亘って可動体32の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。

【1827】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまで通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）またはチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでの2000msに亘ってはヒビ表示用発光データテーブルを用いることによって、ヒビ表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。そして、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、2000msに亘って、擬似連演出の実行回数に応じた擬似連演出用発光データテーブルを用いることによって、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光が行われる。例えば、1回目の擬似連演出の実行時は、1回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ9を緑色で発光させ、2回目の擬似連演出の実行時は、2回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ9を赤色で発光させる等すればよい。そして、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）またはチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

10

20

【1828】

尚、図74及び図76に示すように、本実施の形態における背景変化演出Aと擬似連演出とは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出Aと擬似連演出とは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

30

【1829】

図70、図77（A）、図60、図61に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像006SG301における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用する画像、ガラス板画像006SG301における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用する画像、ガラス板画像006SG301における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用する画像が10000msに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像006SG301における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて8000msに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像006SG301における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて4000msに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

40

【1830】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘っ

50

て「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A と、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 8 4 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【1 8 3 1】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、2 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 1 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

【1 8 3 2】

更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が 3 0 0 0 m s に亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。

【1 8 3 3】

尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【1 8 3 4】

また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第 1 作用アクションに対応する第 1 キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第 2 作用アクションに対応する第 2 キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 2 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、3 0 0 0 m s の出力期間のうち、1 0 0 0 m s 間に亘ってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0

1 A が割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、2000ms 間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するBGMが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【1835】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）またはチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、ノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【1836】

尚、図77（B）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用する画像が14000msに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて12000msに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて8000msに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【1837】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像006SG302は、成功パターンにおける小破片画像006SG302と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像006SG302の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになっている。

【1838】

また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われ（左ヒビ割れ音出力期間）、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）。更に、成功パターンのリーチ示唆演出における

ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングと同一タイミング（失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から 10000 が経過したタイミング）からは、1000ms に亘って、ホワイトアウト画像 006SG303 が表示される（ホワイトアウト表示期間）。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示によって画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア 5L の周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア 5R の周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【1839】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間では、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像 006SG303 の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト 1000ms）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト 1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ 9 が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ 8L、8R からは演出音が出力されない。

【1840】

図 71、図 78、図 62 に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域の中央部に作用する画像が 4000ms に亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について 4000ms としているが、別途、前段動作期間（2000ms）のパターンを設け、遊技者に対して大当たり期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（4000ms）のパターンよりも前段動作期間（2000ms）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

【1841】

次に、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像 006SG322）に更新されるとともに、ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されたガラス板画像 006SG301A が割れることによって 3500ms に亘り破片画像 006SG302 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからは、500ms に亘って上記した破片画像 006SG302 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 006SG303 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 006SG303 が 500ms に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の弱発展演出では、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 500ms のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 00

10

20

30

40

50

6SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む3000msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。そして、破片画像006SG302の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像に更新される。

【1842】

尚、弱発展演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しておらず、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。尚、弱発展演出における破片画像006SG302は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像006SG302の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像006SG302は、破片画像表示期間である3500msのうち、表示が開始されてから1500msに亘って透過性を有する（例えば、透過率70%以上）透過態様で表示され、その後、1000msに亘って徐々に透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率70%～10%）に変化していき、その後、1000msに亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率10%未満）で表示される。

【1843】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1000msに亘って、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。また、割れ演出音とともに、割れタイミングから3500msに亘って弱発展演出音の出力も行われる。尚、割れ演出音は、弱発展演出音よりも音量が大きいいため、遊技者から認識されやすい音となっている。

【1844】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、前段動作の開始タイミングまでは一マルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでの4000msに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの2500msに亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【1845】

尚、本実施の形態の弱発展演出では、破片画像006SG302の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際には、画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際に画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示するときは、当該ホワイトアウト画像006SG303の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像006SG303は、破

10

20

30

40

50

片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の500ms前）から表示してもよく、この場合、破片画像006SG302がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像006SG303の表示が開始されることとなる。

【1846】

図71、図79、図63に示すように、強発展演出Aとしては、先ず、前段動作として、1000msに亘って可動体32の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体32の落下動作が完了する（1000msが経過する）ことによって、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなる。

【1847】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）が強発展演出Aに対応した強発展演出A背景画像（背景エフェクト画像006SG322）に更新されるとともに、1500msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。

【1848】

また、可動体32の落下タイミングからは、1500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Aでは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の500msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

【1849】

尚、強発展演出Aにおいて表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【1850】

そして、破片画像006SG302の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Aに対応した強発展演出A背景画像がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体32は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから1500msに亘って可動体32の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体32の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、2500msに亘ってスピーカ8L、8Rから強発展演出Aに応じた音（強発展演出A演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Aでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Aならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Aにおいてガラス板画像006SG301Aが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出A演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像006SG301Aが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【1851】

また、遊技効果ランプ9の発光については、可動体32の落下タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）の表示に応じた態様での白色発光を主とし、しない発光が行われ、可動体32の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは2500msに亘って強発展演出A用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Aに応じた態様での白色発光を主とし、しない発光が行われる。尚、可動体

32の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【1852】

尚、本実施の形態の強発展演出Aでは、可動体32の落下タイミングから1500msに亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像006SG303の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出Aのホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msまたは400msに亘ってホワイトアウト画像006SG303を表示する期間であってもよい。

10

【1853】

図71、図80、図64、図65に示すように、強発展演出Bとしては、先ず、可動体32の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置5の表示領域において1500msに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。尚、強発展演出Bにおける小破片画像006SG302Aとリーチ示唆演出等における小破片画像006SG302Aとは、図84に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

20

【1854】

1500msが経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなる。ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）が強発展演出Bに対応した強発展演出Bに更新される。更に、該ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、3000msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Bでは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む2500msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

30

【1855】

尚、強発展演出Bにおいて表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出Bにおける破片画像006SG302は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

40

【1856】

そして、破片画像006SG302の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Bに対応した強発展演出B背景画像（背景エフェクト画像006SG322）がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）に更新される。また、強発展演出Bにおい

50

ては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから1500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは、3000msに亘ってスピーカ8L、8Rから強発展演出Bに応じた音（強発展演出B演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Bでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音出力されないため、強発展演出Bならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Bにおいてガラス板画像006SG301Aが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出B演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像006SG301Aが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

10

【1857】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでの1500msに亘って強発展演出B用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Bに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの2000msに亘っては強発展演出B用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Bに応じた態様での発光が行われる。尚、強発展演出Bに応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

20

【1858】

尚、本実施の形態の強発展演出Bでは、破片画像006SG302の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出B背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が強発展演出B背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際には、画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示することによって、強発展演出B背景画像からスーパーリーチβ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出B背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際に画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示するときは、当該ホワイトアウト画像006SG303の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、強発展演出Bのヒビ表示期間について1500msとしたが、割れタイミングまで1500msよりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチαの開始タイミングと割れタイミングとの間にある第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

30

40

【1859】

図71、図81、図66に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置5の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作

50

するように促す操作促進画像が3000msに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、本実施の形態の操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン31Bが遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

【1860】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとして、ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れて2500msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから5000msに亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のカットイン演出では、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む2000msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから5000msに亘り破片画像006SG302とともに背景エフェクト画像006SG322の表示も行われる

【1861】

尚、カットイン演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像006SG302は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【1862】

更に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、1000msに亘って、プッシュボタン31Bが遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像006SG303よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1000msに亘って該操作態様画像を視認可能となっている。

【1863】

また、カットイン演出においては、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから3000msに亘っては、スピーカ8L、8Rからカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音が出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像006SG301Aが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像006SG301Aが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【1864】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまではスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）の表示に応じた態様での白

色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1000ms に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第4背景画像 006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

10

【1865】

図71、図82（A）、図67、図68に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、500ms に亘って可動体32の落下動作が行われる（可動耐落下期間）。可動体32の落下動作が完了する（500ms が経過する）と、画像表示装置5の表示領域において500ms に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体32の落下に対応した動作エフェクトが100ms に亘って表示されるとともに、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから表示される破片画像 006SG302 よりもサイズの小さい小破片画像 006SG302A が200ms に亘って表示される。尚、結果報知演出（成功パターン／失敗パターン）における小破片画像 006SG302A とリーチ示唆演出等における小破片画像 006SG302A とでは、図84に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出（成功パターン）における小破片画像 006SG302A と結果報知演出（失敗パターン）における小破片画像 006SG302A とでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

20

【1866】

次に、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像 006SG088）またはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第4背景画像 006SG084）が、可変表示結果が大当たりであることを示す大当たり報知背景画像（第5背景画像 006SG085）に更新されるとともに、1500ms に亘り破片画像 006SG302 の表示が行われる（破片画像表示期間）。尚、図82（A）では特に図示していないが、大当たり報知背景画像は、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから10000ms に亘って表示が行われ、10000ms 経過後（当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前）に通常背景画像（第1背景画像 006SG081）に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当たり遊技状態に応じた大当たり遊技背景画像に更新される。

30

【1867】

また、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからは、500ms に亘って上記した破片画像 006SG302 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 006SG303 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 006SG303 が500ms に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから500ms のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 006SG303 に阻まれて破片画像 006SG302 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む1000ms においては、破片画像 006SG302 視認可能期間として遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能となっている。

40

50

【1868】

尚、成功パターンでの結果報知演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【1869】

尚、可動体32の初期位置までの上昇は、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1500msに亘って行われる（可動体上昇期間）。

【1870】

また、成功パターンでの結果報知演出においては、上記したガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1500msに亘ってスピーカ8L、8Rから大当たりが確定したことを報知する大当たり確定音の出力が行われる（大当たり確定音出力期間）。尚、結果報知演出（成功パターン）では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音出力されないため、好適に大当たりが確定したことを報知することができる。また、結果報知演出（成功パターン）においてガラス板画像006SG301Aが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、大当たり確定音の優先度を高く設定することでガラス板画像006SG301Aが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【1871】

また、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）やスーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当たり報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、大当たり報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当たり遊技用発光データテーブルを用いることで、大当たり遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

【1872】

図82（B）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体32の落下や該可動体32の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから画像表示装置5の表示領域において5500msに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）またはスーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、1000msであり、該アイキャッチ画像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示が開始される。つまり、本実施の形態における失敗パターンの結果報知演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第1背景画像006SG081）が表示されるようになっている。

【1873】

また、失敗パターンでの結果報知演出においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rからヒビ割れに対応したヒビ割れ演出音

の出力が行われる（ヒビ割れ演出音出力期間）。

【1874】

また、遊技効果ランプ9の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）やスーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングから可変表示の停止タイミングにかけては、はずれ報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、はずれ報知背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、通常背景画像用発光データテーブルを用いることで、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとははずれ報知背景画像用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

10

【1875】

尚、本実施の形態における第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出においては、ホワイトアウト画像006SG303をガラス板画像006SG301Aの割れタイミング（破片画像006SG302の表示開始タイミング）から表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像006SG303は、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミング（破片画像006SG302の表示開始タイミング）よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

20

【1876】

（割れ演出実行時の破片速度）

次に、上記した第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302の表示速度について説明する。

30

【1877】

図83（A）に示すように、これら演出のうち第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度V1（通常モード）にて移動表示されるようになっている。

40

【1878】

一方で、図83（B）に示すように、強発展演出B及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との1000msに亘っては速度V1にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Bであれば2000ms、カットイン演出であれば1500ms）では、速度V1よりも低速である速度V0（スローモード）にて移動表示されるようになっている。尚、速度V0にて破片画像006SG302が表示される演出として、図83では、強発展演出Bとカットイン演出とを示したが、背景変化演出B及び強発展演出Aにつ

50

いても、後述の通り、破片画像 006SG302 は速度 V0 にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出 B 及び強発展演出 A における破片画像 006SG302 を速度 V1 よりも高い割合で速度 V0 にて移動表示させることを決定する。

【1879】

（割れ演出の詳細）

次に、割れ演出の詳細について、図 84 及び図 85 に基づいて説明する。図 84 は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図 85 は、各割れパターンの表示例を示す図である。

【1880】

図 84 及び図 85 に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ 5 画像描画領域に表示されるガラス板画像 006SG301A の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像 006SG301A が表示されるレイヤ 5 画像描画領域に、該ガラス板画像 006SG301A の少なくとも一部を模した複数の破片画像 006SG302 が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されるガラス板画像 006SG301A が破片画像 006SG302 に変化することにより、ガラス板画像 006SG301A が割れ態様（破片態様）にて表示される演出である。尚、本実施の形態は、ガラス板画像 006SG301A の略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

【1881】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約 30～100 コマ）から構成されるが、図 85 では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから 5 コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図 85 において各割れパターンの 5 コマの画像は連続する 5 コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

【1882】

ガラス板画像 006SG301A が割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割れパターン（例えば、割れパターン A～G）が予め設定されており、演出制御用 CPU 120 は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

【1883】

具体的には、割れパターン A は、背景変化演出 A とリーチ示唆演出に対応するパターンとされ、割れパターン B は、背景変化演出 B と強発展演出 B に対応するパターンとされ、割れパターン C は、擬似連演出と結果報知演出（大当り）に対応するパターンとされ、割れパターン D は、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とセリフ予告演出に対応するパターンとされ、割れパターン E は、弱発展演出に対応するパターンとされ、割れパターン F は、強発展演出 A に対応するパターンとされ、割れパターン G は、カットイン演出に対応するパターンとされている。

【1884】

各割れパターン A～G は、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか 1 以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図 70 及び図 71 で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

【1885】

「作用主体」は、ガラス板画像 006SG301A に対する作用主体を示すもので、割れパターン A、E は「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターン C、F は「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターン B、D は、作用主体によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像 00

6 S G 3 0 1 A が割れる前にヒビ態様に変化するかどうかを示すもので、割れパターン A ～ D は「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターン E ～ G は「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる範囲であり、割れパターン A ～ C、E ～ G は表示画面「全体」、割れパターン D は「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が透過態様か否かを示すもので、割れパターン B の一部と割れパターン E は「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

【1886】

尚、本実施の形態では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A やガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、第 1 の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が 45 度～90 度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第 2 の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が 45 度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図 9 4 参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 1 の角度で表示され、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が移動表示するにあたって、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度で表示され、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 1 の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

【1887】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることにより表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を含む。また、各破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、X 軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Y 軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Z 軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、X 軸、Y 軸、Z 軸のうち一方向だけでなく、X 軸、Y 軸、Z 軸のうち複数軸方向（例えば、X Y 軸方向や X Y 軸方向など）に向けて移動するものを含む。

【1888】

つまり、各割れパターン A ～ G は、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向〔X 軸（左右方向）、Y 軸（上下方向）、Z 軸（前後方向）〕、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも 1 つが異なるパターンとされている。

【1889】

また、割れパターン A ～ G は、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャッター機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターン A ～ G は、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。

【1890】

図 8 4 に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能で

10

20

30

40

50

あり、0度（上方向）を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力をZ軸方向（前後方向）で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の3D空間の方向すべてを指定可能である。尚、「-90」、「90」の値では、Z軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を0～100%で調整可能であり、0%だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている30%が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図84では、割れパターンB、割れパターンE、割れパターンFを示しているが、後述の通り、割れパターンGについても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。

10

20

【1891】

尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像006SG301Aが割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかるX軸、Y軸方向の位置調整が可能な「位置」、フォースのZ軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「深度」、個々の破片画像006SG302が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像006SG302の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。

【1892】

次に、各割れパターンにおける破片画像006SG302の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。

30

【1893】

例えば、割れパターンA、C～Fは、「重力方向」の数値が「180°」に設定されているため、破片画像006SG302は、割れて周囲に広がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターンB、Gは、「重力方向」の数値が「0°」に設定されているため、破片画像006SG302は、割れて周囲に広がるように飛び散った後、割れパターンA、C～Fに比べて下方に落下しにくい態様である。

【1894】

このように、割れパターンA、C～F（第1パターン）と割れパターンB、G（第2パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターンA、C～Fは「180°」で、ことで、破片画像006SG302が移動表示されときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。

40

【1895】

また、割れパターンA、C～Fは、「変動量」の数値が「30%」に設定されていることで、破片画像006SG302は小さい破片画像006SG302は移動や回転が速く、大きな重い破片画像006SG302は遅い態様である一方で、割れパターンB、Gは、「変動量」の数値が「0%」に設定されていることで、破片画像006SG302は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。

【1896】

つまり、割れパターンA、C～Fは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異な

50

り、小さい破片画像 006SG302 は早く飛び、大きい破片画像 006SG302 はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターン B、G は、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【1897】

また、割れパターン A、C（第 1 パターン）と割れパターン D～F（第 2 パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像 006SG302 が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像 006SG302 が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。より詳しくは、割れパターン D～Fの方が数値が大きいので、破片画像 006SG302 が落下する速さが速い。

【1898】

また、割れパターン A～C、E、G は、「重力勾配」の数値が「0」以上に設定されていることで、破片画像 006SG302 は X 軸、Y 軸方向に向けて移動しながら、Z 軸方向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターン D、F は、「重力勾配」の数値が「0」に設定されていることで、破片画像 006SG302 は X 軸方向や Y 軸方向に向けて移動するだけで、Z 軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターン A～C、E、G において、破片画像 006SG302 が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターン B、G は「重力勾配」の数値が「90」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。

【1899】

また、割れパターン A（第 1 パターン）と割れパターン B（第 2 パターン）と割れパターン C（第 3 パターン）とで、例えば、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン A は「5」、割れパターン B は「3」、割れパターン C は「7」で異なっている。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 006SG302 に対して共通の部分を作りつつ、第 2 パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像 006SG302 の表示パターンを構築することができる。

【1900】

また、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）は、例えば、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン E は「3」、割れパターン F は「5」で異なっており、割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが割れパターン E は「5」、割れパターン F は「2」で異なり、「強度」の第 2 パラメータが「5」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像 006SG302 に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像 006SG302 の表示パターンを構築することができる。

【1901】

尚、本実施の形態では、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターン A～G が予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターン A～G に基づいて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用 CPU120 が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当たり期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能としてもよい。

【1902】

(割れパターンの表示例)

次に、図86～図92に基づいて、割れパターンA～Gの表示例の詳細について説明する。図86は、割れパターンAにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図87は、割れパターンBにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図88は、割れパターンCにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図89は、割れパターンDにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図90は、割れパターンEにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図91は、割れパターンFにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図92は、割れパターンGにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

10

【1903】

図86～図92それぞれにおいて、(A1)～(A5)はホワイトアウト画像006SG303を表示する態様の割れパターンの表示例であり、(B1)～(B5)は、(A1)～(A5)に対応する画像であるがホワイトアウト画像006SG303を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像006SG303を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における(A1)では、ホワイトアウト画像006SG303の透過率が0%とされ、(A1)、(A2)、(A3)の順にホワイトアウト画像006SG303の透過率が漸次高まり、(A4)においてホワイトアウト画像006SG303の透過率が100%となる。

20

【1904】

図86～図92の(B1)～(B5)に示すように、ガラス板画像006SG301Aが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム(例えば、(B1))では、ガラス板画像006SG301Aの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃(フォース)が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像006SG301Aの略中央付近の破片画像006SG302から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像006SG302はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像006SG301に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像006SG302が表示された状態となるので、ガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

30

【1905】

よって、割れ演出の開始タイミングで、(B1)に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化して多数の破片画像006SG302が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンA～Dのように、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンE～Gのように、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化して多数の破片画像006SG302が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

40

【1906】

よって、割れ始めにおいては、(A1)のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像006SG302よりも上位の表示レイヤ7画像描画領域にホワイトアウト画像006SG303を表示して多数の破片画像006SG302を隠すことで、破片画像006SG302が表示されるとき違和感を軽減することができる。

50

【1907】

また、(A2)、(A3)のホワイトアウト表示後期間に示すように、ホワイトアウト画像006SG303を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像006SG302が表示画面中央からある程度周囲に捌けてから視認できるようになるため、破片画像006SG302が割れて飛び散る様子を違和感なく自然に見せることができる。

【1908】

図86に示すように、割れパターンAでは、レイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aが画面中央位置から割れ始め(図86(B1)参照)、破片画像006SG302が放射状に拡がるようにX軸方向(例えば、左右方向)、Y軸方向(例えば、上下方向)及びZ軸方向(例えば、前方向)に飛び散った後(図86(B2)参照)、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される(図86(B3)～(B5)参照)。

10

【1909】

図87に示すように、割れパターンBでは、レイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aが画面中央位置から割れ始め(図87(B1)参照)、通常モーション移動にて破片画像006SG302が放射状に拡がるようにX軸方向(例えば、左右方向)、Y軸方向(例えば、上下方向)及びZ軸方向(例えば、前方向)に飛び散った後(図87(B2)参照)、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される(図87(B3)～(B5)参照)。

20

【1910】

図88に示すように、割れパターンCでは、レイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aが画面中央位置から割れ始め(図88(B1)参照)、破片画像006SG302が放射状に拡がるようにX軸方向(例えば、左右方向)、Y軸方向(例えば、上下方向)及びZ軸方向(例えば、前方向)に飛び散った後(図88(B2)参照)、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される(図88(B3)～(B5)参照)。

【1911】

尚、本実施の形態では、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出A、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像006SG322が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

30

【1912】

図89に示すように、割れパターンDでは、レイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aが画面中央位置から割れ始め(図89(B1)参照)、破片画像006SG302が放射状に拡がるようにX軸方向(例えば、右方向)やY軸方向(例えば、左方向)に飛び散った後(図89(B2)参照)、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される(図89(B3)～(B5)参照)。

【1913】

図90に示すように、割れパターンEでは、レイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aが画面中央位置から割れ始め(図90(B1)参照)、通常モーション移動にて破片画像006SG302が放射状に拡がるようにX軸方向(例えば、左右方向)、Y軸方向(例えば、上下方向)及びZ軸方向(例えば、前方向)に飛び散った後(図90(B2)参照)、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される(図90(B3)～(B5)参照)。尚、割れパターンEにおける「粘性」のパラメータの値について「0.4」に調整されているが、これは図90(B3)～(B5)に対応した値であり、より具体的に、図90(B1)、(B2)に対応した「粘性」のパラメータの値は「0.1」に調整されている。また、図90(B1)において、ガラス板画像006SG301Aの割れ始めを見やすくするため、可動体3

40

50

2 はあえて図示していない。また、割れパターン E における破片画像 006SG302 は、図 90 (B3) からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像 006SG302 が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチα演出を行ってもよい。

【1914】

図 91 に示すように、割れパターン F では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 006SG301A が画面中央位置から割れ始め (図 91 (B1) 参照)、通常モーション移動にて破片画像 006SG302 が放射状に拡がるように X 軸方向 (例えば、右方向) や Y 軸方向 (例えば、左方向) に飛び散った後 (図 91 (B2) 参照)、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される (図 91 (B3) ~ (B5) 参照)。また、小さい破片画像 006SG302 は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像 006SG302 は遅いので、小さい破片画像 006SG302 よりも後でフレームアウト表示される。

【1915】

また、強 S リーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像 006SG302 が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強 S リーチ演出に限らず、弱 S リーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像 006SG302 が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

【1916】

図 92 に示すように、割れパターン G では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 006SG301A が画面中央位置から割れ始め (図 92 (B1) 参照)、通常モーション移動にて破片画像 006SG302 が放射状に拡がるように X 軸方向 (例えば、左右方向)、Y 軸方向 (例えば、上下方向) 及び Z 軸方向 (例えば、前方向) に飛び散った後 (図 92 (B2) 参照)、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される (図 92 (B3) ~ (B5) 参照)。尚、割れパターン G における「粘性」のパラメータの値について「0.1」に調整されているが、これは図 92 (B1)、(B2) に対応した値であり、より具体的に、図 92 (B3) ~ (B5) に対応した「粘性」のパラメータの値は「0.4」に調整されている。

【1917】

(破片画像の詳細)

次に、破片画像の詳細について、図 93 及び図 94 に基づいて説明する。図 93 は、(A) は擬似連演出、(B) はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図 94 は、(A) は背景変化演出 A、(B) は強発展演出 B にて表示される破片画像を示す図である。尚、図 94 において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

【1918】

図 93 (A) に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像 006SG302 は、重畳関係にある背景エフェクト画像 006SG322 の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様 (例えば、透過率 0%) の画像とされている一方で、図 93 (B) に示すように、カットイン演出における破片画像 006SG302 は、重畳関係にある背景エフェクト画像 006SG322 や文字画像 006SG307 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様 (例えば、透過率 100%) の画像であることで、同じように破片画像 006SG302 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1919】

また、図 9 3 (B) に示すように、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、文字画像 0 0 6 S G 3 0 7（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第 3 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部と文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【1 9 2 0】

10

次に、図 9 4 (A) に示すように、背景変化演出 A における破片画像のうち全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、画像表示装置 5 の表示画面において該表示画面外に向かって下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図 9 4 (B) に示すように、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは異なる第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、画像表示装置 5 の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出 A と強発展演出 B とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1 9 2 1】

20

また、図 9 4 (A) に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、回転動作によりが第 1 の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度～9 0 度となる大きい角度）となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度よりも小さい第 2 の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1 9 2 2】

30

また、図 9 4 (A) に示すように、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、第 2 の破片画像は第 2 の角度となることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1 9 2 3】

（各形態の効果）

〔形態 1－1〕

以上、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機 1 は、画像を表示するための画像表示装置 5、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用 C P U 1 2 0 を備えている。更に、図 3 ～ 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 に表示する画像を描画するための表示制御部 1 2 3 における V R A M 領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ 1 ～レイヤ 1 0 画像描画領域を有している。

40

【1 9 2 4】

例えば、V R A M 領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の

50

画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域、レイヤ4の画像として割れ前兆画像（ガラス板画像006SG301等）を描画・配置するためのレイヤ4画像描画領域、レイヤ5の画像としてガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302（ガラス破片等）を描画・配置するためのレイヤ5画像描画領域、レイヤ6の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ6画像描画領域、レイヤ7の画像としてホワイトアウト画像006SG303を描画・配置するためのレイヤ7画像描画領域、レイヤ8の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ8画像描画領域、レイヤ9の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ9画像描画領域、レイヤ10の画像として小図柄（第4図柄）や第1保留記憶数、第2保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ10画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ11画像描画領域が更に配置されてもよい。

10

【1925】

尚、VRAM領域にレイヤ11画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ10画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置5において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ9画像描画領域にて描画された画像はレイヤ10画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ8画像描画領域にて描画された画像はレイヤ9画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ7画像描画領域にて描画された画像はレイヤ8画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ6画像描画領域にて描画された画像はレイヤ7画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ5画像描画領域にて描画された画像はレイヤ6画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ4画像描画領域にて描画された画像はレイヤ5画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像はレイヤ4画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ2画像描画領域にて描画された画像はレイヤ3画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像はレイヤ2画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ1画像描画領域の代わりとして、レイヤ1-1画像描画領域、レイヤ1-2画像描画領域、レイヤ1-3画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ1-1画像描画領域には、通常背景画像（第1背景画像006SG081、第6背景画像）を描画可能であり、レイヤ1-2画像描画領域には、チャンス背景画像（第2背景画像006SG082、第7背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）、スーパーリーチβ背景画像（第4背景画像006SG084）を描画可能であり、レイヤ1-3画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像006SG322）、大当り報知背景画像（第5背景画像006SG085）を描画可能であり、レイヤ1-3画像描画領域にて描画された画像はレイヤ2画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ1-2画像描画領域にて描画された画像はレイヤ1-3画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ1-1画像描画領域にて描画された画像はレイヤ1-2画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像である。

20

30

40

【1926】

ここで、図44～図47に示すように、背景変化演出Aと強発展演出Aとは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図74に示すように、背景変化演出Aは、画像表示装置5の表示領域に表示されているガラス板画像006SG301にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像006SG301に替え

50

て表示されたガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図 79 に示すように、強発展演出 A は、可動体 32 の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 が表示される演出である。

【1927】

更に、背景変化演出 A は、画像表示装置 5 の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 の表示が開始された後とで画像表示装置 5 において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出 A は、該強発展演出 A が実行される前と、該強発展演出 A における破片画像 006SG302 の表示が開始させた後とで画像表示装置 5 において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、本実施の形態では、画像表示装置 5 の表示領域においてヒビや破片画像 006SG302 を表示する背景変化演出 A と、ガラス板画像 006SG301 にヒビが表示されることなく破片画像 006SG302 が表示される強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出 A と強発展演出 A とにおいて共通に破片画像 006SG302 が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像 006SG302 が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

【1928】

〔形態 1-2〕

また、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行可能とする場合は、背景変化演出 A が実行されずに強発展演出 A が実行される場合の方が、背景変化演出 A が実行されて強発展演出 A が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図 44～図 47 参照）。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【1929】

〔形態 1-3〕

また、背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）に変化する場合については、背景変化演出 A を経由する場合に加えて、背景変化演出 A とは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図 41）。また、背景変化演出 A を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）からチャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A とチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【1930】

〔形態 1-4-1〕

また、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行可能とする場合は、強発展演出 A の実行前に背景変化演出 A が実行されるときの方が、強発展演出 A の実行前に背景変化演出 A が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図 44～図 47 参照）。このようにすることで、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【1931】

〔形態 1-4-2〕

図 74 及び図 79 に示すように、可変表示中において、背景変化演出 A は飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出 A は飾り図柄のリーチタ

10

20

30

40

50

イメージ後に実行される演出である。また、画像表示装置 5 の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）と、スーパーリーチ α のリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチ α 背景画像（弱スーパーリーチ演出用画像 006SG088）と、スーパーリーチ β のリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチ β 背景画像（第 4 背景画像 006SG084）と、を含んでいる。そして、背景変化演出 A における破片画像 006SG302 はチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）とともに表示される画像であって、強発展演出 A における破片画像 006SG302 はスーパーリーチ β 背景画像（第 4 背景画像 006SG084）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出 A と強発展演出 A との関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

10

【1932】

〔形態 1-4-3〕

また、図 70 及び図 71 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 006SG302 は透過性を有していることから、破片画像 006SG302 を通して、該破片画像 006SG302 と重畳関係にあるチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出 A において表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像 006SG302 を通して、該破片画像 006SG302 と重畳関係にあるスーパーリーチ β 背景画像（第 4 背景画像 006SG084）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能である

20

【1933】

〔形態 1-4-4〕

また、図 100 に示すように、破片画像 006SG302 を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像 006SG302 が第 1 の角度になったときに、該破片画像 006SG302 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像 006SG302 が第 2 の角度になったときに、該破片画像 006SG302 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

【1934】

〔形態 1-4-5〕

また、図 100 に示すように、破片画像 006SG302 を回転動作させる場合については、複数の破片画像 006SG302 のうち第 1 の破片画像 006SG302 が第 1 の角度になったときに、複数の破片画像 006SG302 のうち第 2 の破片画像 006SG302 は第 2 の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1935】

〔形態 1-5〕

また、図 95 に示すように、破片画像 006SG302 が X 軸方向や Z 軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Z 軸方向に移動する破片画像 006SG302 の方が X 軸方向に移動する破片画像 006SG302 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

【1936】

〔形態 1-6〕

また、図 83 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 006SG302 と強発展演出 A において表示される破片画像 006SG302 とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっている

50

ので、これら背景変化演出 A 及び強発展演出 A では破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を違和感なく自然に表示することができる。

【1 9 3 7】

〔形態 1-7-1〕

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、X 軸方向）と特定方向（例えば、Z 軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 8 6、図 9 1 参照）、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

10

【1 9 3 8】

〔形態 1-7-2〕

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 8 6、図 9 1 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1 9 3 9】

〔形態 1-7-3〕

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において特定方向（例えば、Z 軸方向）に移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

20

【1 9 4 0】

〔形態 1-8〕

また、図 1 0 0 に示すように、背景変化演出 A 及び強発展演出 A において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、背景変化演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

30

【1 9 4 1】

〔形態 2-1〕

また、図 7 4 及び図 7 9 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 A とでは、共に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されるようになっている。これら背景変化演出 A と強発展演出 A とにおけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を通して遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出 A と、強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されときの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行することができる。

40

【1 9 4 2】

〔形態 2-2〕

また、図 7 4 及び図 7 9 に示すように、背景変化演出 A におけるホワイトアウト画像 0

50

06SG303の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、1000msであるのに対して、強発展演出Aにおけるホワイトアウト画像006SG303の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、2500msであるので、ホワイトアウト画像006SG303が表示されることにより背景変化演出Aと強発展演出Aとの関連性が高まるとともに、背景変化演出Aと強発展演出Aとではホワイトアウト画像006SG303の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出Aと強発展演出Aとの双方の演出効果を高めることができる。

【1943】

〔形態2-3〕

また、図74に示す背景変化演出Aについて、ヒビ表示期間は該背景変化演出Aにおける破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像006SG303の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像006SG302の表示をホワイトアウト画像006SG303により違和感無く開始することができる。

【1944】

〔形態2-4〕

また、図56及び図63に示すように、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像006SG303と、強発展演出Aにおける破片画像006SG302の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像006SG303とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像006SG303が表示される背景変化演出Aと強発展演出Aとの関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。

【1945】

〔形態3-1〕

また、図76及び図81に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図83に示すように、擬似連演出での破片画像006SG302は演出の進行にかかわらず速度V1にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像006SG302は演出の進行に置応じて速度が速度V1から低速である速度V0に変化するので、同様に破片画像006SG302が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【1946】

〔形態3-2〕

また、図44～図47に示すように、1の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は1回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が1回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が1回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【1947】

〔形態3-3〕

擬似連演出においてガラス板画像006SG301がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像006SG301A）に移行するときの第1タイミングと、カットイン演出における破片画像006SG302が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像006SG303（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第1タイミングと第2タイミングとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なる。具体的には、第1タイミングではホワイトアウト画像006SG303が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第2タイミングでは表

10

20

30

40

50

示画面の全域に表示されることで（図５９（Ｃ）、図６６（Ｃ）参照）、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【１９４８】

〔形態３－４－１〕

また、図８３に示すように、カットイン演出での破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）では速度Ｖ１にて移動表示され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が終了したタイミングからは速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２を表示したおきの演出効果を高めることができる。

10

【１９４９】

〔形態３－４－２〕

また、図８１に示すように、カットイン演出で破片画像００６ＳＧ３０２を表示するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場について、図８３に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１９５０】

20

〔形態３－５〕

また、図１００に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１９５１】

30

〔形態４－１〕

また、図７６及び図８１に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図７０及び図７１に示すように、擬似連演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

40

【１９５２】

〔形態４－２〕

擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図９３参照）。このよう

50

に演出ごとに破片画像 006SG302 の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【1953】

〔形態 4-3-1〕

また、図 100 に示すように、擬似連演出における破片画像 006SG302 とカットイン演出における破片画像 006SG302 とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第 1 の破片画像 006SG302 が第 1 の角度となった場合、該破片画像 006SG302 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第 1 の破片画像 006SG302 が第 2 の角度となった場合、該破片画像 006SG302 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

10

【1954】

〔形態 4-3-2〕

また、図 100 に示すように、カットイン演出における破片画像 006SG302 を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像 006SG302 のうち第 1 の破片画像 006SG302 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 006SG302 のうち第 2 の破片画像 006SG302 は第 2 の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

20

【1955】

〔形態 5-1〕

また、図 76 及び図 81 に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像 006SG301 にヒビが表示されてから該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されたガラス板画像 006SG301A の少なくとも一部を模した破片画像 006SG302 が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像 006SG302 の表示を開始する演出とし、擬似連演出における破片画像 006SG302 とカットイン演出における破片画像 006SG302 とは、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 95 参照）、Z 軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像 006SG302 の方が、X 軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像 006SG302 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

30

【1956】

〔形態 5-2〕

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 006SG302 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 88、図 92 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

【1957】

〔形態 5-3〕

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 006SG302 の方が、背景変化演出 A において特定方向（例えば、Z 軸方向）に移動表示する破片画像 006SG302 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像 006SG302 を自然に表示することができる。

【1958】

〔形態 5-4〕

50

擬似連演出における破片画像 006SG302 のうち全ての破片画像 006SG302 は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図 94（A）参照）、カットイン演出における破片画像 006SG302 のうち第 1 の破片画像 006SG302 は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第 1 の破片画像 006SG302 とは異なる第 2 の破片画像 006SG302 は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図 94（B）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像 006SG302 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1959】

〔形態 6-1〕

また、図 77 及び図 78 に示すように、本実施の形態のリーチ示唆演出と弱発展演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なってもよい（図 77 及び図 78 参照）。このようにすることで、同様に破片画像 006SG302 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

【1960】

〔形態 6-2〕

また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図 77 参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1961】

〔形態 6-3〕

また、本実施の形態のリーチ示唆演出として、ヒビが表示された後にガラス板画像 006SG301A が割れる成功パターンにて実行される場合と、ヒビが表示された後にガラス板画像 006SG301A が表示されないことで該ガラス板画像 006SG301A が割れない失敗パターンにて実行される場合と、があり、リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行される場合は、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行される場合の破片画像 006SG302 の表示期間（破片画像表示期間）の 2000ms よりも長期間である 6000ms に亘って、右ヒビ表示期間として「右」の飾り図柄表示エリア 5R と「左」の飾り図柄表示エリア 5L とにヒビが表示されるので、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されないこと、すなわち、ガラス板画像 006SG301A が割れないことを好適に遊技者に示すことができる。

【1962】

〔形態 6-4-1〕

また、リーチ示唆演出は成功パターンにて実行されることによってリーチとなることを報知する演出である一方で、失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないこと、すなわち、リーチとなる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が低いことを示唆する演出であるので、該リーチ示唆演出が実行されるか否か及びリーチ示唆演出が成功パターンで実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、興味を高めることができる。

【1963】

〔形態 6-4-2〕

また、図 44～図 47 に示すように、1 の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像 006SG302 の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出における破片画像 006SG302 の表示が開始されるときの方が、されなかつ

10

20

30

40

50

たときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に注目させ、興味を高めることができる。

【1 9 6 4】

〔形態 6－5〕

リーチ示唆演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、弱発展演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第 2 タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図 6 0（G）、図 6 2（D）参照）、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

10

【1 9 6 5】

〔形態 6－6〕

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間よりも長くなるようにすることで（図 6 1（I）～図 6 1（K）参照）、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

20

【1 9 6 6】

〔形態 6－7－1〕

リーチ示唆演出においてキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に対応して、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 を表示することで（図 6 0（D）参照）、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【1 9 6 7】

〔形態 6－7－2〕

また、図 7 7 に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R と、から小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。

30

【1 9 6 8】

〔形態 6－7－3〕

また、図 7 7 に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときにはホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときにおいては、動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L や「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

40

【1 9 6 9】

〔形態 6－7－4〕

また、図 7 7 に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が

50

表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像 006SG302A が表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像 006SG301 における「左」の飾り図柄表示エリア 5L や「右」の飾り図柄表示エリア 5R にヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像 006SG301 における「中」の飾り図柄表示エリア 5C に作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【1970】

〔形態 6-8〕

また、図 70 及び図 71 に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像 006SG302 は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像 006SG302 を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像 006SG302 は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像 006SG302 を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像 006SG302 の表示態様に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1971】

〔形態 6-9〕

また、図 83 に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像 006SG302 と弱発展演出として表示される破片画像 006SG302 とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像 006SG302 を自然に表示することができる。

【1972】

〔形態 6-10〕

また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図 77 及び図 78 参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興味を高めることができる。

【1973】

〔形態 7-1〕

また、図 74 及び図 81 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 81 に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域においてプッシュボタン 31B の操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン 31B が操作される、或いは、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行されるようになっており、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間中は、該ホワイトアウト画像 006SG303 よりも優先してプッシュボタン 31B の操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像 006SG302 の表示期間は 2500ms であり、プッシュボタン 31B の操作前態様画像の表示期間は 3000ms、プッシュボタン 31B の操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間と同一の 1000ms となっている、つまり、カットイン演出における破片画像 006SG302 の表示期間（カットイン画像表示期間）は、プッシュボタン 31B の操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つプッシュボタン 31B の操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1974】

〔形態 8-1〕

また、図 74 及び図 76 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と擬似連演出と

は、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出Aは、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置5の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置5の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像006SG302の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像006SG302が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1975】

〔形態8-2〕

また、図74及び図76に示す背景変化演出Aと擬似連演出について、ガラス板画像006SG301に1段階目のヒビを表示した後、該1段階目のヒビを2段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Aにおいて1段階目のヒビが2段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において1段階目のヒビが2段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像006SG301にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【1976】

〔形態9-1〕

また、図74及び図76に示すように、本実施の形態の背景変化演出Aと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Aにおいてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は2000msであるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は1500msと長さが異なっている。そして、背景変化演出Aと擬似連演出とは、共に破片画像006SG302の表示が開始されるガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト画像006SG303の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像006SG303の表示期間は、ホワイトアウト画像006SG303によって遊技者が破片画像006SG302を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像006SG302を視認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像006SG302が表示されるときとの違和感をホワイトアウト画像006SG303により軽減して好適に背景変化演出Aと擬似連演出とを実行することができる。

【1977】

〔形態9-2〕

また、図74及び図76に示す背景変化演出Aと擬似連演出とについて、ガラス板画像006SG301に1段階目のヒビを表示した後、該1段階目のヒビを2段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Aにおいて1段階目のヒビが2段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において1段階目のヒビが2段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像006SG301にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【1978】

〔形態10-1〕

また、図74及び図80に示すように、本実施の形態の背景変化演出Aと強発展演出Bとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図83に示すように、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出Bにおける破片画像006SG302は表示開始からホワイトアウト画像006SG303の表示終了までは速度V1にて移動表示され、移行は速度V1よりも低速の速度V0にて移動表示されるので、同様に破片画像006SG302が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることが

10

20

30

40

50

できる。

【1979】

〔形態10-2〕

背景変化演出Aにおいてガラス板画像006SG301がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第1タイミングと、強発展演出Bにおける破片画像006SG302が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像006SG303（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第1タイミングと第2タイミングとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なる。具体的には、第1タイミングではホワイトアウト画像006SG303が表示画面の全域に表示され、第2タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図56（G）、図64（H）参照）、背景変化演出Aと強発展演出Bとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

10

【1980】

〔形態10-3-1〕

また、図83に示すように、強発展演出Bにおける破片画像006SG302が速度V0にて移動表示される期間は、速度V1にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出Aと強発展演出Bとで破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1981】

〔形態10-3-2〕

また、図83に示すように、強発展演出Bにおける破片画像006SG302が速度V1にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間と同一となっており、破片画像006SG302が速度V0にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像006SG303が表示されないため、強発展演出Bの演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【1982】

〔形態10-4〕

背景変化演出Aにおける破片画像006SG302のうち全ての破片画像006SG302は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（図94（A）参照）、強発展演出Bにおける破片画像006SG302のうち第1の破片画像006SG302は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第1の破片画像006SG302とは異なる第2の破片画像006SG302は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる（図94（B）参照）。このようにすることで、背景変化演出Aと強発展演出Bとで破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

30

【1983】

〔形態10-5〕

また、図70及び図71に示すように、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302と強発展演出Bにおける破片画像006SG302とは、共に透過性を有する画像であるため、破片画像006SG302を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

【1984】

〔形態10-6-1〕

背景変化演出Aにおける破片画像006SG302と強発展演出Bにおける破片画像006SG302とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、X軸方向）と特定方向（例えば、Z軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図86、図87参照）、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302と強発展演出Bにおける破片画像006SG302とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出Aと強発展演出Bとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【1985】

50

〔形態 10-6-2〕

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 006SG302 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図 86、図 87 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

〔1986〕

〔形態 10-7-1〕

また、図 100 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 006SG302 と強発展演出 B において表示される破片画像 006SG302 とを回転動作させる場合については、背景変化演出 A において表示される複数の破片画像 006SG302 のうち第 1 の破片画像 006SG302 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出 B において表示される複数の破片画像 006SG302 のうち第 2 の破片画像 006SG302 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

10

〔1987〕

〔形態 10-7-2〕

また、図 100 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 006SG302 と強発展演出 B において表示される破片画像 006SG302 とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像 006SG302 が第 1 の角度となった場合、該破片画像 006SG302 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像 006SG302 が第 2 の角度となった場合、該破片画像 006SG302 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

20

〔1988〕

〔形態 10-7-3〕

また、図 100 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 006SG302 と強発展演出 B において表示される破片画像 006SG302 とを回転動作させる場合については、第 1 の破片画像 006SG302 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 006SG302 のうち第 2 の破片画像 006SG302 は第 2 の角度となってもよい。このようにすることで、第 1 の破片画像 006SG302 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 006SG302 のうち第 2 の破片画像 006SG302 は第 2 の角度となる。

30

〔1989〕

〔形態 10-8〕

また、図 44～図 47 に示すように、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 B との両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展演出 B をリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出 B の実行前に背景変化演出 A が実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

40

〔1990〕

〔形態 10-9〕

また、図 74 及び図 80 に示す背景変化演出 A と強発展演出 B とについて、ガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する

50

る期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【1 9 9 1】

〔形態 1 1 - 1〕

また、図 7 4 及び図 7 6 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 7 0 に示すように、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しておらず、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることから、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【1 9 9 2】

〔形態 1 2 - 1〕

また、図 7 4 及び図 8 0 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と強発展演出 B とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間と強発展演出 B におけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Z 軸方向に向けて移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が Z 軸方向に向けて移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出 B において Z 軸方向に移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において Z 軸方向に移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

20

【1 9 9 3】

〔形態 1 3 - 1〕

また、図 7 4 及び図 7 7 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が 4 0 0 0 m s であるのに対して背景変化演出 A においてヒビ表示期間が 2 0 0 0 m s であり、リーチ示唆演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（破片画像表示期間）が 1 5 0 0 m s であるのに対して背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（破片画像表示期間）が 2 0 0 0 0 m s であることにより、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

30

【1 9 9 4】

〔形態 1 3 - 2〕

第 1 所定パートにおいてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に応じて第 1 ヒビ態様にて表示可能であり、第 4 所定パートにおいてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 3 ヒビ前段態様から第 3 ヒビ態様に変化させて表示可能であることで（図 6 0、図 5 6 参照）、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

40

【1 9 9 5】

〔形態 1 4 - 1〕

また、図 7 2 に示す本実施の形態の第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第 2 連続割れ演出は第 1 連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とはヒビ表

50

示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第1連続割れ演出の実行後に第2連続割れ演出が実行される場合は、第1連続割れ演出として表示された破片画像006SG302が一旦非表示となった後に第2割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像006SG302が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【1996】

〔形態14-2〕

また、図95に示すように、第1連続割れ演出にて表示される破片画像006SG302と第2連続割れ演出にて表示される破片画像006SG302とは、共通に、少なくともX軸方向とZ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とで破片画像006SG302の表示が開始される位置が異なってもよい。このようにすることで、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とで破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

10

【1997】

〔形態14-3〕

第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とで、共通に、破片画像006SG302とともにキャラクタ画像006SG305（特殊画像）を表示可能であり、第1連続割れ演出におけるキャラクタ画像006SG305は、第1態様（例えば、ジャムのキャラクタ画像）にて表示され、第2連続割れ演出におけるキャラクタ画像006SG305は、第1態様とは異なる第2態様（例えば、ムムのキャラクタ画像）にて表示されることで（図53（F）、図54（F）参照）、第1所定演出第2所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

20

【1998】

〔形態14-4〕

また、図72に示す第1割れ演出と第2割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第1割れ演出や第2割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像006SG305の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第1割れ演出と第2割れ演出とで破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

30

【1999】

〔形態14-5〕

また、図38に示すように、本実施の形態では、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行されるパターンと、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行される場合の方が第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第2連続割れ演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【2000】

〔形態14-6〕

また、図83に示すように、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出における破片画像006SG302は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とに関連性を高め、興味を高めることができる。

40

【2001】

〔形態14-7-1〕

また、図72に示す第1連続割れ演出と第2連続割れ演出について、破片画像006SG302の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像006SG303を表示可能であり、第1連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像006SG

50

G 3 0 3 と第 2 連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【2 0 0 2】

〔形態 1 4 - 7 - 2〕

また、図 7 2 に示す第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とでは、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【2 0 0 3】

〔形態 1 5 - 1〕

また、図 7 4 及び図 8 2 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置 5 の表示領域においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示する。そして、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【2 0 0 4】

〔形態 1 5 - 2〕

また、図 7 4 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、非表示となるまでに 2 5 0 0 m s を要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが入った画像が非表示となるまでに 5 5 0 0 m s を要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【2 0 0 5】

〔形態 1 5 - 3〕

背景変化演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち最も表示サイズが大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 （第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 ）があり、結果報知演出（はずれ）における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち最も表示サイズが大きい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A （第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 ）があり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 （第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 ）の方が、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A （第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 ）よりも表示サイズが大きいことが好ましい（例えば、図 5 7 （J）、図 6 9 （D）参照）。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【2 0 0 6】

〔形態 1 5 - 4〕

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出（はずれ）における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 8 4 参照）ことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【2 0 0 7】

〔形態 1 5 - 5〕

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と結果報知演出（はずれ）における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、X 軸方向）と特定方向（例えば、Z 軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい（例えば、図 8 6、図 8 8 参照）。このようにすることで、破片画像 0 0

10

20

30

40

50

6 S G 3 0 2 の見せ方に関連性を持たせ、興味を高めることができる。

【2008】

〔形態15-6〕

背景変化演出Aにおいてガラス板画像006SG301がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像006SG301Aの表示）に移行するときの第1タイミングと、結果報知演出（はずれ）における破片画像006SG302が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像006SG303（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第1タイミングと第2タイミングとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なる。具体的には、第1タイミングではホワイトアウト画像006SG303が表示画面の全域に表示され、第2タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい（図56（G）、図69（C）参照）。このようにすることで、背景変化演出Aと結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

10

【2009】

〔形態16-1〕

また、図74及び図82に示すように、本実施の形態の背景変化演出Aと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出Aにおけるヒビ表示期間では、該背景変化演出Aに応じた態様で遊技効果ランプ9が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ9が発光してもよい。更に、背景変化演出Aに応じた態様での遊技効果ランプ9の発光は、破片画像006SG302の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ9の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

20

【2010】

〔形態17-1〕

結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像006SG301を第2ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出Aにおいてガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像006SG302が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図56（A）～図56（F）と図57（I）、図57（K）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像006SG302Aが表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図69（A）～図69（B）、図69（D）参照）。

30

【2011】

このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像006SG301を表示する背景変化演出Aを実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像006SG301を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

40

【2012】

〔形態18-1〕

背景変化演出Aは、キャラクタ画像006SG305を表示する第1所定パートと、該キャラクタ画像006SG305の動作に応じてガラス板画像006SG301を第1ヒビ態様にて表示する第2所定パートと、該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aの少なくとも一部を模した破片画像006SG302を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像0

50

06SG301を第2ヒビ態様にて表示する第4所定パートと、可動体32の落下動作を開始する第5所定パートと、該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aの少なくとも一部を模した破片画像006SG302を複数表示する第6所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出Aと擬似連演出とで、実行タイミングが異なり、擬似連演出の割れ演出において、可動体32は第1動作とは異なる第2動作を開始し、破片画像006SG302が画像表示装置5の表示画面において非表示となった後に該可動体32の該第2動作が終了する（図56、図57、図59参照）。

【2013】

このようにすることで、ガラス板画像006SG301Aおよび破片画像006SG302を表示する背景変化演出Aと擬似連演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像006SG301を表示した後に可動体32を動作させて破片画像006SG302を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【2014】

〔形態18-2〕

また、図74及び図76に示す、背景変化演出Aと擬似連演出とについては、ガラス板画像006SG301に1段階目のヒビを表示した後、該1段階目のヒビを2段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Aにおいてガラス板画像006SG301に1段階目のヒビが表示されてから該1段階目のヒビが2段階目のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像006SG301に1段階目のヒビが表示されてから該1段階目のヒビが2段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なってもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【2015】

〔形態18-3-1〕

背景変化演出Aにおいてガラス板画像006SG301がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第1タイミングと、擬似連演出における破片画像006SG302が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像006SG303（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第1タイミングと第2タイミングとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なる。具体的には、第1タイミングではホワイトアウト画像006SG303が表示画面の全域に表示され、第2タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図56（G）、図59（C）参照）、背景変化演出Aと擬似連演出とでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【2016】

〔形態18-3-2〕

第1動作は、可動体32が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、可動体32が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像006SG303の表示が開始される（図59（C）参照）。このように、可動体32の動作とホワイトアウト画像006SG303の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【2017】

〔形態18-3-3〕

また、図76に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像006SG303の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【2018】

〔形態18-4〕

10

20

30

40

50

また、図 7 6 に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体 3 2 を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【2019】

〔形態 19-1〕

10

また、図 7 4 及び図 8 2 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 8 2 に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体 3 2 の落下とともにガラス板画像 006SG301 にヒビを表示した後に破片画像 006SG302 を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体 3 2 の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体 3 2 を動作させてガラス板画像 006SG301 にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【2020】

〔形態 19-2〕

20

また、図 7 4 及び図 8 2 に示す背景変化演出 A と結果報知演出については、ガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なってもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【2021】

〔形態 19-3-1〕

30

背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、結果報知演出（大当り）における破片画像 006SG302 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 006SG303（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 006SG303 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図 5 6（G）、図 6 7（E）参照）、背景変化演出 A と結果報知演出（大当り）とでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

40

【2022】

〔形態 19-3-2〕

第 2 動作は、可動体 3 2 が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第 2 動作が開始されるときにホワイトアウト画像 006SG303 の表示が開始される（図 6 7（F）参照）。このように、可動体 3 2 の動作とホワイトアウト画像 006SG303 の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【2023】

〔形態 19-3-3〕

また、図 8 2 に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像 0

50

0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【2024】

〔形態19-4〕

また、図82に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体32を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体32と重畳する表示領域において該可動体32を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体32が動作する場合は、該可動体32と重畳する表示領域において該可動体32を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【2025】

〔形態20-1〕

また、図74及び図79に示すように、本実施の形態の背景変化演出Aと強発展演出Aとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出Aは、可動体32の落下に応じて破片画像006SG302を表示する演出であるとともに、該破片画像006SG302を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出Aにおける破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出Aにおいて、可動体32は、上記落下後に原点位置である画像表示装置5の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体32が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。

20

【2026】

〔形態20-2-1〕

第1動作は、可動体32が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第1動作が開始されるときにホワイトアウト画像006SG303の表示が開始される（図63（B）参照）。このように、可動体32の動作とホワイトアウト画像006SG303の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出Aの演出効果を高めることができる。

30

【2027】

〔形態20-2-2〕

図79に示すように、強発展演出Aでは、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体32の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。

【2028】

〔形態20-3〕

また、図79に示す強発展演出Aとは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体32を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体32と重畳する表示領域において該可動体32を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出Aとして可動体32が動作する場合は、該可動体32と重畳する表示領域において該可動体32を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出A演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【2029】

〔形態21-1〕

50

背景変化演出 A と背景変化演出 B とでは、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像 006SG301 とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像 006SG301 よりも優先度が下位のレイヤ 1 ～ 3 画像描画領域において表示される画像は、第 1 の視認性により表示され、背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されているときの第 1 背景画像 006SG081 は、第 1 の視認性よりも視認性が低い第 2 の視認性により表示され、背景変化演出 B においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ 1 ～ 3 画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第 2 の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域 006SG324）にわたって第 1 の視認性により表示される（図 56（E）、（F）、図 58（C）参照）。

10

【2030】

このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像 006SG301 を表示する背景変化演出 A と背景変化演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像 006SG301 とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像 006SG301 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

20

【2031】

〔形態 21-2〕

所定範囲と特定範囲との境界を第 1 の視認性および第 2 の視認性よりも視認性が高い第 3 の視認性により表示可能である（図 58（C）拡大図参照）ことで、背景変化演出 B の演出効果を高めることができる。

【2032】

〔形態 21-3〕

ガラス板画像 006SG301 よりも優先度が高いレイヤ 9 画像描画領域において可変表示に対応した第 1 保留表示 006SG101（第 2 保留表示）やアクティブ表示 006SG103（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図 58（C）参照）、背景変化演出 B の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

30

【2033】

〔形態 21-4〕

また、図 75 に示す背景変化演出 B については、2 段階目ヒビ表示期間を 1 段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と背景変化演出 B とでガラス板画像 006SG301 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【2034】

〔形態 22-1〕

また、図 73 及び図 74 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出 A とセリフ予告演出とについて、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なってもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出 A におけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図 56、図 55 参照）、第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 が表示されたときの方が、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告

40

50

演出におけるガラス板画像 006SG301 に注目するようになり、同様にガラス板画像 006SG301 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【2035】

〔形態 22-2〕

第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 が表示されたときと、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図 56、図 55 参照）。このようにすることで、ガラス板画像 006SG301 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

10

【2036】

〔形態 22-3〕

背景変化演出 A とセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像 006SG303 を表示可能であり、背景変化演出 A とセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図 56、図 55 参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【2037】

〔形態 23-1〕

画像表示装置 5 は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ 9 画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第 1 保留表示 006SG101（第 2 保留表示）やアクティブ表示 006SG103）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第 1 所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 9-1 画像描画領域）においてガラス板画像 006SG301 を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第 2 所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 4 画像描画領域）においてガラス板画像 006SG301 を表示可能であり、第 1 所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 10 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出 A で第 1 所定表示レイヤにガラス板画像 006SG301 が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出 B で第 2 所定表示レイヤにガラス板画像 006SG301 が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出 A が実行される場合に演出を実行せず、背景変化演出 B が実行される場合に演出を実行可能である（図 102 参照）。

20

30

【2038】

このようにすることで、背景変化演出 A と背景変化演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる、さらに、同様にガラス板画像 006SG301 が表示される演出であっても表示レイヤや演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【2039】

〔形態 23-2-1〕

変化演出は、キャラクタ画像 006SG305 を表示し、該キャラクタ画像 006SG305 が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像 006SG305 は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ 3 画像描画領域）において表示可能である（図 102 参照）。このようにすることで、背景変化演出 B の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

40

【2040】

〔形態 23-2-2〕

キャラクタ画像 006SG305 の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像 006

50

SG330)を表示可能であることで(図102参照)、背景変化演出Bの実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

【2041】

〔形態24-1〕

背景変化演出Aにおける破片画像006SG302と強発展演出Aにおける破片画像006SG302とで、表示態様が異なり、強発展演出Aにおける破片画像006SG302は、強Sリーチ演出(特別演出)が実行されることを示唆する示唆態様の画像(例えば、破片画像006SG302、006SG342M、006SG342J、006SG342N)を含み、強発展演出Aにおける破片画像006SG302の表示期間の方が、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302の表示期間よりも長い(図56、図103、図104参照)。

10

【2042】

このようにすることで、背景変化演出Aと強発展演出Aとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出Aと強発展演出Aとで破片画像006SG302の表示態様が異なるとともに、強発展演出Aにおける破片画像006SG302とその後に行われる演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像006SG302が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【2043】

〔形態24-2〕

特別演出は、第1特別演出(例えば、強Sリーチ演出J、N)と、第2特別演出(例えば、強Sリーチ演出A、B)と、があり、第2特別演出が実行されたときの方が、第1特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第1特別演出が実行されることを示唆する第1示唆態様と、第2特別演出が実行されることを示唆する第2示唆態様と、を含む(図103、図104、図105参照)。このようにすることで、強発展演出Aにおける破片画像006SG302(例えば、破片画像006SG302、006SG342M、006SG342J、006SG342N)に対する注目度合いを高めることができる。

20

【2044】

〔形態24-3-1〕

強発展演出Aにおける破片画像006SG302は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像006SG302の方が、示唆態様の破片画像006SG302よりも多く表示される(図105参照)。このようにすることで、強発展演出Aにおける破片画像006SG302に対する注目度合いを高めることができる。

30

【2045】

〔形態24-3-2〕

破片画像006SG302は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出Aにおいて、透過態様の破片画像006SG302の方が、示唆態様の破片画像006SG302よりも回転動作量が多いことが好ましい(図105参照)。このようにすることで、強発展演出Aにおける破片画像006SG302に対する注目度合いを高めることができる。

40

【2046】

〔形態24-4〕

強発展演出Aは、第1所定パートと第2所定パートとを含み、第1所定パートにおいて、示唆態様の破片画像006SG302が複数表示され、透過態様の破片画像006SG302が複数表示され、第2所定パートにおいて、示唆態様の破片画像006SG302が単数表示され、透過態様の破片画像006SG302が複数表示される(図104参照)。このようにすることで、強発展演出Aにおける破片画像006SG302に対する注目度合いを高めることができる。

【2047】

50

〔形態 25〕

また、図 8 1 に示すカットイン演出は、ガラス板画像 006SG301A（及び破片画像 006SG302）をホワイトアウト画像 006SG303 によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の 006SG303 を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の 006SG303 の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像 006SG301A（及び破片画像 006SG302）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

10

〔2048〕

〔形態 26〕

また、図 8 1 に示すカットイン演出は、ガラス板画像 006SG301A（及び破片画像 006SG302）をホワイトアウト画像 006SG303 によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の 006SG303 を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の 006SG303 の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像 006SG302 が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。

20

〔2049〕

〔形態 27〕

図 7 2 ～図 8 2 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像 006SG303 によってガラス板画像 006SG301 に替えて表示されたガラス板画像 006SG301A の割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像 006SG302 を隠しつつ、破片画像 006SG302 よりもホワイトアウト画像 006SG303 の方が強調されてしまうことを防止する。

30

〔2050〕

〔形態 28〕

図 7 2 ～図 8 2 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 006SG303 を表示することによってガラス板画像 006SG301 に替えて表示されたガラス板画像 006SG301A の割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像 006SG302 を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像 006SG303 は、表示開始から所定時間が経過して破片画像 006SG302 が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 006SG302 の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。

40

〔2051〕

〔形態 29〕

また、図 7 2 ～図 8 2 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像

50

006SG303を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像006SG302を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像006SG303の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像006SG302を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像006SG302の演出効果を高めることができる。

【2052】

〔形態30〕

また、図74及び図78に示す背景変化演出Aと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像006SG302の表示を開始し、これら破片画像006SG302を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Aにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像006SG303の透過率が異なってもよい。このようにすることで、背景変化演出Aのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像006SG302と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像006SG302と、の演出効果を高めることができる。

【2053】

〔形態31〕

また、図74及び図78に示す背景変化演出Aと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像006SG302の表示を開始し、これら破片画像006SG302を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Aを遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出Aにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像006SG303の透過率が異なってもよい。このようにすることで、背景変化演出Aのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像006SG302と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像006SG302と、の演出効果を高めることができる。

【2054】

〔形態32〕

また、図72～図82に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用CPU120が、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9の発光制御を行い、ホワイトアウト画像006SG303の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9の発光制御を行うので、ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れる際の遊技効果ランプ9の発光制御を好適に行うことができる。

【2055】

〔形態33〕

また、図72～図82に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ8L、8Rは、ホワイトアウト画像006SG303の表示開始タイミングから破片画像006SG302の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像006SG302が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【2056】

〔形態 3 4〕

図 7 2 ～ 図 8 2 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第 1 パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第 1 パターンにて実行されるときと第 2 パターンにて実行されるときとで、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した音（破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なってもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

10

〔2 0 5 7〕

〔形態 3 5〕

図 7 2 ～ 図 8 2 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第 1 パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第 2 パターンにて実実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ 8 L、8 R から大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。

20

〔2 0 5 8〕

〔形態 3 6〕

図 7 2 ～ 図 8 2 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されること無く該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記第 1 パターンにて実行される場合は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像であるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A と破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第 2 パターンにて実行される場合は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像であるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を表示せず、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。

30

〔2 0 5 9〕

〔形態 3 7〕

図 7 2 ～ 図 8 2 に示す、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示に応じた演出音をスピーカ 8 L、8 R から出力するとともに、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときに該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

40

〔2 0 6 0〕

50

〔形態 38〕

図 99 に示すように、背景変化演出 A やリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像 006SG301 が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ 8L、8R からキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像 006SG302 が表示されるときは、該破片画像 006SG302 の表示対応する音としてスピーカ 8L、8R から割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 006SG301 にヒビが表示されたときと破片画像 006SG302 が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

〔2061〕

〔形態 39〕

破片画像 006SG302 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C～F）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B、G）と、があり、第 1 パターンは、変動量が特定値（例えば、「30%」）となっていることで、該第 1 パターンにおける第 1 サイズの破片画像 006SG302 と該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズの破片画像 006SG302 との動作速度が異なり、第 2 パターンは、変動量が 0（例えば、「0%」）となっていることで、該第 2 パターンにおける第 3 サイズの破片画像 006SG302 と該第 3 サイズよりも小さい第 4 サイズの破片画像 006SG302 との動作速度が共通である（図 84、図 85 参照）。

〔2062〕

このようにすることで、第 1 パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像 006SG302 は早く飛び、大きい破片画像 006SG302 はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第 2 パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

〔2063〕

〔形態 40〕

破片画像 006SG302 は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像 006SG302 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン D～F）と、があり、第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像 006SG302 が落下する速さが異なる（図 84、図 85 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 006SG302 が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

〔2064〕

〔形態 41〕

破片画像 006SG302 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C～F）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B、G）と、があり、第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像 006SG302 が移動表示されるときに進行方向が異なる（図 84、図 85 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 006SG302 が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。

〔2065〕

〔形態 42〕

破片画像 006SG302 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B）と、第 3 パターン（例えば、割れパターン C）と、があり、割れパターン A と割れパターン B と割れパターン C とで、例えば、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン A は「5」、割れパターン B は「3」、割れパターン C は「7」で異なっている（図 84、図 85 参照）。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 006SG30

10

20

30

40

50

2 に対して共通の部分を作りつつ、第 2 パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

【2 0 6 6】

〔形態 4 3〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン E）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン F）と、第 3 パターン（例えば、割れパターン G）と、があり、割れパターン E と割れパターン F と割れパターン G は、例えば、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン E は「3」、割れパターン F は「5」で異なっており、割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが割れパターン E は「5」、割れパターン F は「2」で異なり、「強度」の第 2 パラメータが「5」で共通である（図 8 4、図 8 5 参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

10

【2 0 6 7】

〔形態 4 4〕

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン A）と、があり、第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第 1 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第 2 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図 5 6、図 5 7 参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターン A～G を用いるときと特別状態において割れパターン A～G を用いるときとで、異なる印象を与え、興味を高めることができる。

20

30

【2 0 6 8】

〔形態 4 5〕

背景変化演出 A は、割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を第 1 態様にて表示した後に、第 2 態様に変化させることを含む演出であり、画像表示装置 5 は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第 1 態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3）を表示し、該割れ画像を第 2 態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図 5 6、図 5 7 参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

40

【2 0 6 9】

〔形態 4 6〕

図 7 2～図 8 2 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、第 1 パター

50

ンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第2パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第1パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302と第2パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302とは、共通に、少なくともX軸方向とZ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第1パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302と第2パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302とで移動する速さが異なってもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

【2070】

〔形態47〕

図72～図82に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像006SG301Aの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像006SG301にヒビが表示されてから、該ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れる第1パターンと、ガラス板画像006SG301にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れる第2パターンと、が有る。ここで、ここで、第1パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第2パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第1パターンの割れ演出が実行されたときと第2パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

【2071】

〔形態48〕

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ5-1画像描画領域）において第1種類の破片画像006SG302（例えば、大きな破片画像006SG302）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ5-2画像描画領域）において第2種類の破片画像006SG302（例えば、小さな破片画像006SG302）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ10画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第1種類の破片画像006SG302の表示期間と第2種類の破片画像006SG302の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第1種類の破片画像006SG302は、キャラクタが描かれた態様であり、第2種類の破片画像006SG302は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図105参照）。このようにすることで、表示態様が異なる2種類の破片画像006SG302の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【2072】

〔形態49〕

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ5-1画像描画領域）において第1種類の破片画像006SG302（例えば、大きな破片画像006SG302）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ5-2画像描画領域）において第2種類の破片画像006SG302（例えば、小さな破片画像006SG302）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ10画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第1種類の破片画像006SG302の表示期間と第2種類の破片画像006SG302の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第1種類の破片画像006SG302と第2種類の破片画像006SG302とで、表示態様が異なり、第1種類の破

10

20

30

40

50

片画像 006SG302 の表示期間は、第 2 種類の破片画像 006SG302 の表示期間よりも長い（図 105 参照）。このようにすることで、表示態様が異なる 2 種類の破片画像 006SG302 の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【2073】

〔形態 50〕

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5-1 画像描画領域やレイヤ 5-1 画像描画領域）において破片画像 006SG302 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 10 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 32 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 006SG302 の表示期間と可動体 32 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体 32 が重畳しない表示領域である第 1 表示領域 L1 に表示される破片画像 006SG302 の方が、可動体 32 が重畳する第 2 表示領域 L2 に表示される破片画像 006SG302 よりも表示量が多い（図 105 参照）。このようにすることで、可動体 32 が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像 006SG302 の表示を行うことができる。

【2074】

〔形態 51〕

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5-1 画像描画領域やレイヤ 5-1 画像描画領域）において破片画像 006SG302 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 10 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 32 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 006SG302 の表示期間と可動体 32 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像 006SG302 のうちの第 1 の破片画像 006SG302 は、可動体 32 が重畳しない第 1 表示領域 L1 から該可動体 32 が重畳する第 2 表示領域 L2 に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像 006SG302 のうちの第 2 の破片画像 006SG302 は、第 2 表示領域 L2 に進入しないように第 1 表示領域 L1 を移動する態様で表示される（図 105 参照）。このようにすることで、可動体 32 が重畳している領域に入り込まない破片画像 006SG302 により、割れたということを認識させつつ、可動体 32 が重畳している領域を通過する破片画像 006SG302 を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【2075】

〔形態 52〕

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5-1 画像描画領域やレイヤ 5-1 画像描画領域）において破片画像 006SG302 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 10 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 32 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 006SG302 の表示期間と可動体 32 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置 5 の表示画面に重畳している可動体 32 が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像 006SG302 が継続して表示される（図 105 参照）。このようにすることで、可動体 32 が画像表示装置 5 の表示画面と重畳する中で、破片画像 006SG302 を見逃さないように好適に破片画像 006SG302 の表示を行うことができる。

【2076】

〔形態 53〕

リーチ示唆演出において、画像表示装置 5 は、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されるときに、第 2 種類の破片画像 006SG302（例えば、小破片画像 006SG302A）を複数表示可能であり、第 2 種類の破片画像 006SG302 は、第 1 種類の破片画像 006SG302 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図 60、図 61 参照）。このようにすることで、割れパターン A を用いる演出

10

20

30

40

50

の演出効果を高めることができる。

【2077】

〔形態54〕

割れ画像（例えば、破片画像006SG302）の表示パターンとして、第1パターン（例えば、割れパターンA）と、第2パターン（例えば、割れパターンE）と、があり、第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、第1パターンにより第1種類の割れ画像が表示される前と、第1パターンにより第1種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第2パターンにより第2種類の割れ画像が表示される前と、第2パターンにより第2種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図56、図57、図60～図62参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像006SG305）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

10

【2078】

〔形態55〕

割れ画像（例えば、破片画像006SG302）の表示パターンとして、第1パターン（例えば、割れパターンA）と、第2パターン（例えば、割れパターンE）と、があり、第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置5は、第1パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイต์アウト画像006SG303）を表示し、第1種類の破片画像006SG302を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第2パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第2種類の破片画像006SG302を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイต์アウト画像006SG303）を非表示とする（図56、図57、図60～図62参照）。このようにすることで、ホワイต์アウト画像006SG303が破片画像006SG302の最初の表示部分を隠すことで、破片画像006SG302において違和感を与えてしまうことを防止する。

20

30

【2079】

〔形態56〕

割れ画像（例えば、破片画像006SG302）の表示パターンとして、第1パターン（例えば、割れパターンE）と、第2パターン（例えば、割れパターンA）と、があり、第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第1種類の破片画像006SG302は、該第1種類の破片画像006SG302の表示期間に亘って第1速度から第2速度に変化して移動する態様で表示され、第2種類の破片画像006SG302は、該第2種類の破片画像006SG302の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図60、図61、図56、図57参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像006SG302が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

40

【2080】

〔形態57〕

割れ画像（例えば、破片画像006SG302）の表示パターンとして、第1パターン（例えば、割れパターンA）と、第2パターン（例えば、割れパターンE）と、があり、

50

第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、第1パターンにより割れ画像が表示されたときと、第2パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当たり状態に制御される期待度が異なる（図56、図57、図60、図61参照）。このようにすることで、キャラクタ画像006SG305への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像006SG305が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

【2081】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【2082】

（変形例1）

例えば、前記実施の形態では、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像006SG302の速度が全て一定となる形態（第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出であればV1、強発展演出B及びカットイン演出であればV0）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例1として、これら第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像006SG302については、画像表示装置5の表示領域における左右方向（X軸方向ともいう）、上下方向（Y軸方向ともいう）、遊技者に向けての手前方向（Z軸方向）に向けての進行速度（表示速度）が異なってもよい。

度が異なってもよい。

【2083】

例えば、図95（A）に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、X軸方向に向けて速度Vx1、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302A、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度Vy1、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302B、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度Vz1で進行する破片画像006SG302Cの他に、これらX軸方向、Y軸方向、Z軸方向のうち、2方向に向けて進行する破片画像006SG302、3方向に向けて進行する破片画像006SG302を有しているもよい。

【2084】

更に、図95（B）に示すように、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、X軸方向に向けて速度Vx2、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302A、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度Vy2、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302B、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度Vz2で進行する破片画像006SG302Cの他に、これらX軸方向、Y軸方向、Z軸方向のうち、2方向に向けて進行する破片画像006SG302、3方向に向けて進行する破片画像006SG302を有しているもよい。

【2085】

尚、破片画像006SG302のZ軸方向への移動は、破片画像006SG302を拡大表示することを意味するため、破片画像006SG302のZ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。

【2086】

ここで各演出においてX軸方向のみに進行する破片画像006SG302A、Y軸方向のみに進行する破片画像006SG302B、Z軸方向のみに進行する破片画像006SG302Cについて比較すると、図95(C)に示すように、本変形例1では、破片画像006SG302Cは破片画像006SG302Aや破片画像006SG302Bとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像006SG302Aや破片画像006SG302Bよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像006SG302Cが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像006SG302Aが破片画像006SG302Bの表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像006SG302が表示されるとき

10

【2087】

更には、図95(D)に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群X、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出を演出群Yとし、これら演出群Xの割れ演出として表示される破片画像006SG302Cと演出群Yの割れ演出として表示される破片画像006SG302Cとについて比較すると、本変形例1では、演出群Xにおける破片画像006SG302CのZ軸方向の進行速度 $Vz1$ を、演出群Yにおける破片画像006SG302CのZ軸方向の進行速度 $Vz2$ よりも高速($Vz1 > Vz2$)とすること等によって、演出群Yにおける破片画像006SG302Cの方が演出群Xにおける破片画像006SG302Cよりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例1においては、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出Aと強発展演出Bとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群Xに含まれている演出と演出群Yに含まれている演出とで破片画像006SG302Cが非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像006SG302を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。

20

30

【2088】

特に、本変形例1では、演出群Yに含まれる演出は、演出群Xに含まれる演出よりも破片画像006SG302Cが非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群Yに含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群Xに含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像006SG302Cの表示による演出効果を高めることができる。

【2089】

また、本変形例1では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の破片画像006SG302として、遊技者に向けて移動表示される(拡大表示される)破片画像006SG302を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される(拡大表示される)破片画像006SG302については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像006SG302が表示されたときの演出効果をより高めることができる。

40

【2090】

また、本変形例1では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出において、X軸方向のみに進行する破片

50

画像 006SG302A、Y 軸方向のみに進行する破片画像 006SG302B、Z 軸方向のみに進行する破片画像 006SG302C について比較すると、図 95 (C) に示すように、破片画像 006SG302C は、表示開始から表示終了までの期間が破片画像 006SG302A や破片画像 006SG302B よりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（例えば、カットイン演出）において Z 軸方向のみに進行する破片画像 006SG302C の表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）において X 軸方向や Y 軸方向のみに移動する破片画像 006SG302A、B の表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像 006SG302 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

10

【2091】

また、前記実施の形態や本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像 006SG302 を表示し、これら破片画像 006SG302 を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出 A）として表示される破片画像 006SG302 については、全ての破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出 B やカットイン演出）として表示される破片画像 006SG302 については、一部の破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像 006SG302 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

20

【2092】

尚、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像 006SG302 が X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 1 連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 と第 2 連続割れ演出として表示される破片画像 006SG302 とでは、破片画像 006SG302 の表示が開始される位置が異なってもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで破片画像 006SG302 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

30

【2093】

（変形例 2）

また、前記実施の形態では、各演出の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れることによって複数の破片画像 006SG302 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 数はタイミングによって異なってもよい。

40

【2094】

例えば、図 96 (A) に示すように、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからホワイトアウト画像 006SG303 が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さ L1、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 006SG303 が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さ L2 ($L2 > L1$) とする。

【2095】

また、破片画像表示期間を、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからの

50

期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さ $L3$ ($L3 > L1 + L2$) の第1破片画像表示期間と、第1破片画像表示期間に連なる期間であって長さ $L4$ ($L3 + L4 > L1 + L2$) の第2破片画像表示期間と、から構成する。

【2096】

ここで、図96 (B) に示すように、第2破片画像表示期間においては、第1破片画像表示期間よりも多くの破片画像006SG302数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例2では、第1破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像006SG303によって遊技者が破片画像006SG302を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像006SG303を通して遊技者が破片画像006SG302を視認可能であり、第1破片画像表示期間の長さ $L3$ がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ ($L1 + L2$) よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像006SG302を視認不能とすることでガラス板画像006SG301Aの割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像006SG302よりもホワイトアウト画像006SG303が強調されることによって割れ演出の遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【2097】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、リーチ示唆演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像006SG302は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。

【2098】

(変形例3)

更に、変形例3として図97に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像006SG302は、演出の進行に応じて透過率が変化していく(本変形例3であれば、破片画像006SG302の透過率は、破片画像006SG302表示タイミングで0、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングで $T1$ ($T1 > 0$)、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングで $T2$ ($T2 > T1$)、破片画像006SG302表示終了タイミングで $T3$ ($T3 > T2$) ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像006SG302の表示終了タイミングの直前であって、破片画像006SG302が画像表示装置5の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。

【2099】

特に、本変形例3においては、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像006SG302の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像006SG302を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像006SG302に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【2100】

また、本変形例 3 では、割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。

【2101】

（変形例 4）

更に、変形例 3 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからの時間の経過によって破片画像 006SG302 の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 4 として図 98（A）及び図 98（B）に示すように、実行される演出が第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像 006SG302 の透過率が異なってもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像 006SG302 の透過率が異なってもよい（図 98 では背景変化演出 A と弱発展演出とにおける破片画像 006SG302 の透過率を例示）。

【2102】

尚、図 98 に示すように、背景変化演出 A と弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像 006SG302 が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出 A の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像 006SG301A が割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出 A の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【2103】

更には、図 98 に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出 A としての割れ演出で表示される破片画像 006SG302 と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像 006SG302 とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出 A としての割れ演出で表示される破片画像 006SG302 と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像 006SG302 とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像 006SG301A が割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出 A の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【2104】

（変形例 5）

また、前記実施の形態では、背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 006SG301A に作用した結果、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 006SG301A に作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声（例えば、キャラク

タボイス)を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像006SG301Aにヒビが表示されたときと破片画像006SG302が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例5として図99に示すように、背景変化演出Aやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像006SG301に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量(図99の例ではVol1)にて出力すればよい。

【2105】

また、本変形例5では、図99に示すように、破片画像006SG302が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量(図99の例ではVol2)にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像006SG301にヒビが表示されたときと破片画像006SG302が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出Aやリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出Aやリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

【2106】

(変形例6)

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302を表示終了まで移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像006SG302の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なってもよい。

【2107】

例えば、変形例6として図100に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302は、表示開始から表示終了までにかけてR3回回転し、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Aの割れ演出として表示される破片画像006SG302は、表示開始から表示終了までにかけてR3よりも少ない回数であるR2($R3 > R2$)回回転し、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302は、表示開始から表示終了までにかけてR2よりも少ない回数であるR1($R2 > R1$)回回転すればよい。

【2108】

このように、本変形例6では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像006SG302の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出Aと背景変化演出Bと擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出Aとの組み合わせ、強発展演出Bとカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

【2109】

また、上記したように、本変形例6では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像006SG302の表示開始から表示終了までの回転数が異なり、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景

10

20

30

40

50

変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【2 1 1 0】

尚、本変形例 6 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の回転中においては、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の回転角度となったときには破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の回転角度となったときには破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の回転角度に応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を他の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が上記第 1 の回転角度であるとき、他の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の一部が上記 2 の回転角度となることによって、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果をより高めることができる。

【2 1 1 1】

(変形例 7)

また、前記実施の形態の擬似連演出としては、画像表示装置 5 の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体 3 2 の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 7 として図 1 0 1 (A) に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用する、または、可動体 3 2 が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図 1 0 1 (B) に示すように、該ヒビ表示期間を、前記実施の形態の背景変化演出 A のようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが 2 段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよい。

【2 1 1 2】

更に、図 1 0 1 (B) に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出 A のヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出 A と本変形例 7 の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 2 段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出 A と擬似連演出とで 2 段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されるとききの演出効果を高めることができる。

【2 1 1 3】

更に、本変形例 7 では、擬似連演出を、前記実施の形態における背景変化演出 A のように、キャラクタの作用や可動体 3 2 の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置 5 の表示領域において 2 段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、前記実施の形態における背景変化演出 A のように、キャラクタの作用や可動体 3 2 の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置 5 の表示領域において 2 段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出 A のヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにするこ

とで、前記実施の形態の背景変化演出 A と本変形例 7 のリーチ示唆演出とにおいて、ガラス板画像 006SG301 に 2 段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出 A とリーチ示唆演出とで 2 段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像 006SG301 にヒビが表示されるとき演出効果を高めることができる。

【2114】

(変形例 8)

前記実施の形態では、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 及びガラス板画像 006SG301A を、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 やガラス板画像 006SG301 に替わる画像としてのガラス板画像 006SG301A を、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【2115】

例えば、本変形例 8 では、図 102 (A1) ~ (A5) に示すように、背景変化演出 A において、ガラス板画像 006SG301 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像 006SG305 が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像 006SG301 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ前段態様にて表示された後 (図 102 (A2) 参照)、ヒビが次第に放射状に広がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示可能とされている (図 102 (A3) 参照)。

【2116】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示されると、第 1 保留表示 006SG101 (第 2 保留表示) やアクティブ表示 006SG103 が表示されている場合、第 1 保留表示 006SG101 (第 2 保留表示) やアクティブ表示 006SG103 の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示 006SG103 の表示色が変わるアクティブ変化演出の実行は制限されるため、アクティブ表示 006SG103 の表示色は変化しない。

【2117】

一方、図 102 (B1) ~ (B5) に示すように、背景変化演出 B では、前記実施の形態にて説明したように、ガラス板画像 006SG301 及びキャラクタ画像 006SG305 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像 006SG305 が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像 006SG301 の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域 006SG324 が表示された後 (図 102 (B1) 参照)、キャラクタ画像 006SG305 が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域 006SG324 の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域 006SG324 が 2 箇所に表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 のヒビ態様が段階的に変化する (図 102 (B2) 参照)。

【2118】

しかしこの場合、ガラス板画像 006SG301 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U にかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示されることはない。

【2119】

10

20

30

40

50

また、キャラクタ画像 006SG305 がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U を横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像 006SG305 がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像 006SG330 を表示可能としてもよい（図 102（B3）参照）。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示 006SG103 の表示色が変化する（図 102（B4）参照）。

【2120】

このように、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U の視認性が低下することがある背景変化演出 A は、アクティブ変化演出（変化キャラクタによる作用演出）と実行期間が重複することで、アクティブ表示 006SG103 の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U の視認性が低下しない背景変化演出 B においては、アクティブ表示 006SG103 の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第 1 保留表示 006SG101 や第 2 保留表示であってもよい。

【2121】

また、背景変化演出 A では、ヒビの一部がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U の視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変わると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U の視認性が低下することがない背景変化演出 B において変化演出を実行可能とすることが好ましい。

【2122】

また、本変形例 8 では、背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像 006SG302 が飛び散り、ホワイトアウト画像 006SG303 が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図 102（A3）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。

【2123】

（変形例 9）

また、前記実施の形態では、強発展演出 A が実行された場合、強 S リーチ演出 A に発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像 006SG302 は、期待度が異なる複数種類の強 S リーチ演出 A、B、J、N のうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像 006SG342M、006SG342J、006SG342N 等を含んでいてもよい。

【2124】

具体的に説明すると、図 103（A）～（F）に示すように、強発展演出 A において割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了してから破片画像 006SG302 の表示が終了して非表示となる前に、強 S リーチ演出 A または強 S リー

チ演出 B が実行されることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M と、強 S リーチ演出 J が実行されることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 J と、強 S リーチ演出 N が実行されることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 N と、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される（図 1 0 3（G）参照）。

【2 1 2 5】

そして、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N のうち破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M が単数で表示されたまま他の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N が非表示となり、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 A または強 S リーチ演出 B が実行されることが報知され（図 1 0 4（A 1）、（A 2）、（A 2'）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 J が単数で表示されたまま他の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 N が非表示となり、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 J が実行されることが報知され（図 1 0 4（B 1）、（B 2）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 N が単数で表示されたまま他の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J が非表示となり、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 N が実行されることが報知される（図 1 0 4（C 1）、（C 2）参照）。

【2 1 2 6】

このようにすることで、強発展演出 A における破片画像とその後に行われる強 S リーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【2 1 2 7】

尚、本変形例では、各種強 S リーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N により、実行される強 S リーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強 S リーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強 S リーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。

【2 1 2 8】

また、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N のうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N のうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に 2 以上の破片画像を表示したまま強 S リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【2 1 2 9】

（変形例 1 0）

また、前記実施の形態では、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を一のレイヤ 5 画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【2 1 3 0】

例えば、本変形例 1 0 では、図 1 0 5 に示すように、強発展演出 A で用いられる割れパターン F にて表示可能な複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち、大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過態様でレイヤ 5 - 1 画像描画領域に表示され、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は非透過態様で、レイヤ 5 - 1 画像描画領域よりも上位のレイヤ 5 - 2 画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 は、割れタイミングにおいてレイヤ 5 - 1 画像描画領域及びレイヤ 5 - 2 画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ 5 - 1 画像描画領域に表示される大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちいずれかには、変形例 9 にて説明したように、強 S リーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。

【2 1 3 1】

このように、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ５－２画像描画領域に表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、該レイヤ５－２画像描画領域よりも下位のレイヤ１画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【２１３２】

また、図１０５（Ｂ）に示すように、レイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域は、可動体３２が演出位置に移動したとき、該可動体３２に重畳しない第１表示領域Ｌ１と、可動体３２を示す２点鎖線で囲まれた第２表示領域Ｌ２と、から構成される。そして、可動体３２が演出位置に移動したとき、第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

10

【２１３３】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１表示領域Ｌ１から第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される。このようにすることで、第２表示領域Ｌ２に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、第１表示領域Ｌ１を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

20

【２１３４】

また、前記実施の形態では、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像００６ＳＧ３０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する場合、透過率を１００％で表示してもよいし、１００％未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。

30

【２１３５】

また、前記実施の形態では、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部を模したガラスの破片画像００６ＳＧ３０２を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

【２１３６】

また、前記実施の形態では、割れ演出における割れパターンとして、割れパターンＡ～Ｇが設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。

40

【２１３７】

また、前記実施の形態では、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすることで、予告演出の１つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

50

【2138】

また、前記実施の形態では、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像006SG301の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

【2139】

また、前記実施の形態では、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずいきなり割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずいきなり割れが開始されてもよい。

【2140】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第1視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

【2141】

また、前記実施の形態では、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像006SG305を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

【2142】

また、前記実施の形態では、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体32の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体32の動作によらず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体32の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体32の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体32が適用されているが、遊技盤2における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤2以外の遊技機用枠3に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置7などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

【2143】

また、前記実施の形態では、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が0%のホワイトアウト画像006SG303をガラス板画像006SG301よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像006SG302の視認が困難となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像006SG303を表示して破片画像006SG302の視認が困難となるようにしなくてもよい。

【2144】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像006SG301よりも上位の表示レイヤに

透過率が0%のホワイトアウト画像006SG303を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像006SG302の視認を困難化している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に破片画像006SG302の透過率を高める、つまり、破片画像006SG302をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時における破片画像006SG302の視認を困難化するようにしてもよい。

【2145】

また、前記実施の形態では、レイヤ4画像描画領域においてヒビを表示するためのガラス板画像006SG301の描画・配置を行い、レイヤ5画像描画領域において実際に割れる（破片画像006SG302に変化する）画像としてガラス板画像006SG301Aの描画・配置を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ4画像描画領域においてガラス板画像006SG301の描画・配置を行い、レイヤ5画像描画領域において該ガラス板画像006SG301が割れた画像として破片画像006SG302の描画・配置を行い、ガラス板画像006SG301Aの描画・配置は行わないようにしてもよい。

【2146】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像006SG301、ガラス板画像006SG301Aを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像006SG301の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像006SG301Aの透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像006SG301Aの透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像006SG301の透過率よりも高くする（ガラス板画像006SG301を非透過の画像とする）ことによって、前記実施の形態よりもヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。

【2147】

また、前記実施の形態では、レイヤ4画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像006SG301を非表示としたタイミングで、レイヤ5画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像006SG301Aの表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示したガラス板画像006SG301と割れ態様に変化するガラス板画像006SG301Aの表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。

【2148】

また、前記実施の形態では、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像006SG301を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像006SG301以外の画像であってもよい。

【2149】

また、前記実施の形態では、背景変化演出A、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像006SG301に対してキック（図56参照）、ハンマー（図60参照）、パンチ（図62参照）等で作用することによってガラス板画像006SG301Aが割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出A、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板006SG301にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像006SG301Aが割れるようにしてもよい。特に、本実施の形態の背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像006SG301に作用することでガラス板画像006SG301Aが

割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出 A、キャラクタや可動体 32 が作用することなくガラス板画像 006SG301A が割れる背景変化演出 B に加えて（図 41 参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像 006SG301 に作用することによってガラス板画像 006SG301A が割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出 C を実行可能とし、ガラス板 006SG301 にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像 006SG301 に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板 006SG301A の割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

【2150】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像 006SG301A が割れるタイミングからホワイต์アウト画像 006SG303 を表示することによって、ガラス板画像 006SG301 に替えてガラス板画像 006SG301A が表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 に替えてガラス板画像 006SG301A が表示されるタイミング（ガラス板画像 006SG301A の割れが開始されるタイミング）からはホワイต์アウト画像 006SG303 を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 が表示されてからガラス板画像 006SG301A が割れるまでのスピード感を高め、勢いがあって印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【2151】

更に、上記のように割れ演出としてホワイต์アウト画像 006SG303 を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 に替えてガラス板画像 006SG301A を表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 006SG301 に替えてガラス板画像 006SG301A が表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像 006SG301 に替えてガラス板画像 006SG301A が表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。

【2152】

また、前記実施の形態では、背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像 006SG302 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像 006SG302 が表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像 006SG302 が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置 5 の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像 006SG302 に表示されるようにしてもよい。

【2153】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、これら第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了御後に時短状態に制御される非確変大当りや、ラウンド数が 2 ラウンドの確変大当り C の大当り遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当り遊技状態にお

10

20

30

40

50

いて、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される大当りであってラウンド数が10ラウンドである確変大当りAの大当り遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当り遊技状態に制御されることを改めて報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

【2154】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体32の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像006SG303の表示とガラス板画像006SG301Aの割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体32の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像006SG303の表示やガラス板画像006SG301Aの割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【2155】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像006SG301（及び該ガラス板画像006SG301A）を割れ対象とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ガラス板画像006SG301や該ガラス板画像006SG301A以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像006SG310）としてもよい。

【2156】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像006SG303をガラス板画像006SG301A、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像006SG301A、破片画像006SG302、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像006SG303を、ガラス板画像006SG301Aと背景画像との間の画像として表示してもよい。

【2157】

また、前記実施の形態では、背景変化演出A、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置5の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像006SG301に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像006SG301よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図3、図4参照）、キャラクタが画像表示装置5の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像006SG301に対して作用するようにしてもよい。

【2158】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像006SG302を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ

演出では、破片画像 006SG302 を立体視可能な 3D 画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての 3D の破片画像 006SG302 の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【2159】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像 006SG302 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像 006SG302 の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 の移動表示速度を第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像 006SG302 の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【2160】

また、前記実施の形態では、図 70 及び図 71 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像 006SG302 を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像 006SG302 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像 006SG302 の透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像 006SG302 の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

【2161】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【2162】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非 AT 状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（AT）、特別状態はアシストタイム（AT）等が該当する。

【2163】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御さ

れ易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

【2164】

また、本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

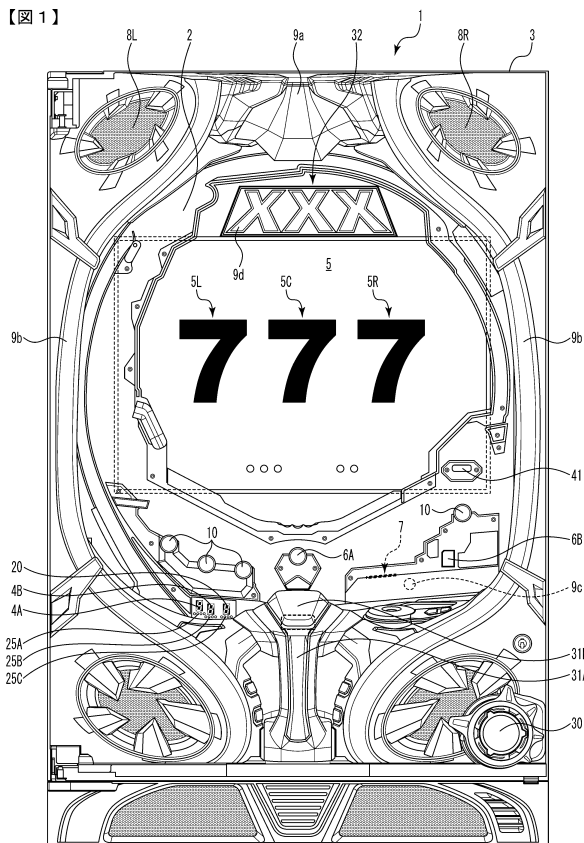
【符号の説明】

【2165】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 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
- 31 B プッシュボタン 31 B
- 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CPU

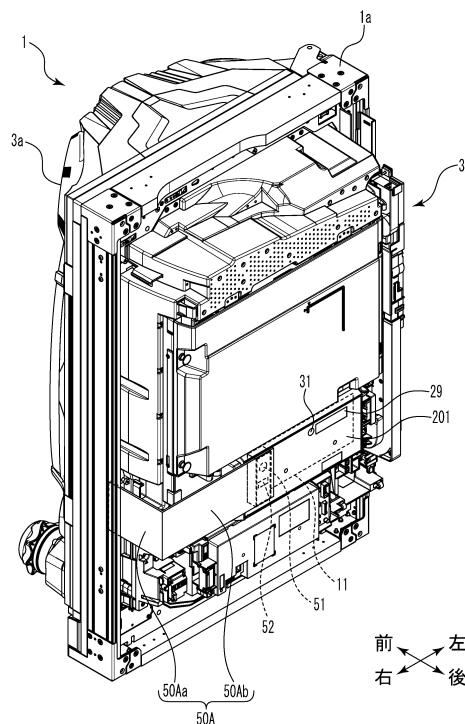
【図面】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

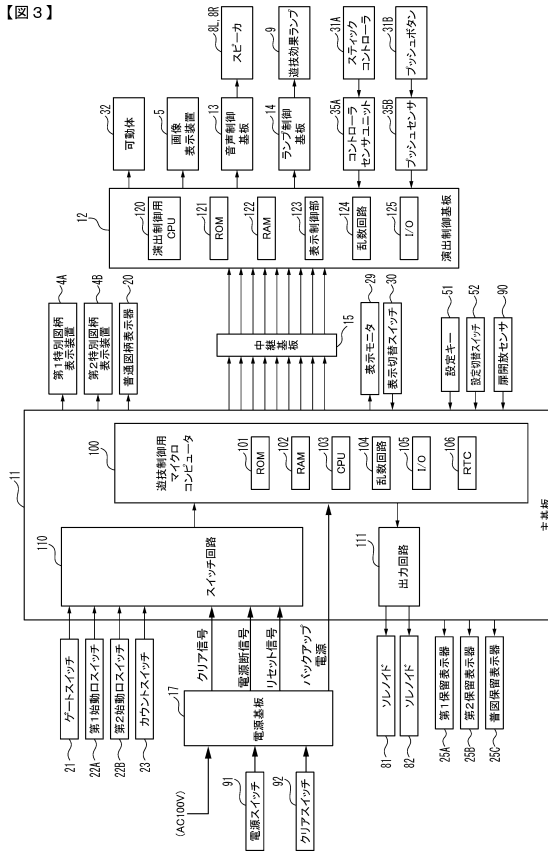
30

40

50

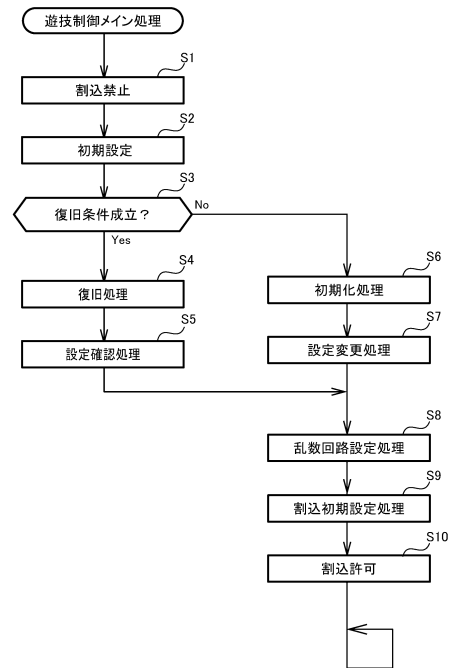
【圖 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

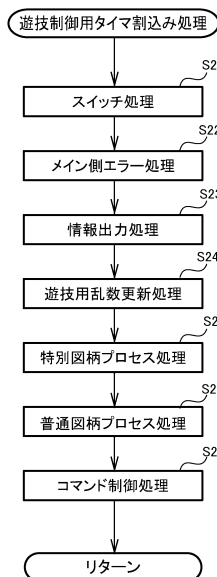


10

20

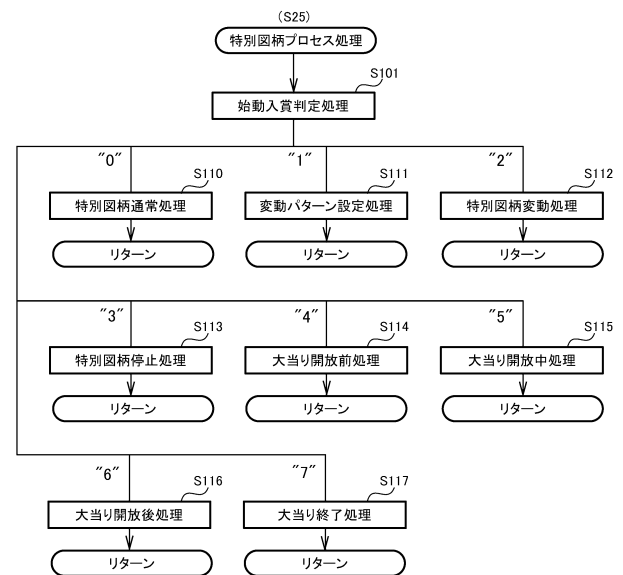
【圖 5】

【図5】



【図 6】

【図 6】



30

40

【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/272)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
時短付き	時短付き	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	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
大当り	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	時短付き	-	-	-	-	-	-
はずれ	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

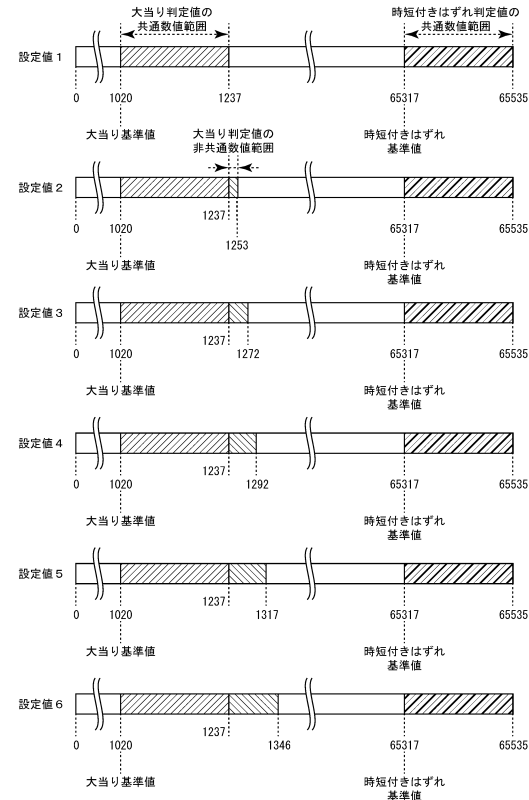
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	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	時短付き	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	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
大当り	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	時短付き	-	-	-	-	-	-
はずれ	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

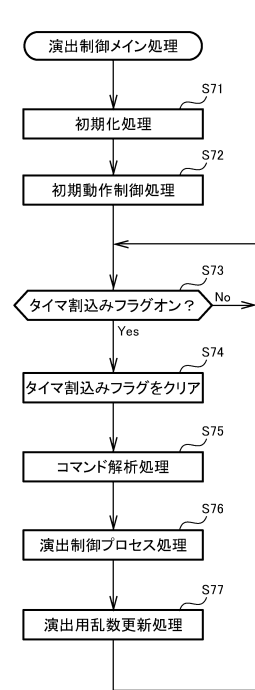
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



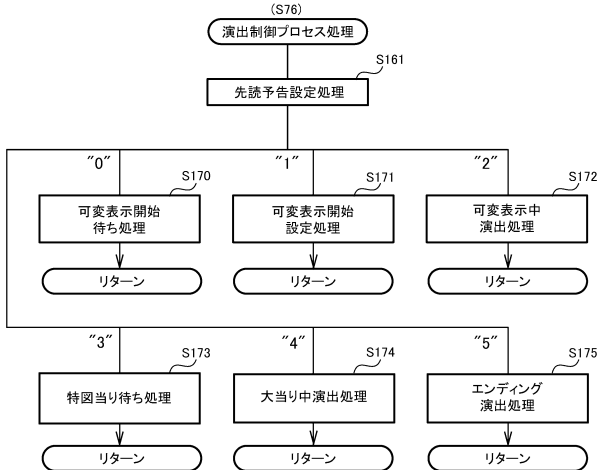
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



10

20

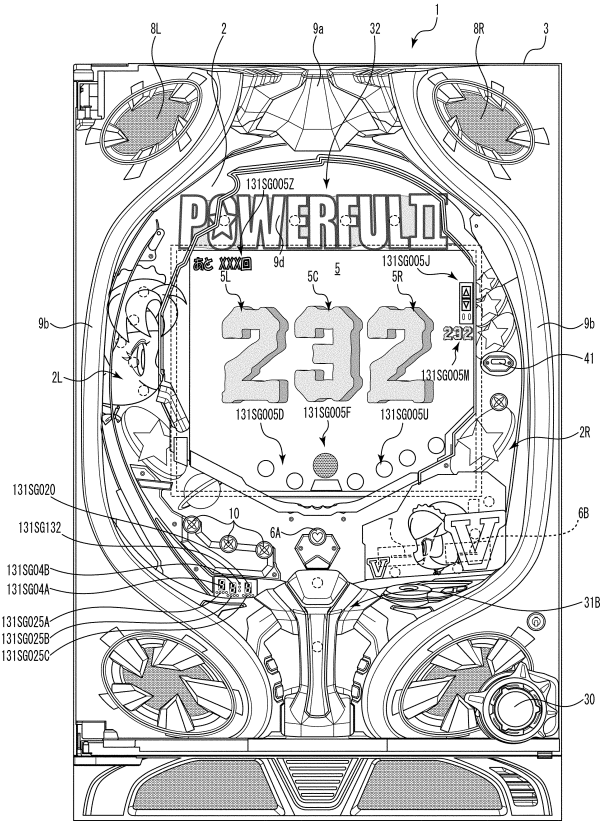
30

40

50

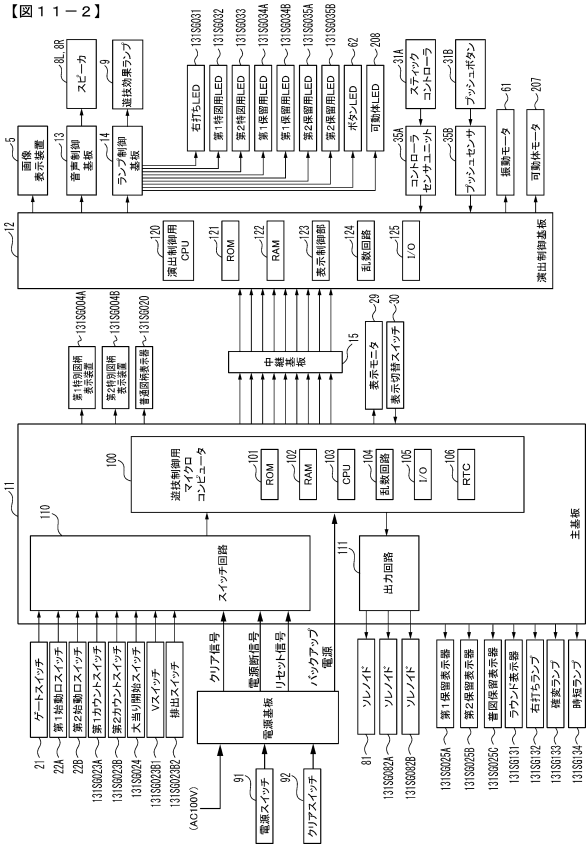
【図 1 1 - 1】

【図 1 1 - 1】 特徴部 131SG



【図 1 1 - 2】

【図 1 1 - 2】



【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秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 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秒毎および到達処理 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フラ: 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フラ: 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フラ: 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ラウンド目までのV入賞が条件

【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

30

40

50

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リリーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リリーチ(はずれ)
ノーマルリリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリリーチ(はずれ)
低ベース弱スーパーリリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパーリリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパーリリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリリーチA	PA2-4	63000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000	低ベース強スーパーリリーチA(はずれ)
	PA2-7	78000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリリーチB	PA2-8	83000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパーリリーチB(はずれ)
	PA2-10	88000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチC(はずれ)
低ベース強スーパーリリーチC	PA2-11	93000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000	低ベース強スーパーリリーチC(はずれ)
	PA2-13	98000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース最強スーパーリリーチ(はずれ)
低ベース最強スーパーリリーチ	PA2-14	103000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース最強スーパーリリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパーリリーチ(はずれ)
高ベーススーパーリリーチA	PA2-16	30000	高ベーススーパーリリーチA(はずれ)
高ベーススーパーリリーチB	PA2-17	30000	高ベーススーパーリリーチB(はずれ)
高ベーススーパーリリーチC	PA2-18	30000	高ベーススーパーリリーチC(はずれ)
高ベーススーパーリリーチD	PA2-19	30000	高ベーススーパーリリーチD(はずれ)

【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
ノーマルリリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリリーチ(大当り)
低ベース強スーパーリリーチA	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチA(大当り)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリリーチA(大当り)
低ベース強スーパーリリーチB	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチB(大当り)
	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリリーチB(大当り)
低ベース強スーパーリリーチC	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチC(大当り)
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリリーチC(大当り)
低ベース最強スーパーリリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース最強スーパーリリーチ(大当り)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース最強スーパーリリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリリーチ(大当り)
高ベーススーパーリリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリリーチA(大当り)
高ベーススーパーリリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリリーチB(大当り)
高ベーススーパーリリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリリーチC(大当り)
高ベーススーパーリリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリリーチD(大当り)
非リリーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リリーチ(大当り)

10

20

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
非リリーチ	0～3299
ノーマルリリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリリーチ	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
非リリーチ	-
ノーマルリリーチ	0～1298
低ベース弱スーパーリリーチA、B	-
低ベース強スーパーリリーチA	1299～1934
低ベース強スーパーリリーチB	1935～2676
低ベース強スーパーリリーチC	2677～3706
低ベース最強スーパーリリーチ	3707～4095

(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
非リリーチ	0～3849
ノーマルリリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリリーチD	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
非リリーチ	-
ノーマルリリーチ	0～25
高ベーススーパーリリーチA	26～975
高ベーススーパーリリーチB	976～2075
高ベーススーパーリリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリリーチD	3381～4095

(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
非リリーチ	0～4095

(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
非リリーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱スーパーリリーチ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
非リリーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱スーパーリリーチ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リーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

【図 11-9】

【図 11-9】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0~255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0~255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000	0~255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000	0~255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000	0~255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000	0~255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-4	500	0~255

【図 11-10】

【図 11-10】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0~255
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	0~81
	PB1-3	73000+15000	82~166
	PB1-4	40000+15000	167~255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0~81
	PB1-6	83000+15000	82~166
	PB1-7	45000+15000	167~255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0~81
	PB1-9	93000+15000	82~166
	PB1-10	50000+15000	167~255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0~81
	PB1-12	103000+15000	82~166
	PB1-13	60000+15000	167~255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0~255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0~255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0~255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0~255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0~255

(C)大当り用変動パターン判定テーブルC[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0~255

【図 11-11】

【図 11-11】

(A)通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約44%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約68%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B)時短状態Aにおけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

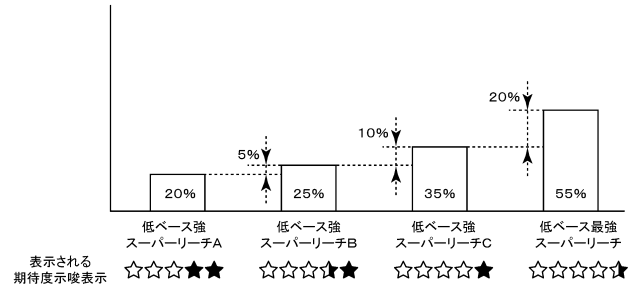
(C)確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

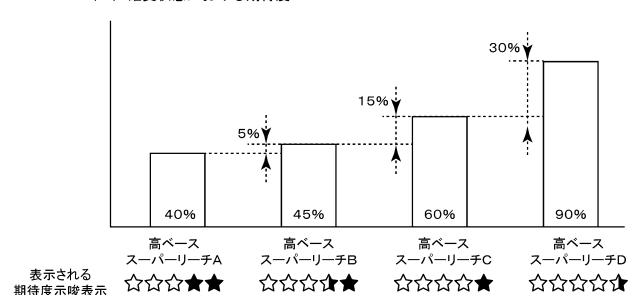
【図 11-12】

【図 11-12】

(A)通常状態における期待度



(B)確変状態における期待度



10

20

30

40

50

【図 11-13】

【図 11-13】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリー指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリー)を指定
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストラーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

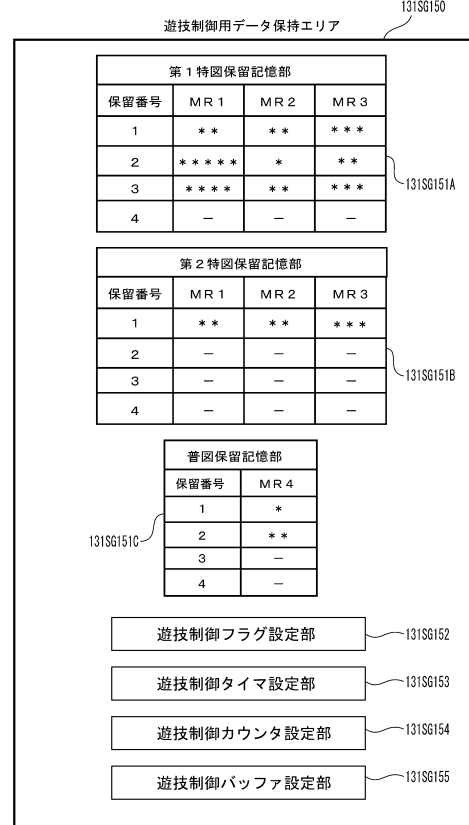
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 11-14】

【図 11-14】



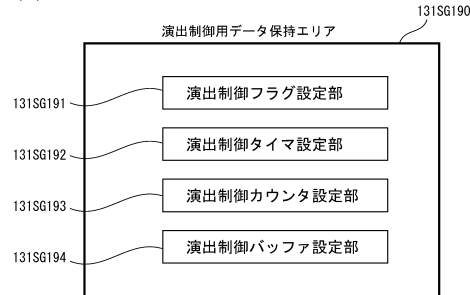
10

20

【図 11-15】

【図 11-15】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ					
バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリー	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) —

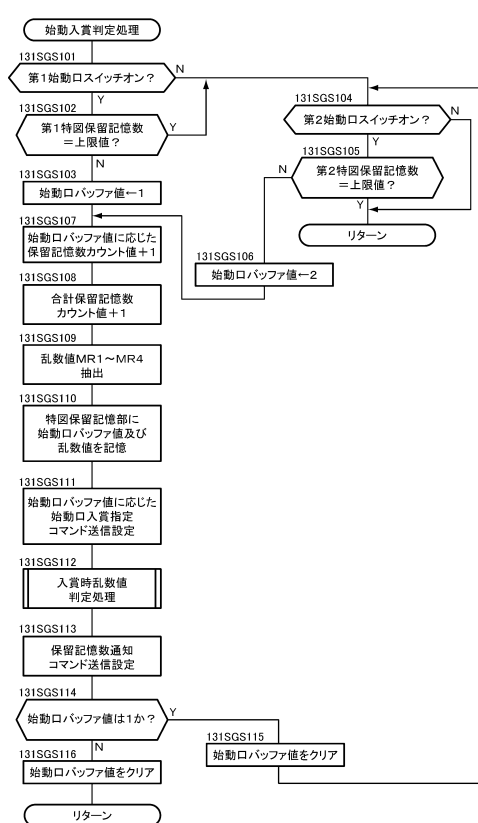
(C)

アクティブ表示バッファ				
始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリー	保留記憶数通知	保留表示フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0

保留表示フラグ“0”→○ (先読み予告非実行)
 保留表示フラグ“1”→◇ (先読み予告を演出パターンαにて実行)
 保留表示フラグ“2”→☆ (先読み予告を演出パターンβにて実行)

【図 11-16】

【図 11-16】



30

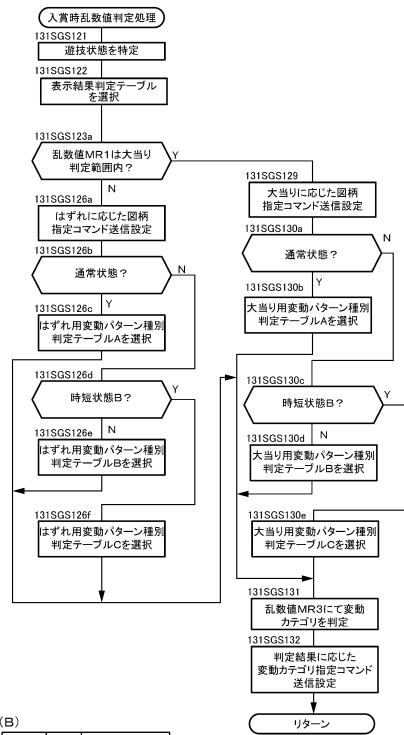
40

50

【図 11-17】

【図 11-17】

(A)

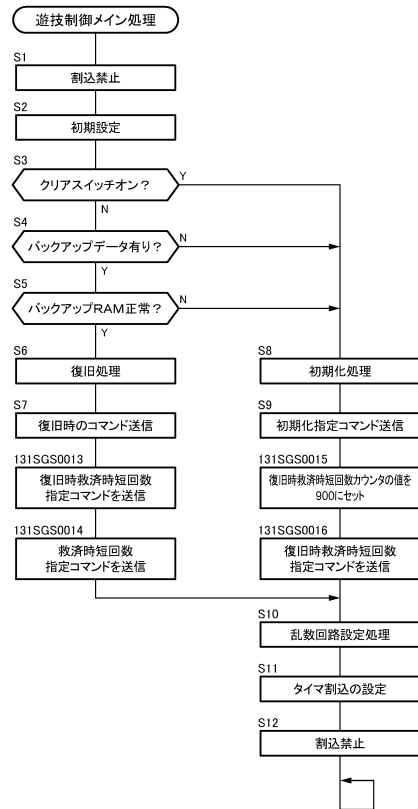


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

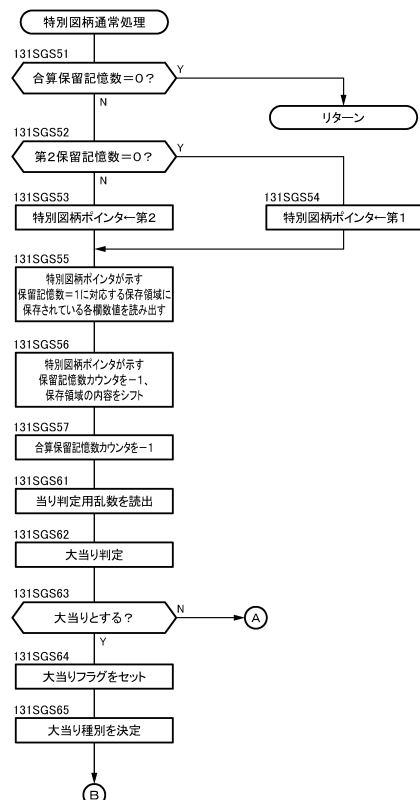
【図 11-18】

【図 11-18】



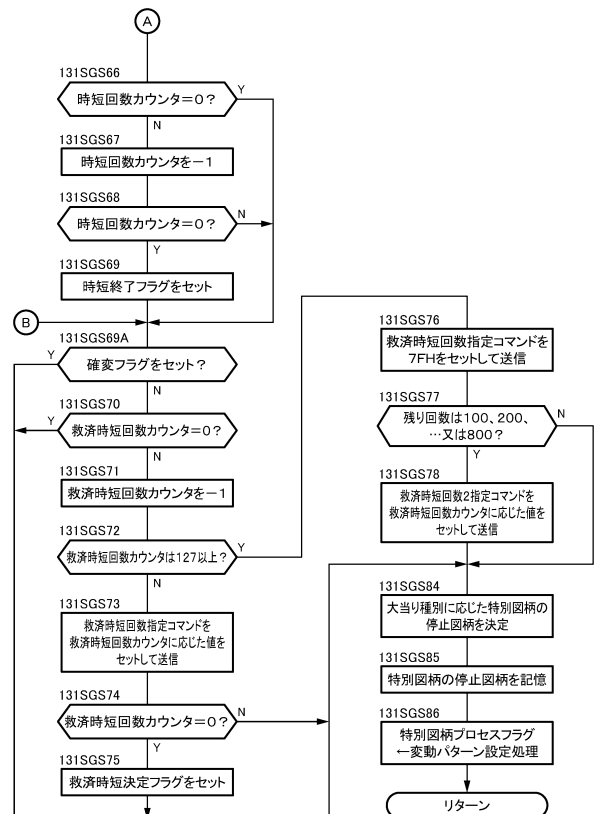
【図 11-19】

【図 11-19】

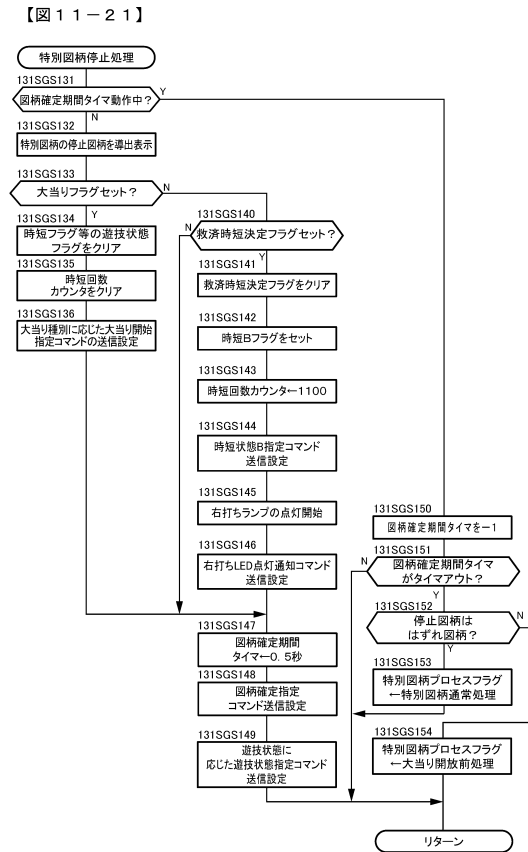


【図 11-20】

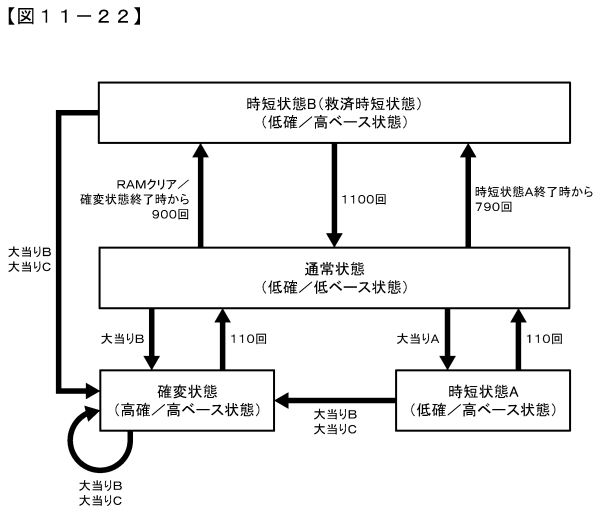
【図 11-20】



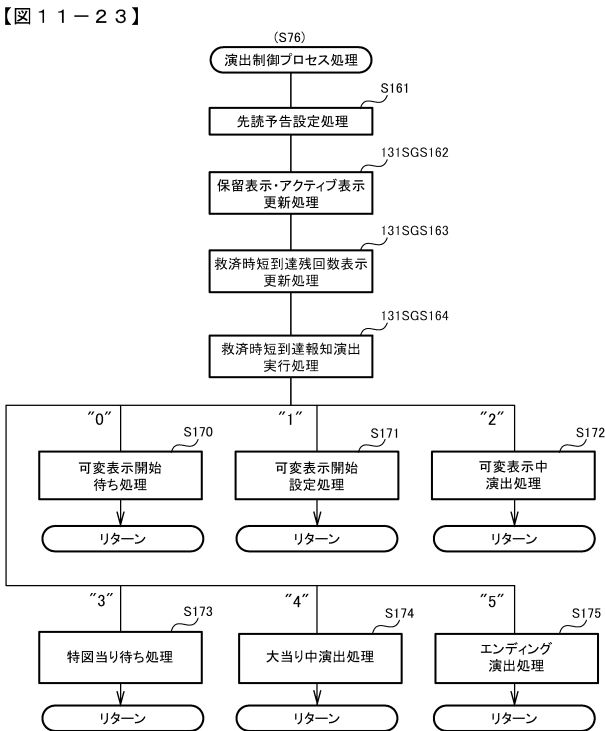
【図 1 1 - 2 1】



【図 1 1 - 2 2】



【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

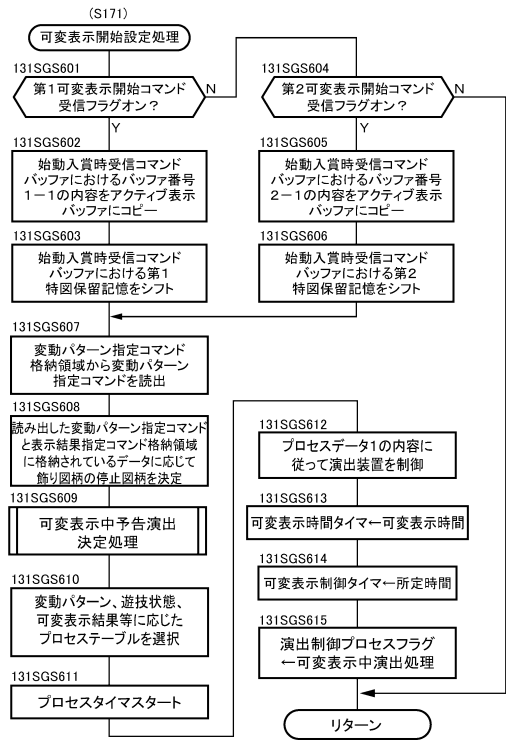
30

40

50

【図 1 1 - 2 5】

【図 1 1 - 2 5】



【図 1 1 - 2 6】

【図 1 1 - 2 6】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ (非リーチ)	1 0 0 %	—	—	—
はずれ (ノーマルリーチ)	—	9 5 %	5 %	—
はずれ (スーパリーチ)	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当たり	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

10

20

【図 1 1 - 2 7】

【図 1 1 - 2 7】

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 1 1 - 2 8】

【図 1 1 - 2 8】

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

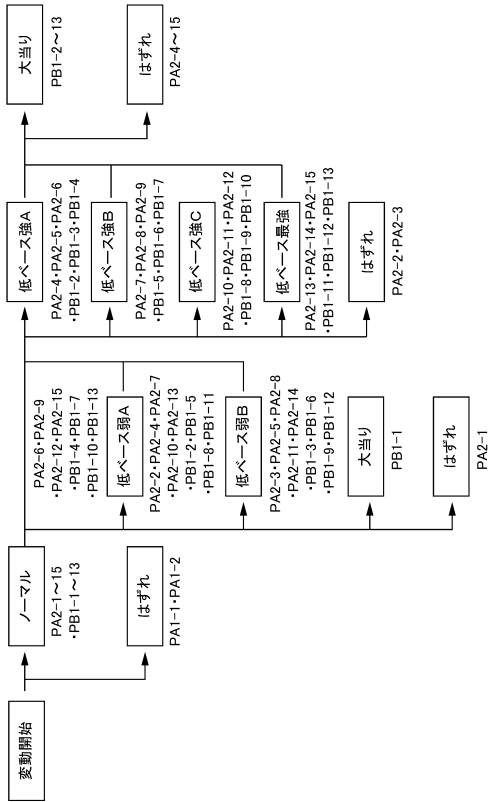
30

40

50

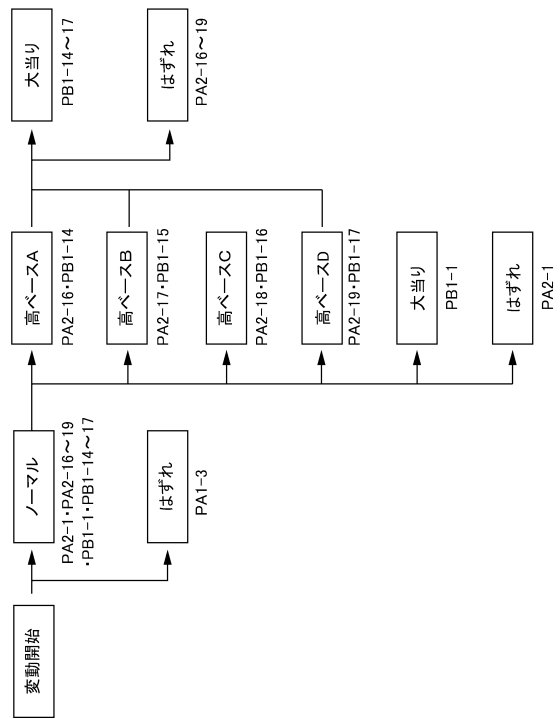
【図 1 1 - 2 9】

【図 1 1 - 2 9】



【図 1 1 - 3 0】

【図 1 1 - 3 0】

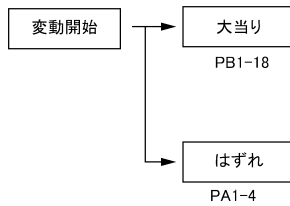


10

20

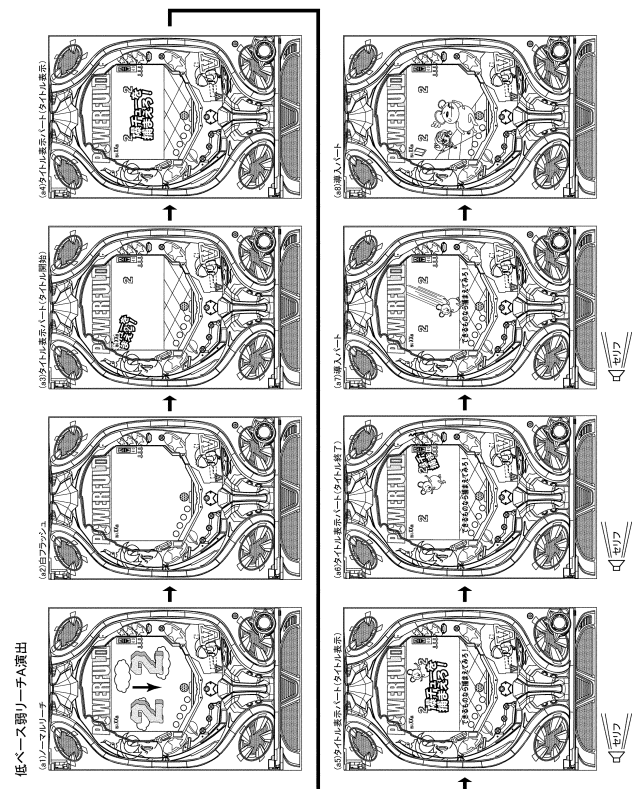
【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1 - 3 1】



【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】



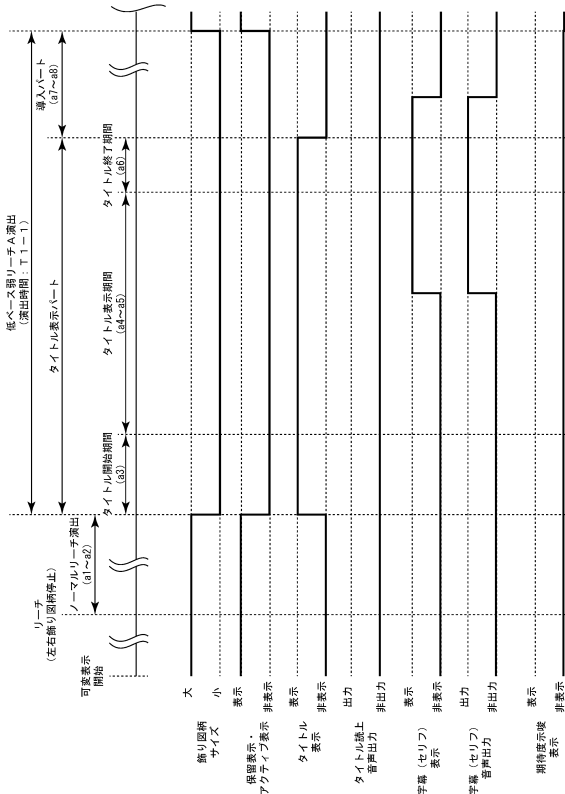
30

40

50

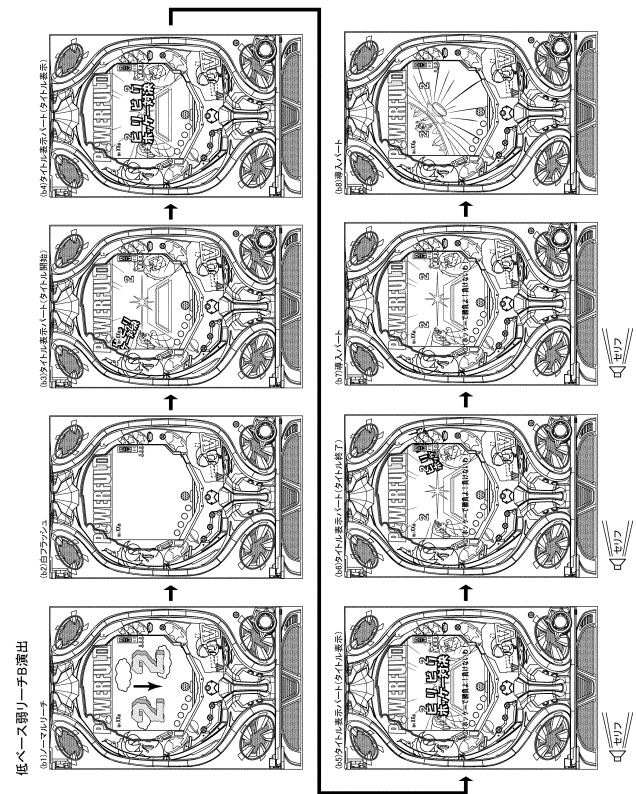
【図 11-33】

図 11-33



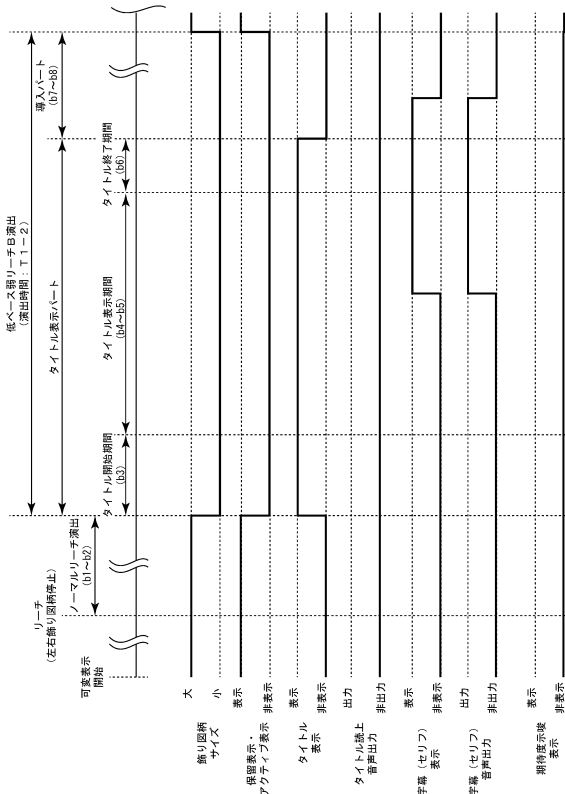
【図 11-34】

図 11-34



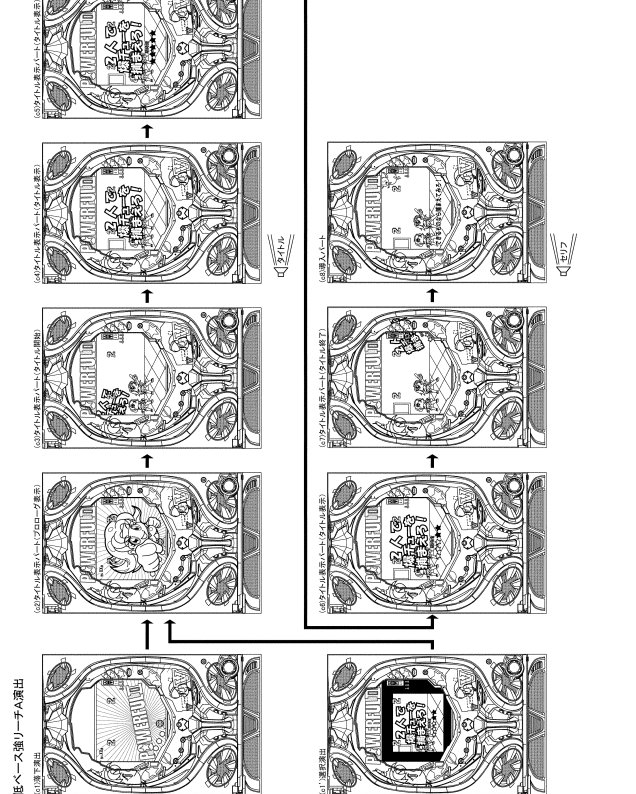
【図 11-35】

図 11-35



【図 11-36】

図 11-36



10

20

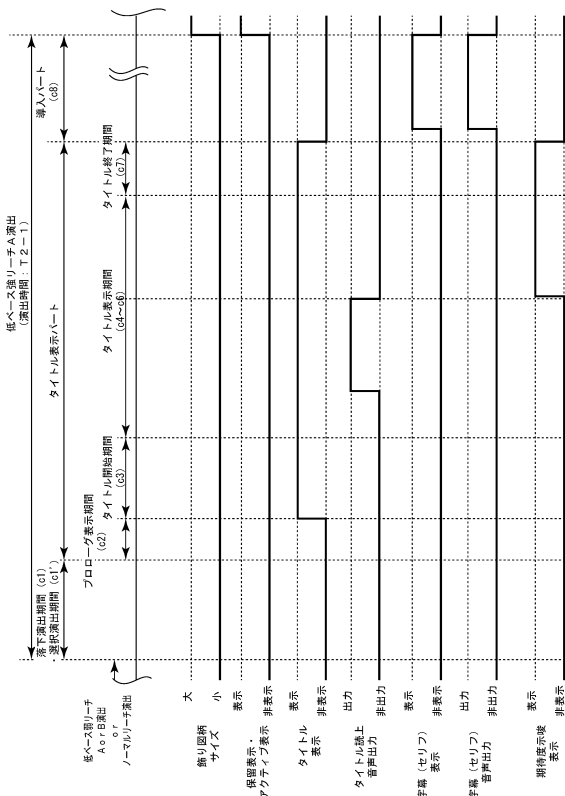
30

40

50

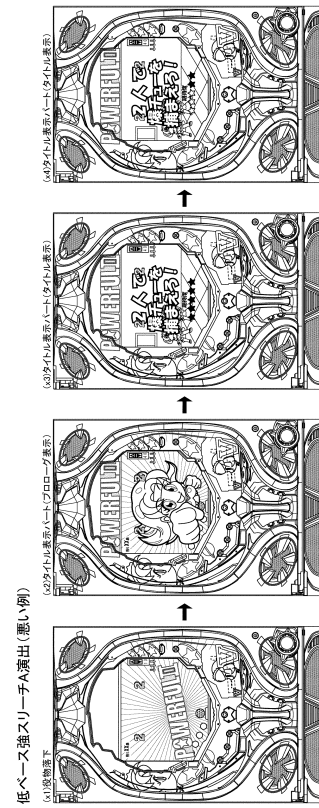
【図 11-37】

【図 11-37】



【図 11-38】

【図 11-38】

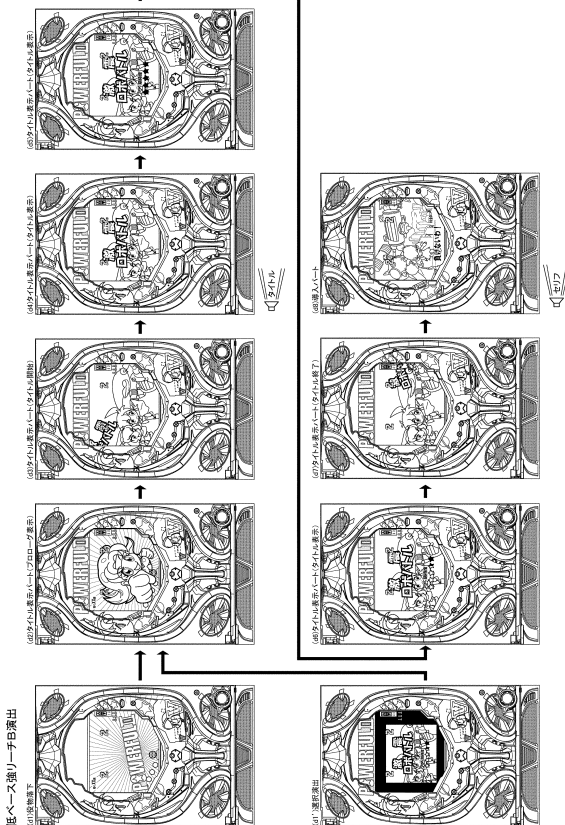


10

20

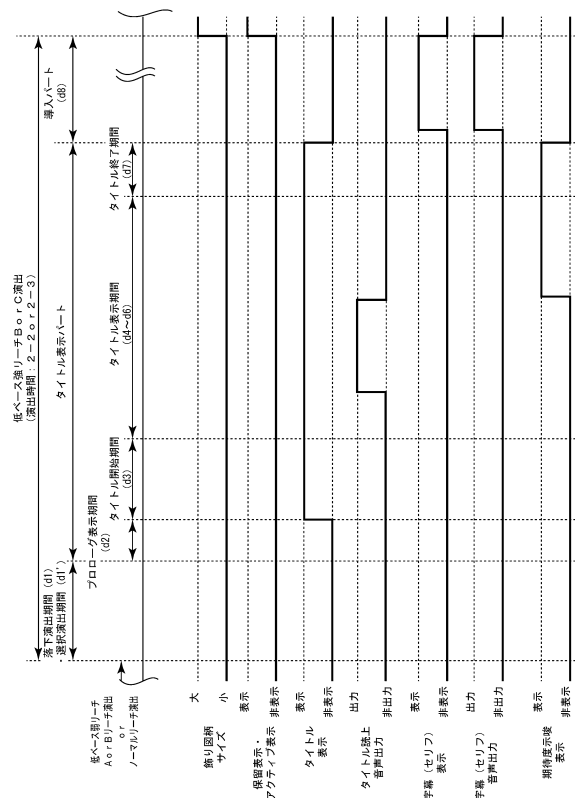
【図 11-39】

【図 11-39】



【図 11-40】

【図 11-40】



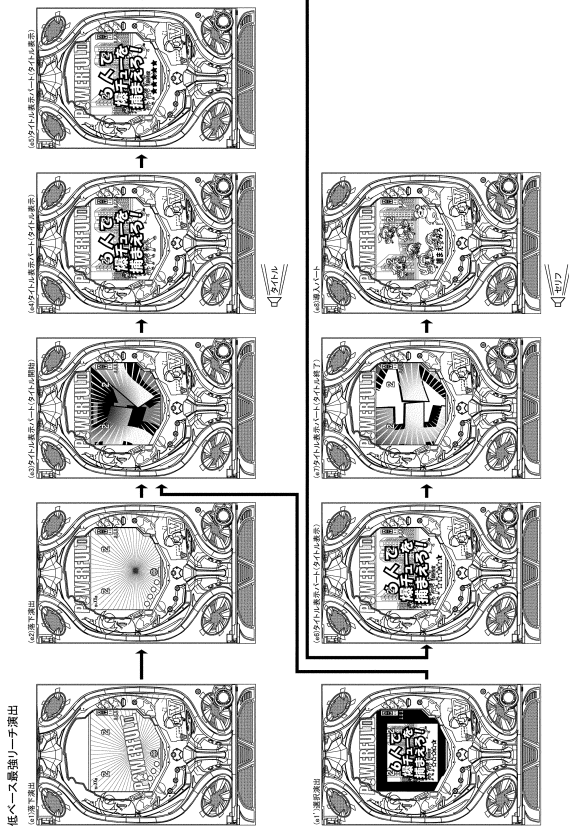
30

40

50

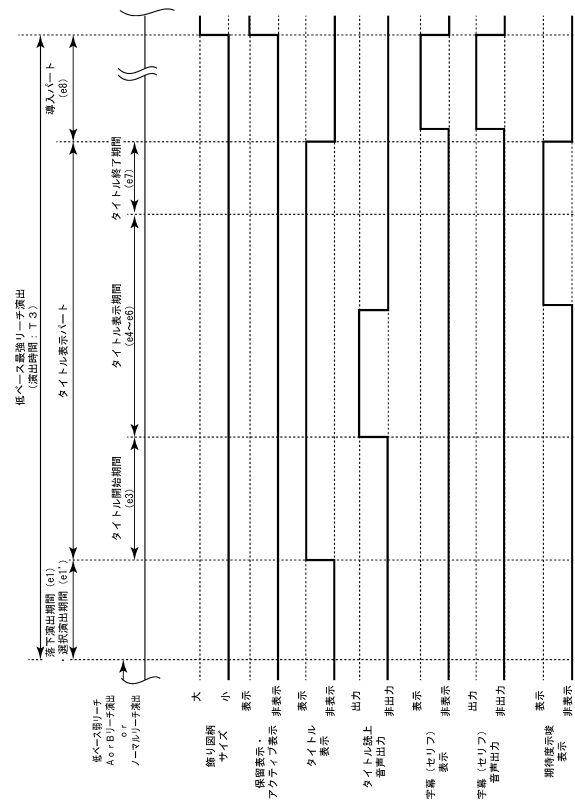
【圖 1 1 - 4 1】

【图 11-41】



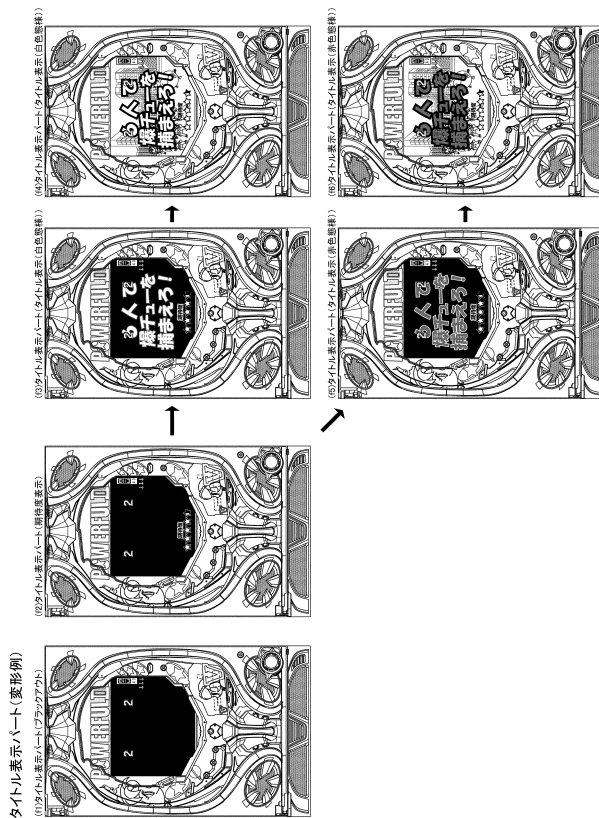
【図 1 1 - 4 2】

【图 11-42】



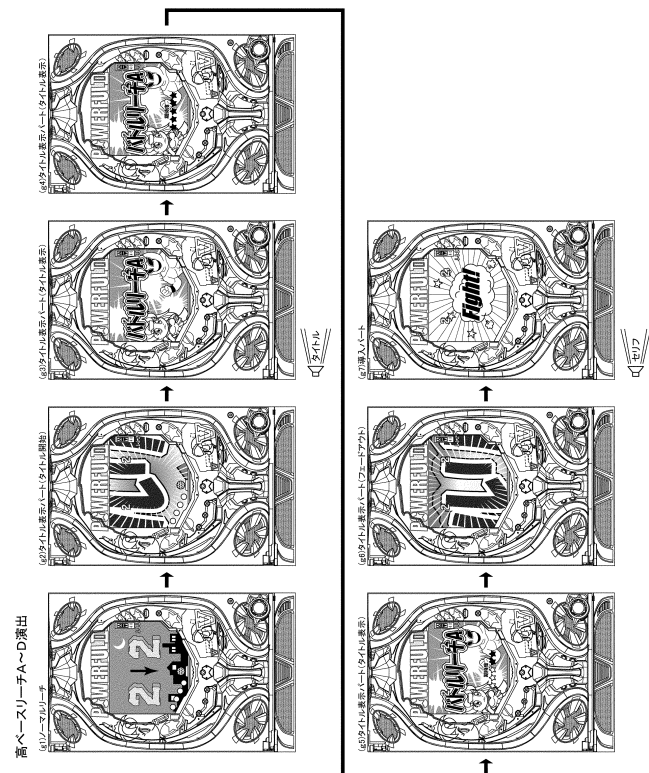
【図 1 1 - 4 3】

【図 1 1-4 3】



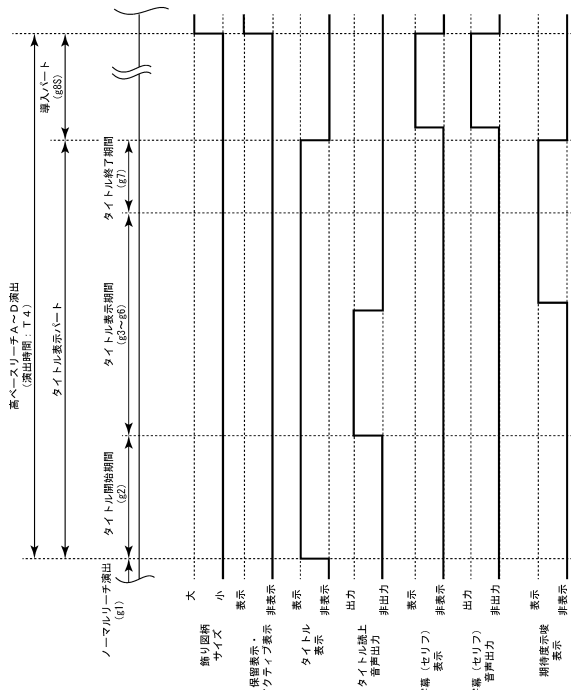
【図 11-44】

【图 1 1-44】



【図 11-45】

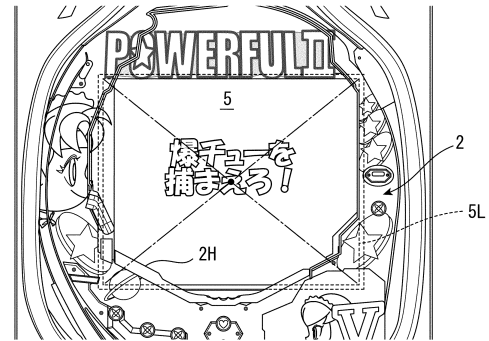
【図 11-45】



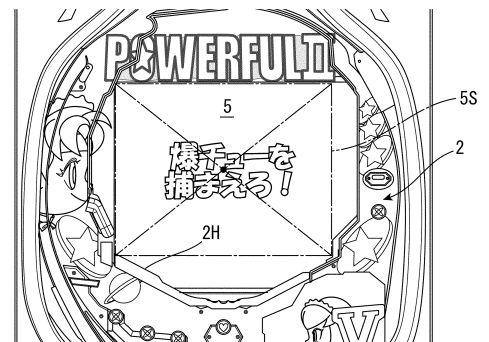
【図 11-46】

【図 11-46】

(A)



(B)



【図 11-47】

【図 11-47】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース 弱リーチA演出	T1-1	Tt1	Tt1a	Tt1b	Tt1c	Tt1d
低ベース 弱リーチB演出	T1-2	Tt1	Tt1a	Tt1b	Tt1c	Tt1d
低ベース 強リーチA演出	T2-1	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 強リーチB演出	T2-2	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 強リーチC演出	T2-3	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 最強リーチ演出	T3	Tt3	Tt3a	Tt3b	Tt3c	Tt3d
高ベース リーチA~D演出	T4	Tt4	Tt4a	Tt4b	Tt4c	Tt4d

【図 11-48】

【図 11-48】

(A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

$$T1-1 < T1-2 < T2-1 < T2-2 < T2-3 < T3$$

(B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

$$TtNb > TtNa > TtNc \quad (N=1 \sim 4)$$

(C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

$$Tt3 > Tt2 > Tt1 > Tt4$$

(D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA~D演出のタイトル開始期間の比較

$$Tt3a > Tt4a$$

(E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA~D演出のタイトル表示期間の比較

$$Tt3b > Tt4b$$

(F) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

$$Tt3a > Tt2a > Tt1a$$

(G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

$$Tt3b > Tt2b > Tt1b$$

(H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

$$Tt3c > Tt2c > Tt1c$$

(I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

$$Tt3d > Tt2d > Tt1d$$

(J) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

$$Tt1b, Tt2b, Tt3b > Tt1a, Tt2a, Tt3a$$

(K) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

$$Tt1a, Tt2a, Tt3a > Tt1c, Tt2c, Tt3c$$

(L) 低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

$$T1-1, T1-2, T2-1, T2-2, T2-3, T3 > T4$$

10

20

30

40

50

【図 11-49】

【图 11-49】

(A) スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

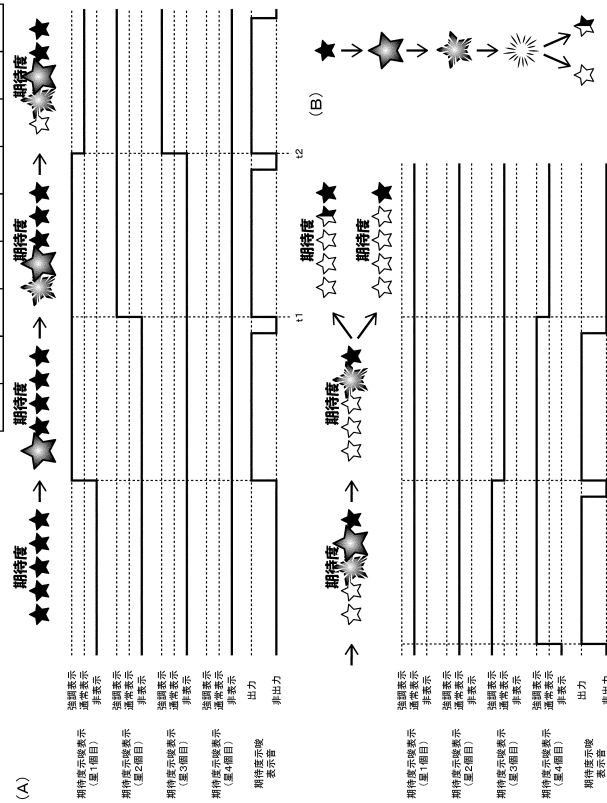
スノーパード演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域 サイズ
低ベース 弱リーチ A 演出	爆チューを捕まえろ！	10	F J	E J A
低ベース 弱リーチ B 演出	ビリビリホッケー対決	10	F J	E J B
低ベース 強リーチ A 演出	2人で爆チューを捕まえろ！	13	F K	E K A
低ベース 強リーチ B 演出	激震ロボバトル	7	F K	E K B
低ベース 強リーチ C 演出	大激震ロボバトル	8	F K	E K C
低ベース 最強リーチ 演出	6人で爆チューを捕まえろ！	13	F S K	E S K
飾り図柄 (大)	—	—	K D	—
飾り図柄 (小)	—	—	K S	—

(B) タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較
KD>FSK>FK>FJ>KS

(C) タイトル文字の表示領域サイズの比較
ESK>EKA、EKB、EKC>EJA、EJB

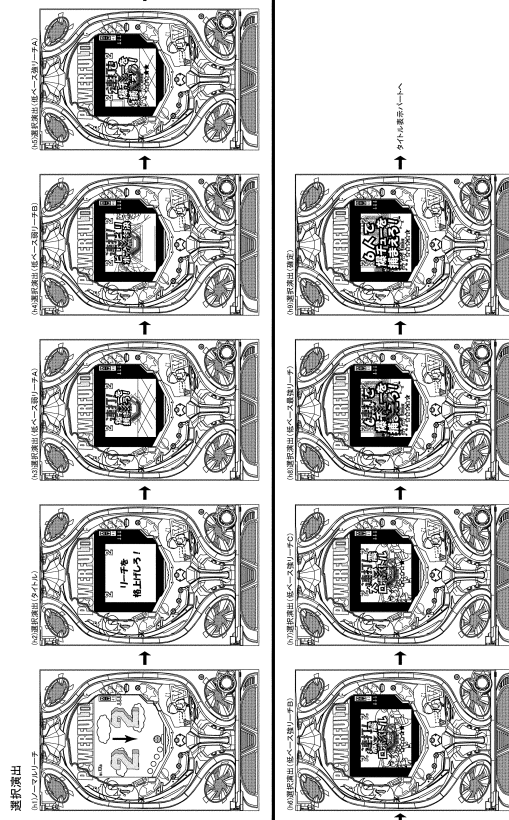
【図 11-50】

【图 11-50】



【図 1 1 - 5 1】

【图 11-51】



【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32.18%
低ベース強リーチB演出	10回	約30.16%
低ベース強リーチC演出	15回	約30.30%
低ベース最強リーチ演出	—	約7.36%

【図 1 1 - 5 3】
【図 1 1 - 5 3】

可変表示中において実行可能な演出		
演出	演出対象	演出内容
説明文表示演出	低ベース強リーチA～C演出のフロログ表示期間	「驚き!」、「桃の木」、「大ラッキースー!」のメッセージを順に表示する
タイトル色変化演出	低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示期間	タイトル文字の色を白色から赤または金色に変化
操作促進演出A	ノーマルリーチ演出	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの弱リーチ演出へ発展するか否かを通知
操作促進演出B	低ベース弱リーチA、B演出の低ベース最強リーチ演出の導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの強リーチ演出へ発展するか否かを通知
操作促進演出C	低ベース最強リーチA～C演出、低ベース最弱リーチ演出の導入パート中盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかのカットイン画像を表示
操作促進演出D	低ベース強リーチA～C演出及び低ベース最弱リーチ演出の導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれ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 %

10

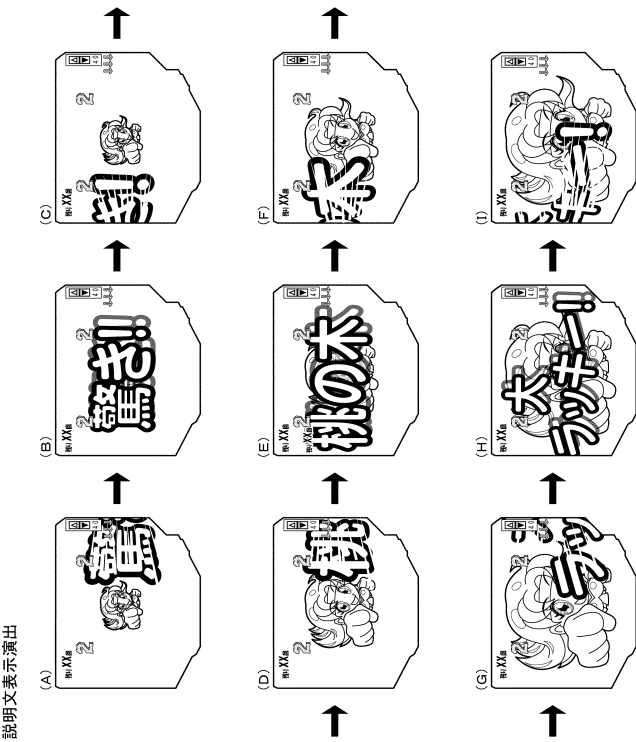
20

30

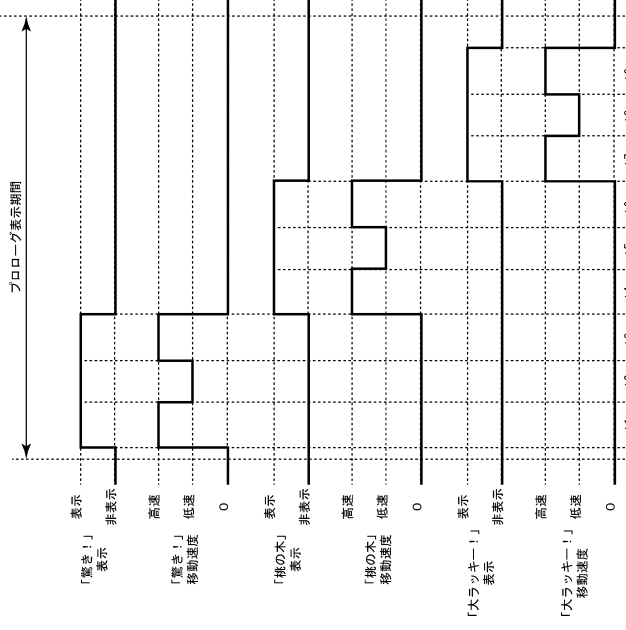
40

50

【図 1 1 - 5 5】
【図 1 1 - 5 5】

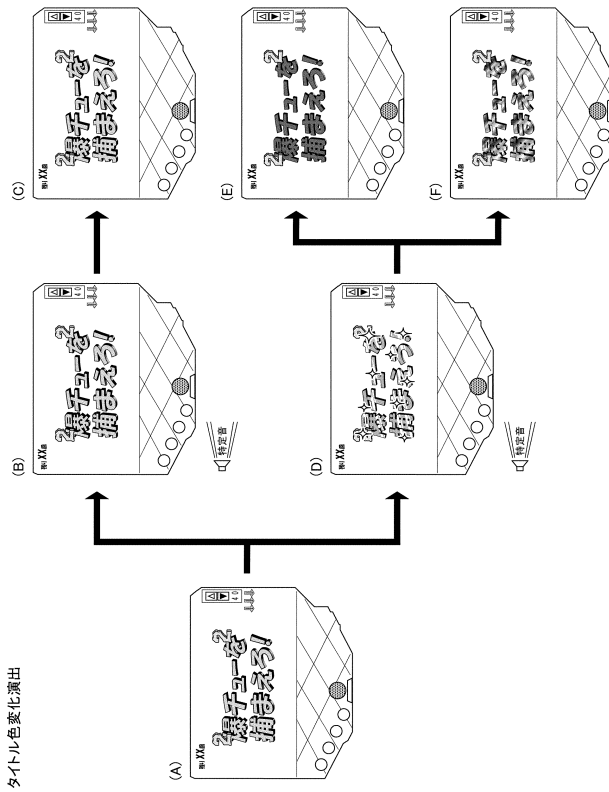


【図 1 1 - 5 6】
【図 1 1 - 5 6】



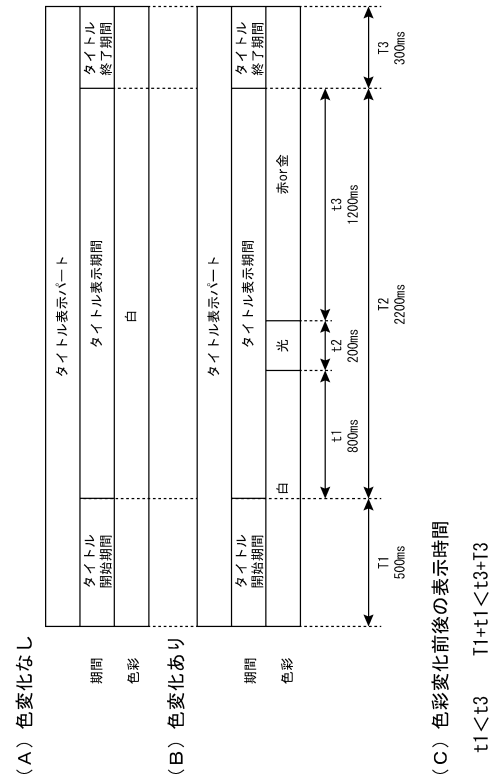
【図 11-57】

【図 11-57】



【図 11-58】

【図 11-58】



10

20

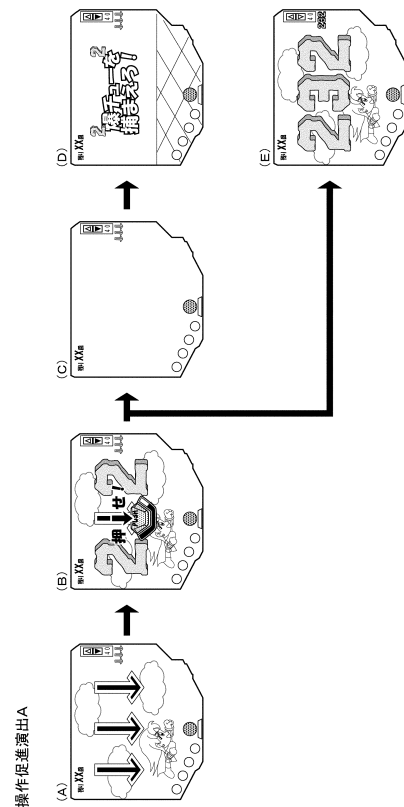
30

40

50

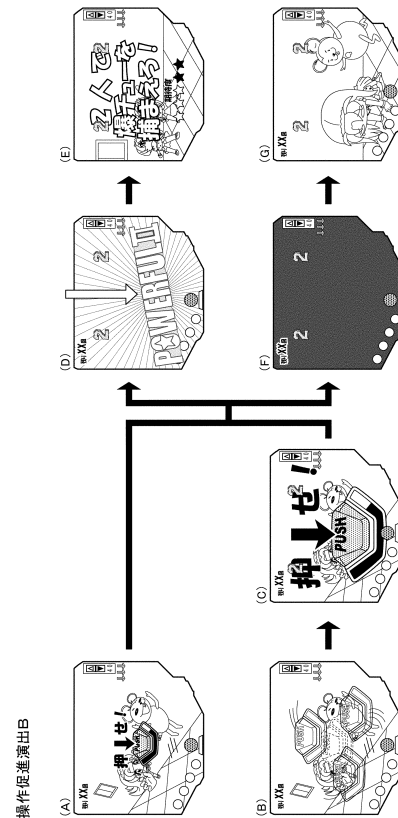
【図 11-59】

【図 11-59】



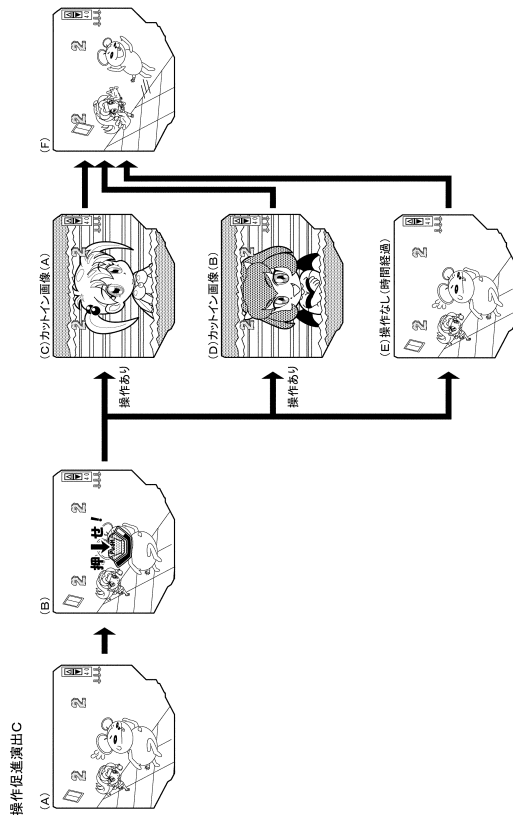
【図 11-60】

【図 11-60】



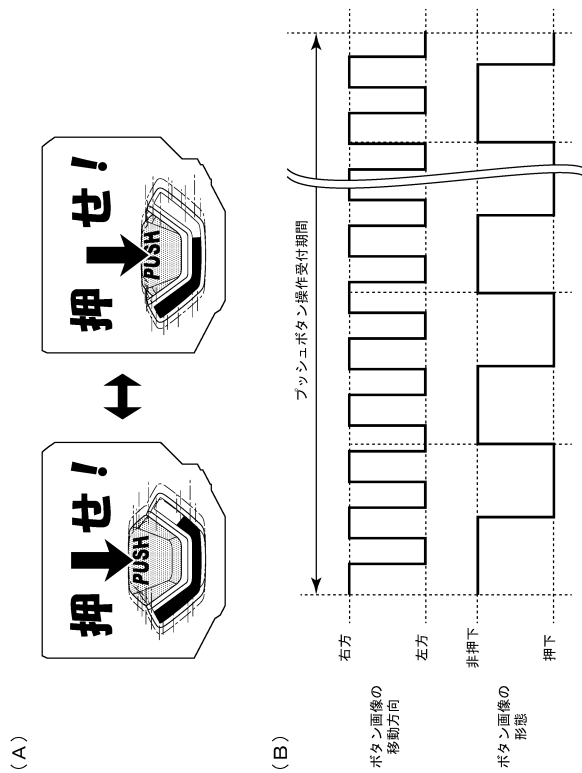
【図 1 1 - 6 1】

【图 11-61】



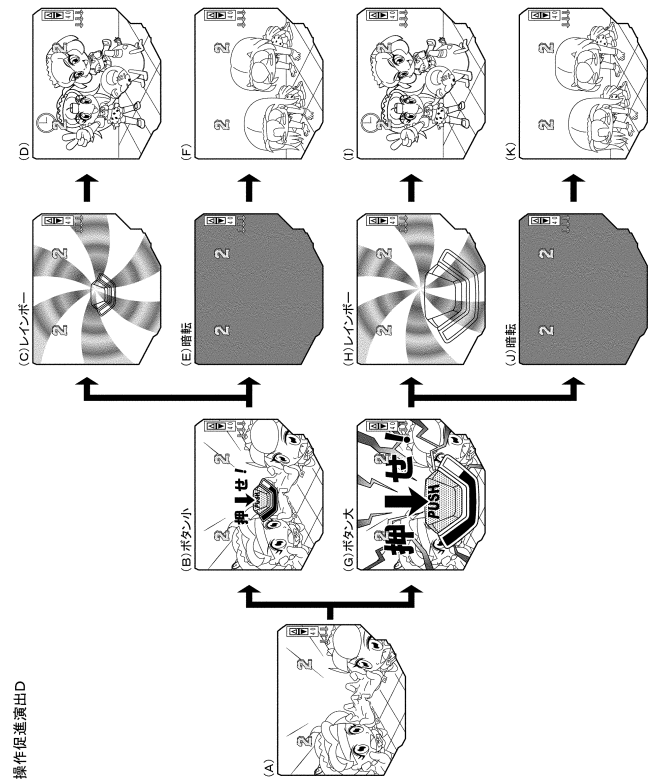
【図 1 1 - 6 3】

【图 1 1-63】



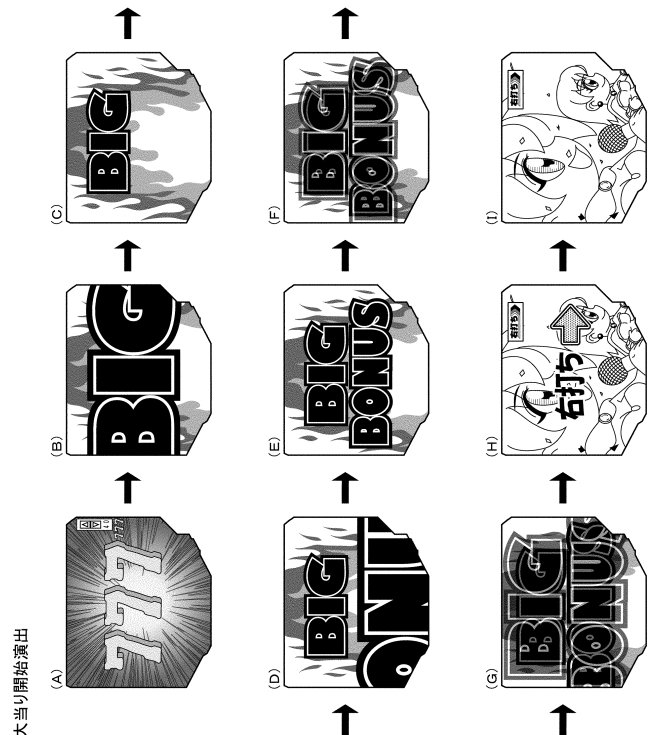
【図 1 1 - 6 2】

【图 1 1-6 2】



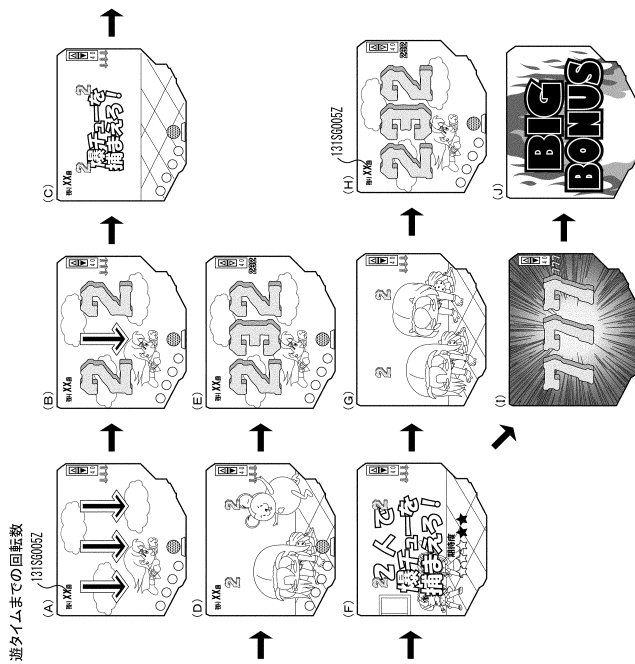
【図 1 1 - 6 4】

【図 1 1-6 4】



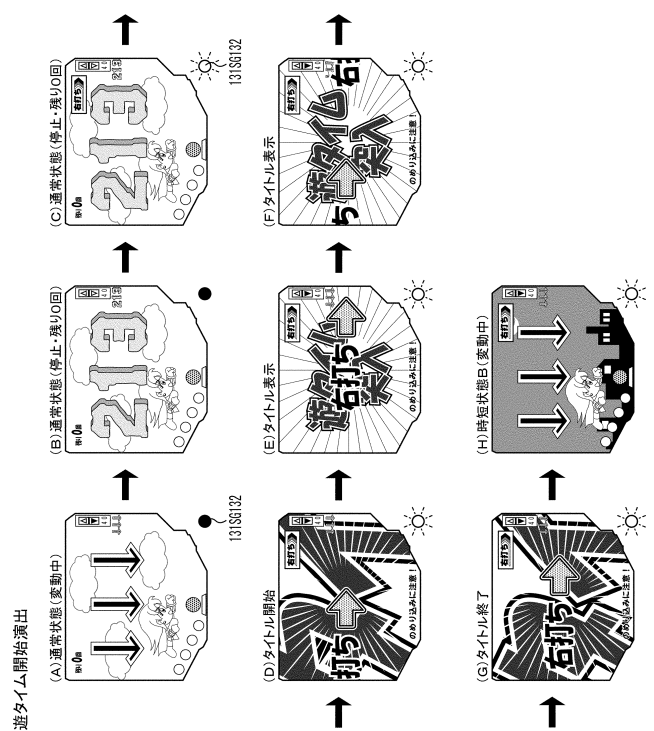
【図 11-65】

【図 11-65】



【図 11-66】

【図 11-66】



10

20

【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、大当た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
大当たり開始演出のタイトル	動作	動作	8	LB	FB	EB
操作促進文字 (小)	動作	動作	3	L1P	F1P	E1P
操作促進文字 (大)	動作	動作	3	L2P	F2P	E2P

(B) 表示時間の比較

LB > LR > L1P > L2P > LS

(C) フォントサイズの比較

F2P > FB > FR > FS > F1P

(D) 表示領域サイズの比較

E2P > EB > ER > ES > E1P

【図 11-68】

【図 11-68】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、大当た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
大当た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

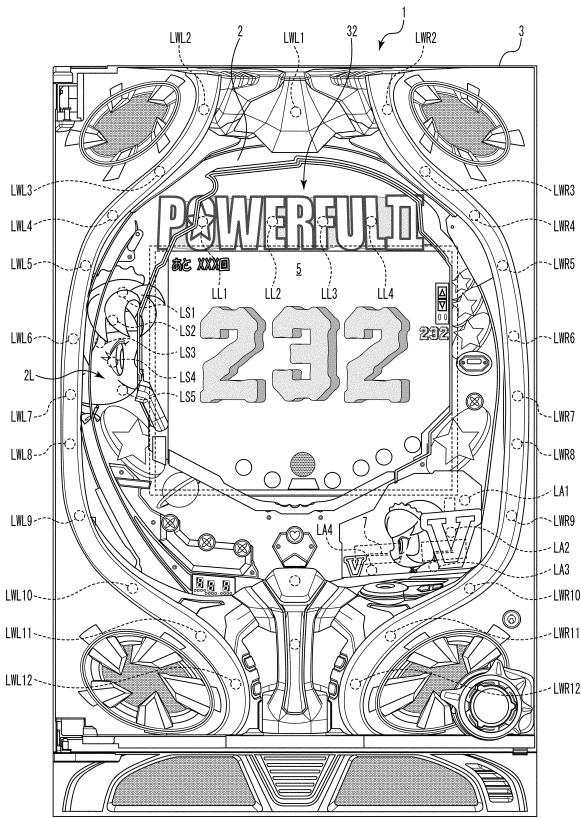
30

40

50

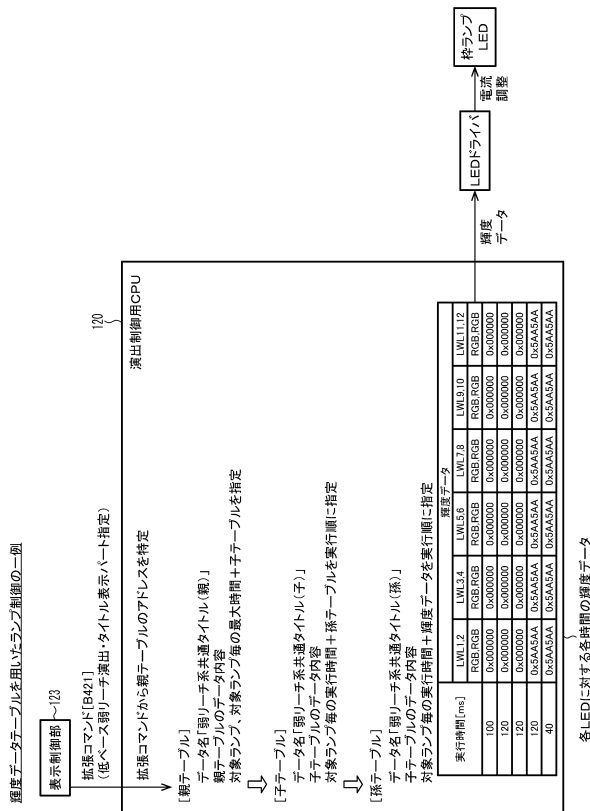
【圖 11-69】

【图 11-69】



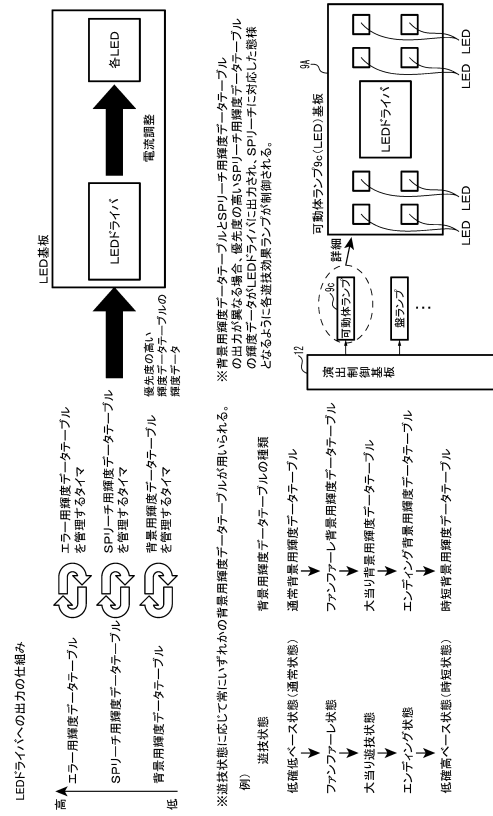
【図 11-71】

【图 11-71】



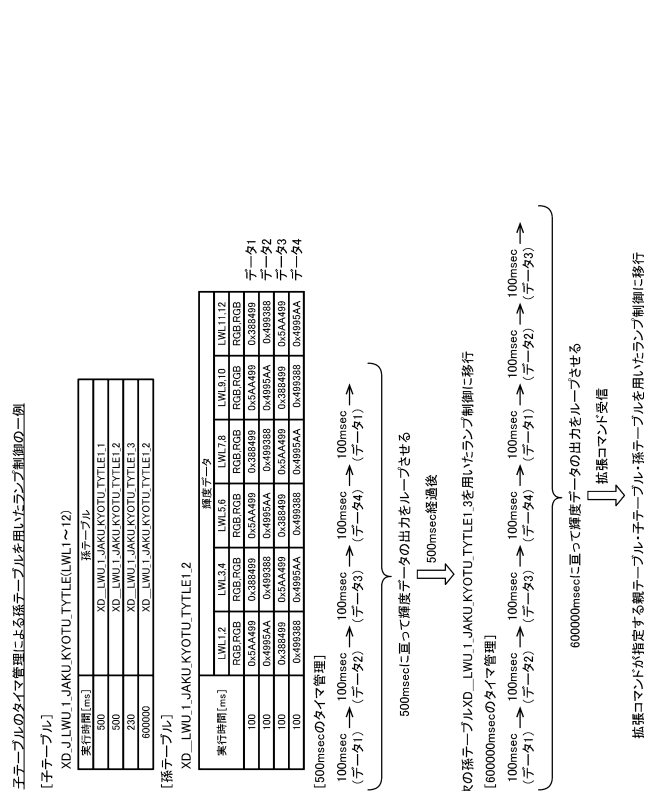
【図 11-70】

【图 11-70】



【図 11-72】

【图 11-72】



【図 11-73】

【図 11-73】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル (タイトル共通チャンスアップ赤) (タイトル共通チャンスアップ金)	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系 共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【図 11-74】

【図 11-74】 弱リーチ系共通タイトル (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

};
```

10

【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_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

};
```

【図 11-76】

【図 11-76】 弱リーチ系共通タイトル (孫) 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 1234
    // RGBR
    { 100/10, F_OF + 0x0000 },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 40/10, F_OF + 0xAAAA },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 12345
    // #####
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x666666 },
    { 120/10, F_ON + 0x666666 },
    { 40/10, F_OF + 0x666666 },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 1 2 3 4
    // RGBRGB RGBRGB
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    [END_CODE]
};

};
```

20

30

40

50

【図 11-77】

【図 11-77】 弱リーチ系共通タイトル（孫）2

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {  
    //          S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    //          R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0  
    [ 100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499 ],  
    [ 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 ],  
    [ 100/10, F_ON + 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499 ],  
    [ 100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {  
    //          1234  
    //          R0R0  
    [ 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__LSLWU_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {  
    //          12345  
    //          WWWW  
    [ 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   XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {  
    //          1 2 3 4  
    //          R0R0R0 R0R0R0  
    [ 100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x499388 ],  
    [ 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x5AA499 ],  
    [ 100/10, F_ON + 0x384499, 0x4995AA ],  
    [ 100/10, F_ON + 0x499388, 0x384499 ],  
    [END_CODE]  
};
```

【図 11-78】

【図 11-78】 弱リーチ系共通タイトル（孫）3

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {  
    //          S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    //          R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0  
    [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x000000, 0x000000, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AASAA ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x5A4000, 0x122000, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x000122, 0x000000 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x122122 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LLOG0_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {  
    //          1234  
    //          R0R0R0  
    [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],  
    [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],  
    [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],  
    [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],  
    [ 30/10, F_OF + 0xAAA0 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x1001 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x0110 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],  
    [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LSLWU_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {  
    //          12345  
    //          WWWW  
    [ 30/10, F_OF + 0x666666 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x666666 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x006666 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x110666 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x00010 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x66601 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x666660 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x666666 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x666666 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {  
    //          1 2 3 4  
    //          R0R0R0 R0R0R0  
    [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5A4000 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x5A4000, 0x5A4122 ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x5A4122, 0x000000 ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x000000, 0x1225AA ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x1225AA, 0x0005AA ],  
    [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA ],  
    [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],  
    [END_CODE]  
};
```

10

20

30

40

50

【図 11-79】

【図 11-79】 タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B511[] = {  
    [ 600000/10, &XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[0] ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOG0_B511[] = {  
    [ 600000/10, &XD_J_LLOG0_KYOTU_CHANCE_AKA[0] ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLWU_B511[] = {  
    [ 600000/10, &XD_J_LSLWU_KYOTU_CHANCE_AKA[0] ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B511[] = {  
    [ 600000/10, &XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[0] ],  
    [END_CODE]  
};
```

【図 11-80】

【図 11-80】 タイトル共通チャンスアップ赤（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {  
    [ 200/10, &XD__LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], &XD__LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], .... (5) ],  
    [ 1200/10, &XD__LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], &XD__LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], .... (6) ],  
    [ 600000/10, &XD__LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_A[0], &XD__LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_A[0], .... (7) ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOG0_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {  
    [ 200/10, &XD__LLOG0_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], .... (5) ],  
    [ 1200/10, &XD__LLOG0_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], .... (6) ],  
    [ 600000/10, &XD__LLOG0_KYOTU_CHANCE_AKA1_A[0], .... (7) ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLWU_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {  
    [ 200/10, &XD__LSLWU_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], .... (5) ],  
    [ 1200/10, &XD__LSLWU_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], .... (6) ],  
    [ 600000/10, &XD__LSLWU_KYOTU_CHANCE_AKA1_A[0], .... (7) ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {  
    [ 200/10, &XD__LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], .... (5) ],  
    [ 1200/10, &XD__LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], .... (6) ],  
    [ 600000/10, &XD__LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_A[0], .... (7) ],  
    [END_CODE]  
};
```

50

【図 11-81】

【図 11-81】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 1

```
const struct S_LAMP {
//      X0__LWU_1_KYTUO_CHANCE_KAI_1[] = {
//          //
//          //      R8RBGR   R8GBRG   R8BRGR   R8RBRG   R8BRRG   R8BBRR   R8RRBG   R8RRBB
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /00
//          [ 4] /0, F_OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAA4, 0xA4AA4A, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /01
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /02
//          [ 4] /0, F_OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAA4, 0xA4AA4A, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /03
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /04
//      }
//
};

const struct S_LAMP {
//      X0__LWU_2_KYTUO_CHANCE_KAI_1[] = {
//          //
//          //      -2-       3 4     5 6     7 8     9 10    11 12
//          //      ---RGB   R8RBGR   R8GBRG   R8BRGR   R8RBRG   R8BRRG   R8BBRR   R8RRBG   R8RRBB
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /00
//          [ 4] /0, F_OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAA4, 0xA4AA4A, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /01
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /02
//          [ 4] /0, F_OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAA4, 0xA4AA4A, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /03
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /04
//      }
//
};

[END_CODE]

};

const struct S_LAMP {
//      X0__LLOGO_KYTUO_CHANCE_KAI_1[] = {
//          //
//          //      1234
//          //      RBRR
//          [ 200] /0, F_OFF + 0x000000, //, /00
//          //
//          //      [END_CODE]
//      }
//
};

const struct S_LAMP {
//      X0__LSLMP_KYTUO_CHANCE_KAI_1[] = {
//          //
//          //      WWWW
//          //      WWWW
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, //, /00
//          [ 4] /0, F_OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAA4, 0xA4AA4A, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /01
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /02
//          [ 4] /0, F_OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAA4, 0xA4AA4A, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /03
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /04
//          //
//          //      [END_CODE]
//      }
//
};

const struct S_LAMP {
//      X0__LATAX_KYTUO_CHANCE_KAI_1[] = {
//          //
//          //      R8RBGR   R8GBRG   R8BRGR   R8RBRG   R8BRRG   R8BBRR   R8RRBG   R8RRBB
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /00
//          [ 4] /0, F_OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAA4, 0xA4AA4A, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /01
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /02
//          [ 4] /0, F_OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAA4, 0xA4AA4A, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /03
//          [ 4] /0, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000C0, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /04
//          //
//          //      [END_CODE]
//      }
//
};
```

【図 11-82】

【図 11-82】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 2

[illegible]

【図 11-83】

【図 11-83】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 3

[illegible]

【図 11-84】

【図 11-84】 タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    }
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOG0_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    }
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    }
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    }
};
```


【 図 1 1 - 8 5 】

【図 11-85】 タイトル共通チャンスアップ金（子）

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_lmu_1_kyotuchange_kin_1[0], kxd_lmu_2_kyotuchange_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_lmu_1_kyotuchange_kin_6[0], kxd_lmu_2_kyotuchange_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_lmu_1_kyotuchange_kin_4[0], kxd_lmu_2_kyotuchange_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_llogo_kyotuchange_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_llogo_kyotuchange_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_llogo_kyotuchange_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_slmp_kyotuchange_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_slmp_kyotuchange_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_slmp_kyotuchange_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_latak_kyotuchange_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_latak_kyotuchange_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_latak_kyotuchange_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

```

【図 11-86】

【図 11-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

```

const struct S_LAMP   XD_LUM1_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//
//
//      S1 D2      3 4      5      6      7 8      9      10 11
//      R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0
//      /0/00/    /0x00000/  /0x00000/  /0x00000/  /0x00000/  /0x00000/  /0x00000/  /1/00
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  /1/01
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x0AAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  /1/02
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  /1/03
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  /1/04
//
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LUM2_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//
//
//      S1 D2      3 4      5      6      7 8      9      10 11
//      R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0    R0R0R0
//      /0/00/    /0x00000/  /0x00000/  /0x00000/  /0x00000/  /0x00000/  /0x00000/  /1/00
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x0AAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  /1/01
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  /1/02
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x0AAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  0xAAAAAA  /1/03
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  0x000000  /1/04
//
//      [END CODE]
};

};

const struct S_LAMP   XD_LLOGO_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//
//      1234
//      R0RR
//      /200/0/  F_ON + 0x0000  //,000
//
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LSLMP_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//
//      12345
//      W0RRR
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x00000  //,000
//      /4/0/0/  F_OFF + 0xAAAAA  //,01
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x00000  //,02
//      /4/0/0/  F_OFF + 0xAAAAA  //,03
//      /4/0/0/  F_OFF + 0x00000  //,04
//
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LATAK_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//
//      1 2 3 4
//      R0RR
//      /4/0/0/  F_ON + 0x00000  /0x000000  //00
//      /4/0/0/  F_ON + 0xAAAAA  0xAAAAAA  //01
//      /4/0/0/  F_ON + 0x00000  0x000000  //02
//      /4/0/0/  F_ON + 0xAAAAA  0xAAAAAA  //03
//      /4/0/0/  F_ON + 0x00000  0x000000  //04
//
//      [END CODE]
};

};

```

10

20

【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

[illegible]

30

40

【図 11-89】

【図 11-89】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（親）

```

const struct S_LAMP_A
{
    [60000/10]
    [END_CODE]
    XD_A_LMU_1_B400[] = {
        &XD_A_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [60000/10]
    [END_CODE]
    XD_A_LLOGO_B400[] = {
        &XD_A_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONTYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [60000/10]
    [END_CODE]
    XD_A_LSLMP_B400[] = {
        &XD_A_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [60000/10]
    [END_CODE]
    XD_A_LATAK_B400[] = {
        &XD_A_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTYU[]
    };
};

```

【図 11-91】

【図 11-91】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 1

```

const struct S_LAMP   XD_LLJW_JAKU_JAKU_DONTU_1[] = {
//      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)      S1(2)
//      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
//      [ 150/10, F_ON = 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050 ],
//      [ 600000/10, F_OF = 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050 ],
//      [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_LLJOSG_JAKU_JAKU_DONTU_1[] = {
//      1234
//      R8R8
//
//      [ 10/10, F_OF = 0xA8AA ],
//      [ 150/10, F_ON = 0x5555 ],
//      [ 600000/10, F_OF = 0x5555 ],
//      [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_LLJSLP_JAKU_JAKU_DONTU_1[] = {
//      12345
//      R8R8R8
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x6666 ],
//      [ 150/10, F_ON = 0x3333 ],
//      [ 600000/10, F_OF = 0x3333 ],
//      [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD_LLJATK_JAKU_JAKU_DONTU_1[] = {
//      1 2      3 4
//      R8R8R8      R8R8R8
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x66665A ],
//      [ 150/10, F_ON = 0x505050, 0x333350 ],
//      [ 600000/10, F_OF = 0x505050, 0x333350 ],
//      [ END_CODE ]
};

```

【図 11-90】

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[310],
    [ 1730/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[410],
    [ 500/10,]   _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,]  _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,]  _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[310],
    [ 1730/10,]  _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[410],
    [ 500/10,]   _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,]  _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,]  _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[310],
    [ 1730/10,]  _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[410],
    [ 500/10,]   _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[310],
    [ 1730/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[410],
    [ 500/10,]   _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

```

10

【図 11-92】

【図 11-92】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 2

[illegible]

20

30

40

【図 11-93】

【図 11-93】 弱リーチ系弱リーチA導入（孫）3

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {  
    //  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR  
    // { 150/10, F.ON + 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090, 0x110090 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000, 0x090010 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {  
    //  
    // 1234  
    // RRRR  
    // { 150/10, F.ON + 0xAAAA },  
    // { 150/10, F.ON + 0x9999 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x8888 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x9999 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {  
    //  
    // 12345  
    // RRRRR  
    // { 150/10, F.ON + 0x66666 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x55555 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x44444 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x66666 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {  
    //  
    // 1 2 3 4  
    // RRRRR RRRRR  
    // { 150/10, F.ON + 0x0A0090, 0x666680 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x0900A0, 0x555090 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x080090, 0x4440A0 },  
    // { 150/10, F.ON + 0x090080, 0x666090 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
};
```

【図 11-95】

【図 11-95】 弱リーチ系弱リーチA導入（孫）5

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {  
    //  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR  
    // { 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {  
    //  
    // 1234  
    // RRRR  
    // { 50/10, F.OFF + 0x0000 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x1111 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x2222 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x3333 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x4444 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x5555 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x6666 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x7777 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x8888 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x8888 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x8888 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {  
    //  
    // 12345  
    // RRRRR  
    // { 50/10, F.OFF + 0x00000 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x00000 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x11111 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x22222 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x33333 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x44444 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x55555 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x66666 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x66666 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x66666 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x66666 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {  
    //  
    // 1 2 3 4  
    // RRRRR RRRRR  
    // { 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x111000 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x111111, 0x222111 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x222222, 0x332222 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x333333, 0x444333 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x444444, 0x554444 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x555555, 0x666555 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x666666, 0x666666 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x777777, 0x666777 },  
    // { 40/10, F.OFF + 0x888888, 0x666888 },  
    // { 50/10, F.OFF + 0x888888, 0x666888 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
};
```

【図 11-94】

【図 11-94】 弱リーチ系弱リーチA導入（孫）4

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {  
    //  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR RRRRR  
    // { 100/10, F.ON + 0x0A00A0, 0x0B0090, 0x0C00A0, 0x0D00A0, 0x0E00A0, 0x0F00A0, 0x0900A0, 0x090090 },  
    // { 100/10, F.ON + 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x0900A0, 0x090090 },  
    // { 100/10, F.ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x0A0090 },  
    // { 100/10, F.ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x0900A0 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {  
    //  
    // 1234  
    // RRRR  
    // { 100/10, F.ON + 0xAAAA },  
    // { 100/10, F.ON + 0x9999 },  
    // { 100/10, F.ON + 0x8888 },  
    // { 100/10, F.ON + 0x9999 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {  
    //  
    // 12345  
    // RRRRR  
    // { 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__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {  
    //  
    // 1 2 3 4  
    // RRRRR RRRRR  
    // { 100/10, F.ON + 0x0A0090, 0x666080 },  
    // { 100/10, F.ON + 0x0900A0, 0x555090 },  
    // { 100/10, F.ON + 0x080090, 0x4440A0 },  
    // { 100/10, F.ON + 0x090080, 0x666090 },  
    // (END_CODE)  
};  
  
};
```

【図 11-96】

【図 11-96】 弱リーチ系弱リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B40F[] = {  
    { 600000/10, XD_U_LWU_1_JAKUB_DONVU[0] },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B40F[] = {  
    { 600000/10, XD_U_LLOGO_JAKUB_DONVU[0] },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B40F[] = {  
    { 600000/10, XD_U_LSLMP_JAKUB_DONVU[0] },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LBRGU_B40F[] = {  
    { 600000/10, XD_U_LBRGU_JAKUB_DONVU[0] },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LHENG_B40F[] = {  
    { 600000/10, XD_U_LHENG_JAKUB_DONVU[0] },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSHOU_B40F[] = {  
    { 600000/10, XD_U_LSHOU_JAKUB_DONVU[0] },  
    // (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B40F[] = {  
    { 600000/10, XD_U_LATAX_JAKUB_DONVU[0] },  
    // (END_CODE)  
};  
  
};
```

10

20

30

40

50

【図 11-97】

【図 11-97】 弱リーチ系弱リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_XD_XD_L1LU1_JAKUS_DONVU[] = {
    { 360/10,          XD_XD_L1LU1_JAKUS_DONVU[1][0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_L1LU1_JAKUS_DONVU[2][0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_L1LU1_JAKUS_DONVU[3][0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_L1LU1_JAKUS_DONVU[4][0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_L1LU1_JAKUS_DONVU[5][0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_L1LU1_JAKUS_DONVU[6][0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1LOOJ_JAKUS_DONVU[] = { //
    { 360/10,          XD_XD_L1LOOJ_JAKUS_DONVU[1][0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_L1LOOJ_JAKUS_DONVU[2][0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_L1LOOJ_JAKUS_DONVU[3][0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_L1LOOJ_JAKUS_DONVU[4][0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_L1LOOJ_JAKUS_DONVU[5][0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_L1LOOJ_JAKUS_DONVU[6][0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONVU[] = { //
    { 360/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONVU[1][0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONVU[2][0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONVU[3][0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONVU[4][0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONVU[5][0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONVU[6][0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONVU[] = {
    { 360/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONVU[1][0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONVU[2][0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONVU[3][0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONVU[4][0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONVU[5][0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONVU[6][0]}, //
    :
};

```

【図 11-99】

【図11-99】 弱リ一子系弱リ一子B導入（孫）2

[illegible]

【図 11-98】

【図 11-98】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）1

[illegible]

10

【図 1 1 - 1 0 0】

【図 11-100】 弱リ一チ系弱リ一チB導入（孫）3

```

construct struct S_LAMP      XD_LLWI_JAKU_JAKUB_DONWU_3T] = [
//                               S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//                               RGRGRB      RGRGRB      RGRGRB      RGRGRB      RGRGRB
[ [ 100/10, F, OM = 0x04003, 0x04105, 0x206105, 0x04003, 0x0404105, 0x206105 ], //07
  [ 100/10, F, OM = 0x03004, 0x105206, 0x1050004, 0x03004, 0x105206, 0x1050004 ], //08
  [ 100/10, F, OM = 0x04105, 0x206105, 0x04003, 0x04105, 0x206105, 0x04003 ], //09
  [ 100/10, F, OM = 0x105206, 0x1050004, 0x03004, 0x105206, 0x1050004, 0x03004 ], //09
  [ 100/10, F, OM = 0x206105, 0x04003, 0x0404105, 0x206105, 0x04003, 0x0404105 ], //09
  [ 100/10, F, OM = 0x105004, 0x03004, 0x105206, 0x105004, 0x03004, 0x105206 ], //09
[ END_CODE ]

]:

construct struct S_LAMP      XD_LLQOJ_JAKU_JAKUB_DONWU_3T] = [
//                               1234
//                               RRRR
[ [ 100/10, F, OM = 0x4344 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x5454 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x5554 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x5655 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x3456 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x4345 ],
[ END_CODE ]

]:

construct struct S_LAMP      XD_LSLMP_JAKU_JAKUB_DONWU_3T] = [
//                               12345
//                               RRRRR
[ [ 100/10, F, OM = 0x2245 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x23454 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x34543 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x45432 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x54233 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x43234 ],
[ END_CODE ]

]:

construct struct S_LAMP      XD_LATAK_JAKU_JAKUB_DONWU_3T] = [
//                               1 2      123 3
//                               RGRGRB      RGRGRB
[ [ 100/10, F, OM = 0x105003, 0x0450004 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x206004, 0x0450003 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x105105, 0x3450004 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x04206, 0x234105 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x030105, 0x232206 ],
  [ 100/10, F, OM = 0x04004, 0x432105 ],
[ END_CODE ]

]:

```

20

30

40

【図 1 1 - 1 0 5】

【図 11-105】 強リーチ系共通タイトル (子)

```
const struct S_LAMP_X MD_J_LMU_I_KYO_KYOTO_TITLE[] = {  
    { 230/10,          AWD_LMU_I_KYO_KYOTO_TITLE[10]}, //  
    { 3120/10,         AWD_LMU_I_KYO_KYOTO_TITLE[20]}, //  
    {600000/10,        AWD_LMU_I_KYO_KYOTO_TITLE_2_Z[0]} //  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_X MD_J_LLGOO_KYO_KYOTO_TITLE[] = {  
    { 230/10,          AWD_LLGOO_KYO_KYOTO_TITLE[10]}, //  
    { 3120/10,         AWD_LLGOO_KYO_KYOTO_TITLE[20]}, //  
    {600000/10,        AWD_LLGOO_KYO_KYOTO_TITLE_2_Z[0]} //  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_X MD_J_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[] = {  
    { 230/10,          AWD_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[10]}, //  
    { 3120/10,         AWD_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[20]}, //  
    {600000/10,        AWD_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE_2_Z[0]} //  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_X MD_J_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE[] = {  
    { 230/10,          AWD_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE[10]}, //  
    { 3120/10,         AWD_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE[20]}, //  
    {600000/10,        AWD_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE_2_Z[0]} //  
    [END_CODE]  
};
```

【図 11-107】

【図 11-107】 強リーチ系共通タイトル（孫）2-1

[illegible]

【圖 1 1 - 1 0 6】

【図 11-106】 強リーチ系共通タイトル（孫） 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   XD__LUMI_1_KYO_KYOA_DONVUI_2_2[] = {
//
//          S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
[ 240/10, F_ON + 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001, 0x004001 ],//10
[ 240/10, F_ON + 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004, 0x007004 ],//10
[ 240/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 ],//10
[ 240/10, F_ON + 0x001004, 0x007004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x007004 ],//10
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_KYO_KYOA_TITLE_2_2[] = {
//
//          1 2      1234
//          WWWW
[100000/10, F_OFF + 0x111111 ],
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_KYO_KYOA_TITLE_2_2[] = {
//
//          1 2      1234
//          WWWW
[100000/10, F_OFF + 0x111111 ],
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_KYO_KYOA_TITLE_2_2[] = {
//
//          1 2      123 3
//          RGBRGB   RGBRGB
[ 240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 ],
[ 240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 ],
[ 240/10, F_ON + 0x004007, 0x111007 ],
[ 240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 ],
[END_CODE]
```

【図 11-110】

【図 11-110】 強リーチ系強リーチA導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LUMI_1_B500[] = {
//
//          (600000/10,
//          [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B500[] = {
//
//          (600000/10,
//          [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B500[] = {
//
//          (600000/10,
//          [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B500[] = {
//
//          (600000/10,
//          [END_CODE]
};
```

10

【図 11-111】

【図 11-111】 強リーチ系強リーチA導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LUMI_1_KYO_KYOA_DONVUI[] = {
[ 1530/10, &XD__LUMI_1_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[]],//
[ 970/10, &XD__LUMI_1_KYO_KYOA_DONVUI_4_1[]],//
[ 1500/10, &XD__LUMI_1_KYO_KYOA_DONVUI_5_1[]],//
[ 2000/10, &XD__LUMI_1_KYO_KYOA_DONVUI_6_1[]],//
[ 500/10, &XD__LUMI_1_KYO_KYOA_DONVUI_7_1[]],//
:

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI[] = {
[ 1070/10, &XD__LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[]],//
[ 460/10, &XD__LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_3_2[]],//
[ 970/10, &XD__LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_4_1[]],//
[ 3500/10, &XD__LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_5_1[]],//
[ 2660/10, &XD__LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_5_1[]],//
:

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI[] = {
[ 1070/10, &XD__LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[]],//
[ 460/10, &XD__LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_3_2[]],//
[ 970/10, &XD__LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_4_1[]],//
[ 3500/10, &XD__LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_5_1[]],//
[ 2660/10, &XD__LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_5_1[]],//
:

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONVUI[] = {
[ 1530/10, &XD__LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[]],//
[ 970/10, &XD__LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_4_1[]],//
[ 1500/10, &XD__LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_5_1[]],//
[ 2000/10, &XD__LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_6_1[]],//
[ 500/10, &XD__LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_7_1[]],//
:
};
```

【図 11-112】

【図 11-112】 強リーチ系強リーチA導入（孫）1

```
const struct S_LAMP   XD__LUMI_1_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[] = {
//
//          S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
[ 180/10, F_ON + 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C ],//10
[ 180/10, F_ON + 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009, 0x00C009 ],//10
[ 180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C, 0x00F00C, 0x00900C ],//10
[ 180/10, F_ON + 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F ],//10
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[] = {
//
//          1 2      1234
//          WWWW
[ 400/10, F_ON + 0x0FFFFF ],
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[] = {
//
//          1 2      1234
//          WWWW
[ 400/10, F_ON + 0x0FFFFF ],
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_KYO_KYOA_DONVUI_3_1[] = {
//
//          1 2      123 3
//          RGBRGB   RGBRGB
[ 180/10, F_ON + 0x00900C, 0x00F00C ],
[ 180/10, F_ON + 0x00C009, 0x00C009 ],
[ 180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x00900C ],
[ 180/10, F_ON + 0x00C00F, 0x00C00F ],
[END_CODE]

};
```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 1 3】

【図 11-113】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 2

[illegible]

【 図 1 1 - 1 1 4 】

【図 11-114】 強リ一子系強リ一子A導入(孫) 3

[illegible]

10

20

【図 1 1 - 1 1 5】

【図 11-115】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP {
//      XD_MMU_1_KYO_KYOA_DONTUY[S] = [
//          R8R0B3    S(1) 2      3   (4) 5   6       7   8     9   10    11 12
//              R8R0B3    R8R0B3    R8R0B3    R8R0B3    R8R0B3    R8R0B3    R8R0B3
//          [1000B0'10_F_OF + 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051 ] //0x
//      END_CODE
// };
const struct S_LAMP {
//      XD_LLQO2_KYO_KYOA_DONTUY[S] = [
//          1234
//          R8R8
//          [1000B0'10_F_OF + 0x1111 ].
//      END_CODE
// };
const struct S_LAMP {
//      XD_SUMP_KYO_KYOA_DONTUY[S] = [
//          12345
//          RRRRR
//          [1000B0'10_F_OF + 0x11111 ].
//      END_CODE
// };
const struct S_LAMP {
//      XD_LATAK_KYO_KYOA_DONTUY[S] = [
//          1      2      123 3
//          R8R0B3    R8R0B3    R8R0B3
//          [1000B0'10_F_OF + 0x051051, 0x111051 ],
//      END_CODE
// };
```

【図 11-116】

【図 11-116】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 5

[illegible]

30

40

50

【図 1 1 - 1 1 7】

【図 11-117】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 6

[illegible]

【図 11-118】

【図 11-118】 強リーチ系強リーチB導入（親）

```

const struct S_LAMP_A XD_A_LLMU_1_B504[] = {
    {600000/10,
     END_CODE};
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LL0D_B504[] = {
    {600000/10,
     XD_A_LL0D_KYO_KYOB_D0NYU[0]};
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B504[] = {
    {600000/10,
     XD_A_LSLMP_KYO_KYOB_D0NYU[0]};
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B504[] = {
    {600000/10,
     XD_A_LATAK_KYO_KYOB_D0NYU[0]};
};

```

10

【図 11-119】

【図 11-119】 強リ一チ系強リ一チB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J MD_J_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU1 = {
    {
        200/10,    4WD_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU1_1[0]], //
        1560/10,    4WD_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU1_2[0]], //
        250/10,    4WD_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU1_3_1[0]], //
        1120/10,    4WD_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU1_3_2[0]], //
        1880/10,    4WD_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU1_4[0]], //
        :
    }
};

const struct S_LAMP_J MD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU1 = {
    {
        200/10,    4WD_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU1_1[0]], //
        1560/10,    4WD_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU1_2[0]], //
        250/10,    4WD_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU1_3_1[0]], //
        1120/10,    4WD_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU1_3_2[0]], //
        1880/10,    4WD_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU1_4[0]], //
        :
    }
};

const struct S_LAMP_J MD_J_LSJMP_KYO_KYOB_DONVU1 = {
    {
        200/10,    4WD_LSJMP_KYO_KYOB_DONVU1_1[0]], //
        1560/10,    4WD_LSJMP_KYO_KYOB_DONVU1_2[0]], //
        250/10,    4WD_LSJMP_KYO_KYOB_DONVU1_3_1[0]], //
        1120/10,    4WD_LSJMP_KYO_KYOB_DONVU1_3_2[0]], //
        1880/10,    4WD_LSJMP_KYO_KYOB_DONVU1_4[0]], //
        :
    }
};

const struct S_LAMP_J MD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONVU1 = {
    {
        200/10,    4WD_LATAK_KYO_KYOB_DONVU1_1[0]], //
        1560/10,    4WD_LATAK_KYO_KYOB_DONVU1_2[0]], //
        250/10,    4WD_LATAK_KYO_KYOB_DONVU1_3_1[0]], //
        1120/10,    4WD_LATAK_KYO_KYOB_DONVU1_3_2[0]], //
        1880/10,    4WD_LATAK_KYO_KYOB_DONVU1_4[0]], //
        :
    }
};

```

【図 1 1 - 1 2 0】

【図 11-120】 強リーチ系強リーチB導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP {
    //      X0   X1   X2   X3   X4   X5   X6   X7   X8   X9   X10  X11
    //      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
    | 200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, //10
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP {
    //      X0   X1   X2   X3   X4   X5   X6   X7   X8   X9   X10  X11
    //      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
    | 200/10, F_ON + 0x1111, //10
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP {
    //      X0   X1   X2   X3   X4   X5   X6   X7   X8   X9   X10  X11
    //      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
    | 200/10, F_ON + 0x1111, //10
    [END_CODE]

};

const struct S_LAMP {
    //      X0   X1   X2   X3   X4   X5   X6   X7   X8   X9   X10  X11
    //      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
    | 200/10, F_ON + 0x206206, 0x444206, //10
    [END_CODE]

};
```

20

30

40

【図 1 1 - 1 2 1】

【図 1 1 - 1 2 1】 強リーチ系強リーチB導入（孫）2

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
    [ 180/10, F_ON + 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x206104 ],//10  
    [ 180/10, F_ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 ],//10  
    [ 180/10, F_ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x102104 ],//10  
    [ 180/10, F_ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 ],//10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQ_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
    // 1234  
    // RRRR  
    [10000/10, F_OF + 0x1111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLP_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
    // 12345  
    // WRRRR  
    [ 180/10, F_ON + 0x24242 ],//10  
    [ 180/10, F_ON + 0x42424 ],//10  
    [ 180/10, F_ON + 0x64646 ],//10  
    [ 180/10, F_ON + 0x46464 ],//10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LATK_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
    // 1 2 123 3  
    // RGRGB RGRGB  
    [ 180/10, F_ON + 0x102104, 0x444104 ],  
    [ 180/10, F_ON + 0x104102, 0x222102 ],  
    [ 180/10, F_ON + 0x206104, 0x111104 ],  
    [ 180/10, F_ON + 0x104206, 0x222206 ],  
    [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 3】

【図 1 1 - 1 2 3】 強リーチ系強リーチB導入（孫）4

```
const struct S_LAMP XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
    [ 150/10, F_ON + 0xAA7777, 0x447777, 0xAA7777, 0x447777, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x447777, 0xAA7777, 0x447777, 0xAA7777, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
    [ 150/10, F_ON + 0x007777, 0x447777, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
    [ 150/10, F_ON + 0x00A0A0, 0x7777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
    [ 150/10, F_ON + 0x007777, 0xAA7777, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
    [ 150/10, F_ON + 0x00A0A0, 0x777AAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQ_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
    // 1234  
    // RRRR  
    [ 150/10, F_ON + 0x1111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLP_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
    // 12345  
    // WRRRR  
    [ 150/10, F_ON + 0x7111 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x7111 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x7111 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x7111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LATK_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
    // 1 2 123 3  
    // RGRGB RGRGB  
    [ 150/10, F_ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [ 150/10, F_ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 2】

【図 1 1 - 1 2 2】 強リーチ系強リーチB導入（孫）3

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
    [ 250/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
    [ 250/10, F_ON + 0x00AAAA, 0xAAAAAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 ],//10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQ_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
    // 1234  
    // RRRR  
    [ 250/10, F_ON + 0x1111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
    // 12345  
    // WRRRR  
    [ 250/10, F_ON + 0xA111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LATK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
    // 1 2 123 3  
    // RGRGB RGRGB  
    [ 250/10, F_ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
    [END_CODE]  
};  
};
```

10

【図 1 1 - 1 2 4】

【図 1 1 - 1 2 4】 強リーチ系強リーチB導入（孫）5

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
    [ 20/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],//01  
    [ 30/10, F_ON + 0x233333, 0x444333, 0x233322, 0x111222, 0x233333, 0x444444 ],//02  
    [ 30/10, F_ON + 0x555555, 0x555444, 0x333222, 0x333444, 0x555555, 0x555555 ],//03  
    [ 30/10, F_ON + 0x999999, 0x666444, 0x333444, 0x666888, 0x999999, 0x666666 ],//04  
    [ 40/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//05  
    [ 40/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x889999, 0x777555, 0x333333 ],//06  
    [ 40/10, F_ON + 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999999 ],//11  
    [ 70/10, F_ON + 0x889999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x889999, 0x777777 ],//12  
    [ 70/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//13  
    [ 80/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x889999, 0x777555, 0x333333 ],//14  
    [ 80/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555555 ],//15  
    [ 100/10, F_ON + 0x333555, 0x777999, 0x889999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 ],//16  
    [ 120/10, F_ON + 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 ],//17  
    [ 130/10, F_ON + 0x777999, 0x889999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x889999 ],//18  
    [ 150/10, F_ON + 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999999 ],//19  
    [ 180/10, F_ON + 0x889999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x889999, 0x777777 ],//20  
    [ 200/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//21  
    [ 250/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x889999, 0x777555, 0x333333 ],//22  
    [ 250/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555555 ],//15  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQ_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
    // 1234  
    // RRRR  
    [ 20/10, F_ON + 0x1111 ],//01  
    [ 20/10, F_ON + 0x3333 ],//02  
    [ 30/10, F_ON + 0x5555 ],//03  
    [ 30/10, F_ON + 0x9999 ],//04  
    [ 40/10, F_ON + 0x7997 ],//05  
    [ 40/10, F_ON + 0x5775 ],//06  
    [ 40/10, F_ON + 0x3553 ],//07  
    [ 50/10, F_ON + 0x5335 ],//08  
    [ 50/10, F_ON + 0x7557 ],//09  
    [ 60/10, F_ON + 0x7779 ],//10  
    [ 60/10, F_ON + 0x8999 ],//11  
    [ 70/10, F_ON + 0x8999 ],//01  
    [ 70/10, F_ON + 0x7997 ],//02  
    [ 80/10, F_ON + 0x5775 ],//03  
    [ 80/10, F_ON + 0x3553 ],//04  
    [ 100/10, F_ON + 0x3335 ],//05  
    [ 120/10, F_ON + 0x7557 ],//06  
    [ 130/10, F_ON + 0x7779 ],//07  
    [ 150/10, F_ON + 0x8999 ],//08  
    [ 200/10, F_ON + 0x7997 ],//10  
    [ 250/10, F_ON + 0x5775 ],//11  
    [ 250/10, F_ON + 0x3553 ],//04  
    [END_CODE]  
};  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LATK_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
    // 1 2 123 3  
    // RGRGB RGRGB  
    [ 20/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 ],//01  
    [ 20/10, F_ON + 0x444333, 0x222222 ],//02  
    [ 30/10, F_ON + 0x555555, 0x444444 ],//03  
    [ 30/10, F_ON + 0x666999, 0x888888 ],//04  
    [ 40/10, F_ON + 0x555999, 0x888888 ],//05  
    [ 40/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 ],//06  
    [ 40/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 ],//07  
    [ 50/10, F_ON + 0x777333, 0x555555 ],//08  
    [ 50/10, F_ON + 0x999555, 0x333333 ],//09  
    [ 60/10, F_ON + 0x889777, 0x555555 ],//10  
    [ 60/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 ],//11  
    [ 70/10, F_ON + 0x777899, 0x666999 ],//01  
    [ 70/10, F_ON + 0x555999, 0x888888 ],//02  
    [ 80/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 ],//03  
    [ 90/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 ],//04  
    [ 100/10, F_ON + 0x777333, 0x555555 ],//05  
    [ 120/10, F_ON + 0x999555, 0x333333 ],//06  
    [ 130/10, F_ON + 0x889777, 0x555555 ],//07  
    [ 150/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 ],//08  
    [ 180/10, F_ON + 0x777899, 0x666999 ],//09  
    [ 200/10, F_ON + 0x555999, 0x888888 ],//10  
    [ 250/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 ],//11  
    [ 250/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 ],//04  
    [END_CODE]  
};  
};
```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 5】

【図 1 1 - 1 2 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 6】

【図 1 1 - 1 2 6】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD_LMU_1_OFF[0]], //
    [ 770/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], &XD_LMU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[] = { //
    [ 270/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[] = { //
    [ 270/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
```

10

20

【図 1 1 - 1 2 7】

【図 1 1 - 1 2 7】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD_LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // S (1) 2: 3 4 5 6 7 8 9 10
    RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x4444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x88888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x44444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1 2 123 3
    // RGRGB RGRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 8】

【図 1 1 - 1 2 8】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD_LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x44444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1 2 123 3
    // RGRGB RGRGB
    [ 40/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x444000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [END_CODE]
};
```

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 9】

【図 1 1 - 1 2 9】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 3

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA50A50 ],//09
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA40A40 ],//08
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA40A30, 0xA30A30 ],//07
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA50A40, 0xA30A20 ],//06
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA10A10 ],//05
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A00 ],//04
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 ],//03
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 ],//02
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 ],//01
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x5555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      12345
//      RGRBRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x00555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00544 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x55433 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x44322 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x33211 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x22100 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x1011 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00122 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x000000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA00A40, 0x555A50 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x000A00 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 1】

【図 1 1 - 1 3 1】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 5

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A10, 0xA10A00, 0xA20A40, 0xA20A20, 0xA10A50, 0xA30A50 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A00, 0xA20A50, 0xA10A50, 0xA30A10, 0xA00A40, 0xA40A40 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA0A010, 0xA30A40, 0xA00A40, 0xA40A00, 0xA10A30, 0xA50A30 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA50A20, 0xA40A30, 0xA10A30, 0xA50A10, 0xA20A20, 0xA40A20 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA40A30, 0xA50A20, 0xA20A20, 0xA40A20, 0xA30A10, 0xA30A10 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A40, 0xA40A10, 0xA30A10, 0xA30A30, 0xA40A00, 0xA20A00 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A50, 0xA30A00, 0xA40A00, 0xA20A40, 0xA50A10, 0xA10A10 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A40, 0xA20A10, 0xA50A10, 0xA10A50, 0xA40A20, 0xA00A20 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA00A30, 0xA10A20, 0xA40A20, 0xA00A40, 0xA30A30, 0xA10A30 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A20, 0xA00A30, 0xA30A30, 0xA10A30, 0xA20A40, 0xA20A40 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0x1342 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x1431 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x1521 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x2411 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x3312 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x4213 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x5124 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x4135 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x3144 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x2253 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      12345
//      RGRBRB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0x32344 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x43455 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x54566 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x65677 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x76788 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x87899 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x98900 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x09910 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x10910 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBRB RGRBRB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A10, 0x235A50 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A20, 0x124A40 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA0A030, 0x113A30 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A00, 0x112A20 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A50, 0x211A10 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A40, 0x21A00 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA40A30, 0x431A10 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA50A20, 0x542A20 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA60A10, 0x653A30 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A00, 0x344A40 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 0】

【図 1 1 - 1 3 0】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 4

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA20A10, 0xA20A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA50A50 ],//09
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA40A40 ],//08
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA20A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA30A30 ],//07
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA20A20 ],//06
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA10A10 ],//05
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA00A00 ],//04
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 ],//03
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 ],//02
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 ],//01
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x5555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      12345
//      RGRBRB
//
//      [ 60/10, F_ON + 0x32344 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x43455 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x54566 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x65677 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x76788 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x87899 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x98900 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x09910 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x10910 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBRB RGRBRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x333A30 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x555A50 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x111A00 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 2】

【図 1 1 - 1 3 2】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 6

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x50520, 0x630720, 0x630820, 0x708200, 0x505200 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x520620, 0x720820, 0x610910, 0x610910, 0x620620 ],//10
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620910, 0x610A10, 0x610A10, 0x610820 ],//08
//      [ 90/10, F_ON + 0x620820, 0x610A10, 0x610910, 0x610910, 0x620820 ],//02
//      [ 90/10, F_ON + 0x620910, 0x620820, 0x620820, 0x620820, 0x610910 ],//06
//      [ 100/10, F_ON + 0x610A10, 0x610820, 0x720720, 0x720720, 0x620910, 0x610A10 ],//04
//      [ 90/10, F_ON + 0x610910, 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x720820, 0x610910 ],//05
//      [ 90/10, F_ON + 0x610820, 0x720820, 0x620820, 0x620720, 0x620820 ],//09
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x620820, 0x720720 ],//07
//      [ 90/10, F_ON + 0x720820, 0x520620, 0x720720, 0x620820, 0x620620 ],//08
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LWU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB RGRBRB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x620910, 0x610A10, 0x610A10, 0x610820, 0x720720 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x620820, 0x720820, 0x610910, 0x610910, 0x620720 ],//10
//      [ 90/10, F_ON + 0x050520, 0x630720, 0x620820, 0x620820, 0x520520 ],//08
//      [ 90/10, F_ON + 0x060620, 0x620820, 0x720720, 0x620820, 0x620620 ],//02
//      [ 90/10, F_ON + 0x070720, 0x620820, 0x620820, 0x620820, 0x720720 ],//06
//      [ 100/10, F_ON + 0x080820, 0x720820, 0x520520, 0x520520, 0x620820 ],//04
//      [ 90/10, F_ON + 0x090910, 0x620720, 0x620820, 0x620820, 0x720820, 0x610910 ],//05
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A10, 0x610820, 0x720720, 0x720720, 0x620A10 ],//09
//      [ 90/10, F_ON + 0x090910, 0x610910, 0x620820, 0x620820, 0x610910 ],//07
//      [ 90/10, F_ON + 0x080820, 0x610A10, 0x610910, 0x610910, 0x620820 ],//08
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x5667 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x6256 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x7365 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x8776 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x9887 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x0988 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xA9A9 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xB99A ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x7389 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x8778 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      12345
//      RGRBRB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x77765 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x88876 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x99987 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xA9A98 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x99A98 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x0998A ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x17788 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x66678 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x55567 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x44456 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBRB RGRBRB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A10, 0x525A50 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x620A20, 0x778820 ],//09
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A30, 0x667720 ],//09
//      [ 90/10, F_ON + 0x750A30, 0x556A60 ],//09
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A20, 0x662520 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x610720, 0x776A20 ],//09
//      [ 90/10, F_ON + 0x610820, 0x667720 ],//06
//      [ 90/10, F_ON + 0x610910, 0x998820 ],//09
//      [ 90/10, F_ON + 0x620A10, 0xA99910 ],//09
//      [ 90/10, F_ON + 0x720910, 0x99A9A10 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 3 3】

【図 1 1 - 1 3 3】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 7

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x090606, 0x080606, 0x080808, 0x090505, 0x707505 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x080505, 0x090505, 0x707909, 0xA0A606, 0x060606 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x090909, 0x707505, 0xA0A606, 0x080A0A, 0x097077, 0x557707 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x0A0707, 0x090707, 0x550909, 0x080808, 0x060606 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x067077, 0x550808, 0x080808, 0x060606, 0x707909, 0x0A0A0A ], //
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x060606, 0x707909, 0x707707, 0x060A0A, 0x080A0A ], //
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x707A0A, 0x060A0A, 0x080606, 0x550909, 0x090909 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x080909, 0x550909, 0x080505, 0x080808, 0xA0A808 ], //
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x080808, 0x060606, 0xA0A606, 0x077077, 0x097077 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0xA0A707, 0x707707, 0x097077, 0x080606, 0x060606 ], //
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ], //09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ], //09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x235505 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x090808, 0x124606 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x113707 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x112808 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x211909 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x067077, 0x431909 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x429808 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x060909, 0x453707 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 ], //09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 5】

【図 1 1 - 1 3 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 9

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x070090, 0x060909, 0x707090, 0x707070, 0x060A0A, 0x080A0A ], //
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x0700A0, 0x060A0A, 0x080606, 0x050909, 0x090909 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x080090, 0x050909, 0x080505, 0x060909, 0x0A0A08 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060808, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x090080, 0x0A0070, 0x707070, 0x080060, 0x080060, 0x080060 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x090060, 0x080060, 0x080060, 0x090050, 0x707050 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x080050, 0x090050, 0x707090, 0x0A0060, 0x080060 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x060A0A, 0x090070, 0x050070 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x550080, 0x060070, 0x090070, 0x550090, 0x080080, 0x060080 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x055008, 0x080080, 0x060080, 0x070090, 0x070090 ], //
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ], //09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ], //09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x070090, 0x2350A0 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x124690 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x113080 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x113770 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x211060 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x080090, 0x321050 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x090080, 0x431060 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A070, 0x542070 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x080080, 0x453080 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x090050, 0x344090 ], //09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 4】

【図 1 1 - 1 3 4】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x233666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x333555, 0x555222, 0x332222 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x555333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 ], //
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555 ], //
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ], //09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ], //09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ], //09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
[ 80/10, F_ON + 0x333222, 0x235666 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x124555 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x113444 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x112333 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x211222 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x221222 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 ], //09
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 ], //09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 6】

【図 1 1 - 1 3 6】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_I_B606[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LWU_I_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B606[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B606[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B606[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 3 7】

【図 11-137】 高ベースリーチ系共通タイトル (子)

```

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_IDU_1_KOBEI5S_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640_/_L1_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640_/_L1_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,    640_/_L1_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_IDLOGO_KOBEI5S_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640_/_IDLOGO_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640_/_IDLOGO_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,    640_/_IDLOGO_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_IDSNIP_KOBEI5S_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640_/_IDSNIP_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640_/_IDSNIP_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,    640_/_IDSNIP_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_IDLATAK_KOBEI5S_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640_/_IDLATAK_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640_/_IDLATAK_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,    640_/_IDLATAK_KOBEI5S_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

```

【図 1 1 - 1 3 9】

【図 11-139】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 2

```
const struct S_LAMP {
//      _LUMI_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          S[1]    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧    ⑨    ⑩
//              RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0c10c1 , 0x0c10c1 , 0x0e10c1 , 0x0c10c1 , 0x0c10c1 ,
//            [END_CODE], F_OF = 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 ]
};

const struct S_LAMP {
//      XD_LLLOSQ_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          12345
//          00000
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0000 , ],
//            [ 30/10 , F_OF = 0x0000 , ],
//            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
//      XD_LSJMP_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          12345
//          00000
//          [ 30/10 , F_OF = 0xA0AAAA , ],
//            [ 30/10 , F_OF = 0x555555 , ],
//            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
//      XD_LATAK_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          1234    3    4
//              RGRBGR   RGRBGR
//          [ 30/10 , F_OF = 0xc10c10 , 0x0c10c1 , ],
//            [ 30/10 , F_OF = 0x720720 , 0x720720 , ],
//            [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 3 8】

【図 11-138】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 1

```

const struct S_LAMP
{
    //
    //      S1(2)  S2(4)  S3(6)  S4(8)  S5(8)  S6(8)  S7(8)  S8(8)  S9(8)  S10(8)
    //      R0R0R0  R0R0R0  R0R0R0  R0R0R0  R0R0R0  R0R0R0  R0R0R0  R0R0R0  R0R0R0  R0R0R0
    //
    { 100/10, F_OF + 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999 },
    { 230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTL1[] = {
    //
    //      1234
    //      R0R0
    //
    { 100/10, F_OF + 0x9999 },
    { 230/10, F_ON + 0x1111 },
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___LSAMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTL1[] = {
    //
    //      12345
    //      R0R0R0
    //
    { 100/10, F_OF + 0x99999 },
    { 230/10, F_ON + 0x11111 },
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTL1[] = {
    //
    //      1 2 3 4
    //      R0R0R0  R0R0R0
    //
    { 100/10, F_OF + 0x099999, 0x099999 },
    { 230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },
    (END_CODE)
};

```

10

【圖 11-140】

【図 11-140】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 3

```

const struct S_LAMP   XD__L00B2_K0BE3SU_KY0TU_TITLE_3[] = {
//
//
//      S1(2)      3(4)      5(6)      7(8)      9(10)      11(12)
//      R0RB0B    R0RB0B    R0RB0B    R0RB0B    R0RB0B    R0RB0B
//
//      80/10, F.ON + 0x0A03A3, 0x0A0201, 0x0A00A1, 0x0A020A3, 0x0A040A5, 0x0A050A5
//      80/10, F.ON + 0x0A02A2, 0x0A010A, 0x0A10A2, 0x0A030A4, 0x0A050A4, 0x0A040A4
//      80/10, F.ON + 0x0A10A1, 0x0A000A1, 0x0A020A3, 0x0A040A5, 0x0A040A3, 0x0A030A3
//      80/10, F.ON + 0x0A0A0A, 0x0A020A2, 0x0A030A4, 0x0A050A4, 0x0A020A2, 0x0A010A2
//      80/10, F.ON + 0x0A010A1, 0x0A020A2, 0x0A040A5, 0x0A040A4, 0x0A020A1, 0x0A10A1
//      80/10, F.ON + 0x0A02A2, 0x0A030A4, 0x0A050A4, 0x0A030A2, 0x0A010A, 0x0A0A0A0
//      80/10, F.ON + 0x0A03A3, 0x0A040A4, 0x0A0A0A3, 0x0A020A1, 0x0A000A1, 0x0A10A1
//      80/10, F.ON + 0x0A040A4, 0x0A050A4, 0x0A030A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A20A2
//      80/10, F.ON + 0x0A05A5, 0x0A0A0A3, 0x0A020A1, 0x0A000A1, 0x0A020A3, 0x0A030A3
//      80/10, F.ON + 0x0A0A0A, 0x0A030A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A030A4, 0x0A040A4
//
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__L00D_K0BE3SU_KY0TU_TITLE_3[] = {
//
//      1234
//      R0RB
//
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//      80/10, F.ON + 0x0000,
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__L00E_K0BE3SU_KY0TU_TITLE_3[] = {
//
//      12345
//      R0RB0B
//
//      60/10, F.ON + 0x32344,
//      60/10, F.ON + 0x43455,
//      60/10, F.ON + 0x54566,
//      60/10, F.ON + 0x65677,
//      60/10, F.ON + 0x76788,
//      60/10, F.ON + 0x87899,
//      60/10, F.ON + 0x95544,
//      60/10, F.ON + 0x45433,
//      60/10, F.ON + 0x43222,
//      60/10, F.ON + 0x22223,
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__L00F_K0BE3SU_KY0TU_TITLE_3[] = {
//
//      R0RB0B    R0RB0B
//
//      80/10, F.ON + 0x0A0A0A, 0x0A030A3,
//      80/10, F.ON + 0x0A050A5, 0x0A040A4,
//      80/10, F.ON + 0x0A040A4, 0x0A050A5,
//      80/10, F.ON + 0x0A03A3, 0x0A040A4,
//      80/10, F.ON + 0x0A02A2, 0x0A030A3,
//      80/10, F.ON + 0x0A10A1, 0x0A20A2,
//      80/10, F.ON + 0x0A0A0A, 0x0A10A1,
//      80/10, F.ON + 0x0A10A1, 0x0A0A0A,
//      80/10, F.ON + 0x0A02A2, 0x0A10A1,
//      80/10, F.ON + 0x0A03A3, 0x0A02A2,
//
//      [END_CODE]
};

```

20

30

40

50

【※ 1 1 - 1 4 1】

【図 11-141】 高ベースリーチ系リーチA導入（親）

```

const struct S_LAMP_A  XD_A_L1U1_B606[] = {
    (600000/10,          XD_A_L1U1_KOUBEISU_REACHA_D0NYU[0]),
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A  XD_A_L1LO2_B606[] = {
    (600000/10,          XD_A_L1LO2_KOUBEISU_REACHA_D0NYU[0]),
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A  XD_A_L1SLMP_B606[] = {
    (600000/10,          XD_A_L1SLMP_KOUBEISU_REACHA_D0NYU[0]),
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A  XD_A_L1ATK_B606[] = {
    (600000/10,          XD_A_L1ATK_KOUBEISU_REACHA_D0NYU[0]),
    [END_CODE]
};

```

【图 11-143】

【図 11-143】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫） 1

```

const struct S_LAMP   XD_LML1_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      R0R8R0      0x80840, 0x80840, 0x5A85A, 0x80840, 0x80840
//      S(0)      2      3      4      5      6      7      8      9      10
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840, 0x5A85A, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840 |
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840, 0x00000, 0x00000, 0x5A840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840 |
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840, 0x00000, 0x12712, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x12712, 0x00000 |
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x00012, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x12200, 0x00000, 0x12200, 0x5A84A |
//      | 10/10, F, 0x5A800, 0x12200, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x00012, 0x00000, 0x00000, 0x00000 |
//      | 20/10, F, 0x00012, 0x00000, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x12712 |
//      | 20/10, F, 0x12200, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x00000 |
//      | 20/10, F, 0x00000, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840 |
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840 |
//      |END_CODE|
};

const struct S_LAMP   XD_LL00_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      1234
//      RRRR
//      | 20/10, F, 0x8888 |,
//      | 20/10, F, 0x8888 |,
//      | 20/10, F, 0x8888 |,
//      | 20/10, F, 0x8888 |,
//      | 10/10, F, 0x0880 |,
//      | 20/10, F, 0x0100 |,
//      | 20/10, F, 0x0110 |,
//      | 20/10, F, 0x8008 |,
//      | 20/10, F, 0x8888 |,
//      |END_CODE|
};

const struct S_LAMP   XD_LS0P_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      12345
//      RRRRR
//      | 20/10, F, 0x66666 |,
//      | 20/10, F, 0x66666 |,
//      | 20/10, F, 0x00006 |,
//      | 20/10, F, 0x11106 |,
//      | 10/10, F, 0x00010 |,
//      | 20/10, F, 0x66601 |,
//      | 20/10, F, 0x66660 |,
//      | 20/10, F, 0x66666 |,
//      | 20/10, F, 0x66666 |,
//      |END_CODE|
};

const struct S_LAMP   XD_LAT4_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      1      2      3      4
//      RRRR      RRRR
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840 |,
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840 |,
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x00000 |,
//      | 20/10, F, 0x80800, 0x12712 |,
//      | 10/10, F, 0x5A812, 0x00000 |,
//      | 20/10, F, 0x00000, 0x80840 |,
//      | 20/10, F, 0x12280, 0x80840 |,
//      | 20/10, F, 0x00080, 0x80840 |,
//      | 20/10, F, 0x80840, 0x80840 |,
//      |END_CODE|
};

```

【图 11-142】

【図 11-142】 高ベースリーチ系リーチA導入（子）

```
const struct s_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REASHA_DONTU_WT0 = {
    (170/10),      GAO_LMU_1_KOUBEISU_REASHA_DONTU_4[0],
    (960/10),      GAO_LMU_1_KOUBEISU_REASHA_DONTU_WT0,
    (830/10),      GAO_LMU_1_KOUBEISU_REASHA_DONTU_XT0,
};

const struct s_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DONTU_WT0 = {
    (170/10),      GAO_LLMG_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DONTU_4[0],
    (960/10),      GAO_LLMG_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DONTU_WT0,
    (830/10),      GAO_LLMG_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DONTU_XT0,
};

const struct s_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REASHA_DONTU_WT0 = {
    (170/10),      GAO_LSLMP_KOUBEISU_REASHA_DONTU_4[0],
    (960/10),      GAO_LSLMP_KOUBEISU_REASHA_DONTU_WT0,
    (830/10),      GAO_LSLMP_KOUBEISU_REASHA_DONTU_XT0,
};

const struct s_LAMP_J   XD_J_LATAT_KOUBEISU_REASHA_DONTU_WT0 = {
    (170/10),      GAO_LATAT_KOUBEISU_REASHA_DONTU_4[0],
    (960/10),      GAO_LATAT_KOUBEISU_REASHA_DONTU_WT0,
    (830/10),      GAO_LATAT_KOUBEISU_REASHA_DONTU_XT0,
};
```

【图 11-144】

【図 11-144】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）2

[illegible]

【図 1 1 - 1 4 5】

【図 11-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

[illegible]

【図 1 1 - 1 4 6】

【図 11-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1M1_B607[] = {
        600000/10,
        [END_CODE]
    };
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1LOG0_B607[] = {
        600000/10,
        [END_CODE] XD_A_L1LOG0_KOUBEISU_READCHS_DONVU0[]
    };
};
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1SLM_B607[] = {
        600000/10,
        [END_CODE] XD_A_L1SLM_KOUBEISU_READCHS_DONVU0[]
    };
};
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1ATAK_B607[] = {
        600000/10,
        [END_CODE] XD_A_L1ATAK_KOUBEISU_READCHS_DONVU0[]
    };
};
```

10

【図 1 1 - 1 4 7】

【図 11-147】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU1_KUBEISU_REACHS_DOWNU[] = {
    ( 170/10,          XD_LMU1_KUBEISU_REACHS_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,          XD_LMU1_KUBEISU_REACHS_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,          XD_LMU1_KUBEISU_REACHS_DOWNU_X[0]),
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KUBEISU_REACHS_DOWNU[] = {
    ( 170/10,          XD_LLOGO_KUBEISU_REACHS_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,          XD_LLOGO_KUBEISU_REACHS_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,          XD_LLOGO_KUBEISU_REACHS_DOWNU_X[0]),
};

const struct S_LAMP_J XD_J_SLMP_KUBEISU_REACHS_DOWNU[] = {
    ( 170/10,          XD_SLMP_KUBEISU_REACHS_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,          XD_SLMP_KUBEISU_REACHS_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,          XD_SLMP_KUBEISU_REACHS_DOWNU_X[0]),
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAT_KUBEISU_REACHS_DOWNU[] = {
    ( 170/10,          XD_LATAT_KUBEISU_REACHS_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,          XD_LATAT_KUBEISU_REACHS_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,          XD_LATAT_KUBEISU_REACHS_DOWNU_X[0]),
};

```

【図 11-148】

【図 11-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_L1M1_B680[] = {
        600000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LL002_B680[] = {
        600000/10,
        XD_A_LL002_KOUBEI(SU_READCH, DOWNY[0]),
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LSLMP_B680[] = {
        600000/10,
        XD_A_LSLMP_KOUBEI(SU_READCH, DOWNY[0]),
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LATAK_B680[] = {
        600000/10,
        XD_A_LATAK_KOUBEI(SU_READCH, DOWNY[0]),
    };
};
```

20

30

40

50

【図 11-149】

【図 11-149】 高ベースリーチ系リーチC導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,       XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,       XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,      XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,      XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,    XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,     XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,     XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,   XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};
```

【図 11-150】

【図 11-150】 高ベースリーチ系リーチD導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B600[] = {
    {600000/10,    XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    {600000/10,   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    {600000/10,  XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B600[] = {
    {600000/10,  XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};
```

10

【図 11-151】

【図 11-151】 高ベースリーチ系リーチD導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

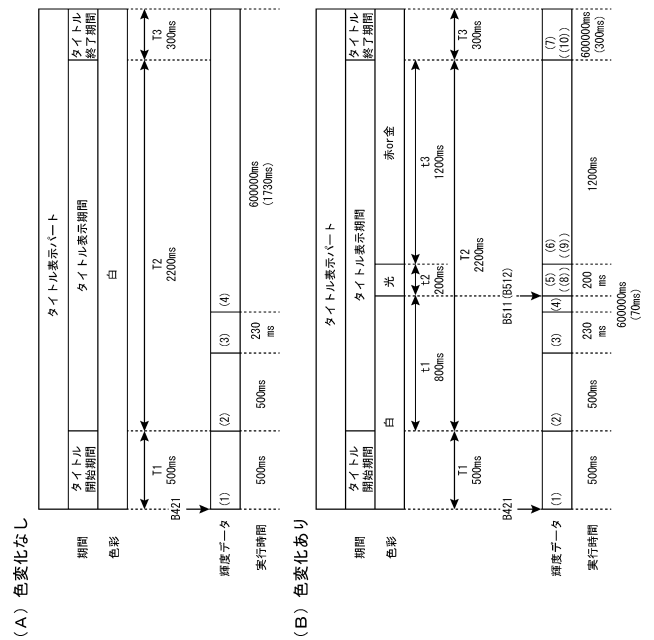
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,       XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,       XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,      XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,      XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,    XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,     XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,     XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,   XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};
```

【図 11-152】

【図 11-152】



20

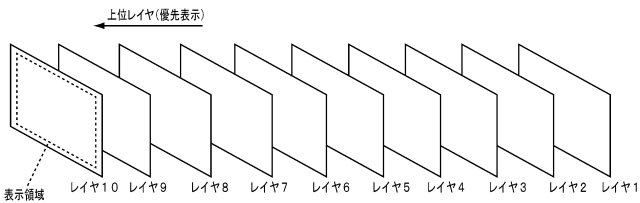
30

40

50

【図 1 6】

【図16】



【図 1 7】

【図17】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	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	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 1 8】

【図18】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 1 9】

【図19】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

20

30

40

50

【図 20】

【図20】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図 21】

【図21】

(A) 通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパリーチ α (はずれ)
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパリーチ β (はずれ)
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパリーチ α →スーパリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパリーチ α (大当り)
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパリーチ β (大当り)
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパリーチ α →スーパリーチ β (大当り)

(B) 時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ(はずれ)
PA1-5	6500	非リーチ(はずれ)
PA1-6	15000	非リーチ(はずれ)
PA2-5	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパリーチ γ (はずれ)
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパリーチ δ (はずれ)
PB1-5	15000	非リーチ(大当り)
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパリーチ γ (大当り)
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパリーチ δ (大当り)

【図 22】

【図22】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA
(低ベース状態用、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB
(低ベース状態用、同種保留記憶数2個)

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC
(低ベース状態用、同種保留記憶数3個)

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD
(高ベース状態用)

判定値(MR3)	変動パターン
1~300	PA1-4
301~550	PA1-5
551~750	PA1-6
751~900	PA2-5
901~970	PA2-6
971~997	PA2-7

(E) 大当り用変動パターン判定テーブルA
(低ベース用)

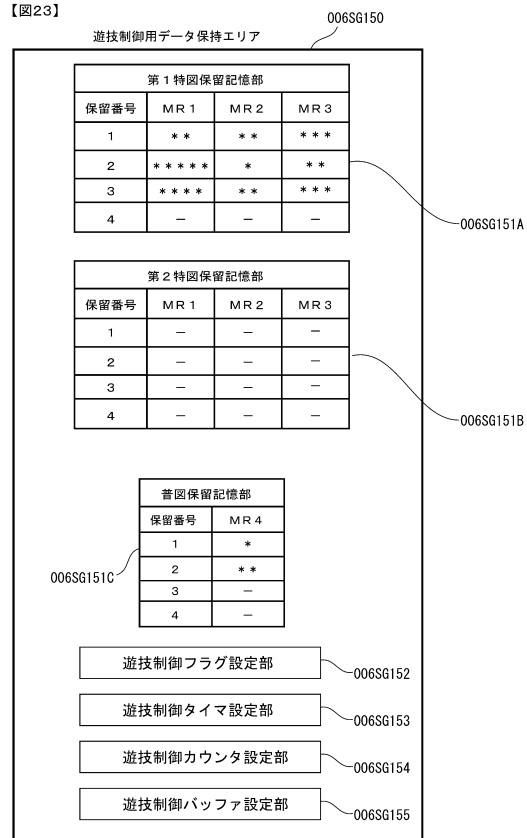
判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~200	PB1-2
201~500	PB1-3
501~997	PB1-4

(F) 大当り用変動パターン判定テーブルB
(高ベース用)

判定値(MR3)	変動パターン
1~100	PB1-5
101~400	PB1-6
401~997	PB1-7

【図 23】

【図23】



10

20

30

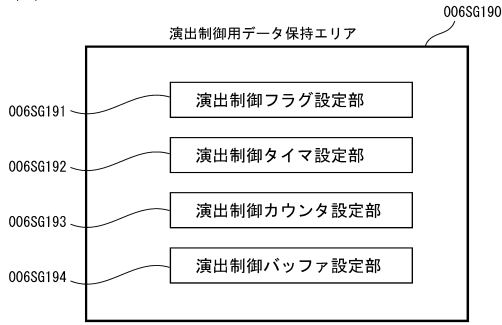
40

50

【図 2 4】

【図24】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 006SG194A

	バッファ番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示 フラグ	連続割れ 演出フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0	0
	1-1	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0	0
	1-2	B100 (H)	C102 (H)	C410 (H)	C601 (H)	1	1
	1-3	B100 (H)	C103 (H)	C400 (H)	C600 (H)	—	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	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)	—	—

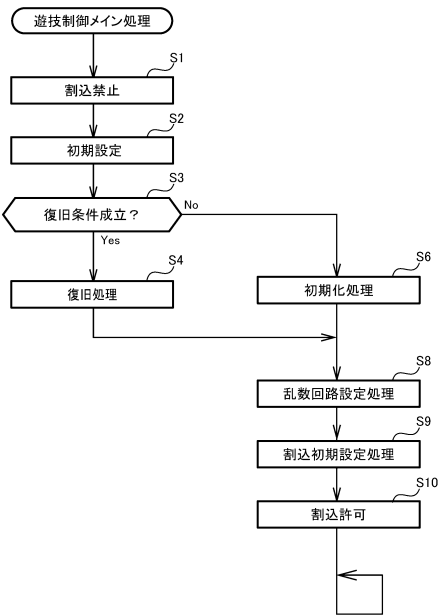
保留表示フラグ "0" → ○

保留表示フラグ "1" → ◇

保留表示フラグ "2" → ☆

【図 2 5】

【図25】

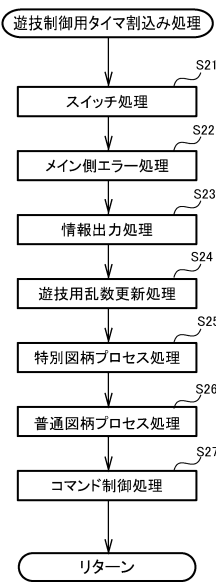


10

20

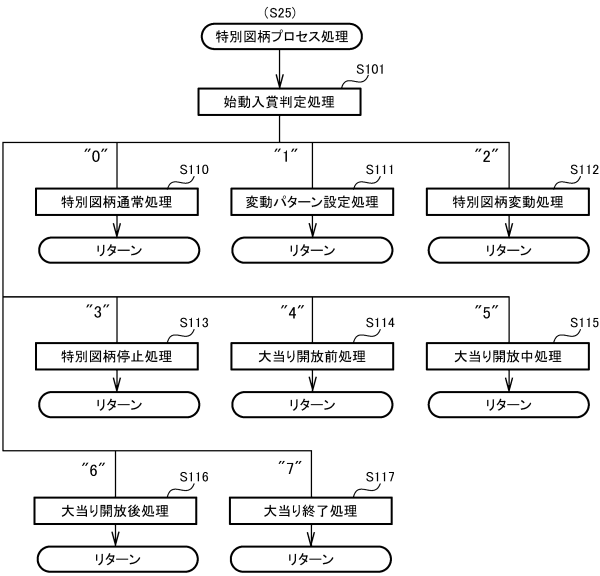
【図 2 6】

【図26】



【図 2 7】

【図27】



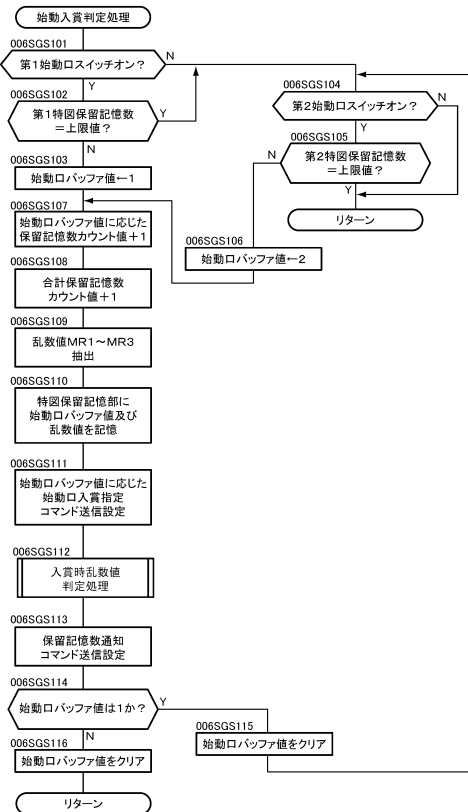
30

40

50

【圖 28】

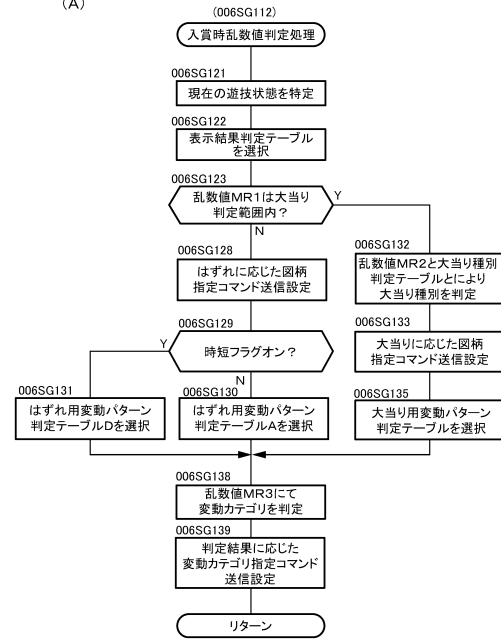
【图28】



【圖 29】

【图29】

(A)

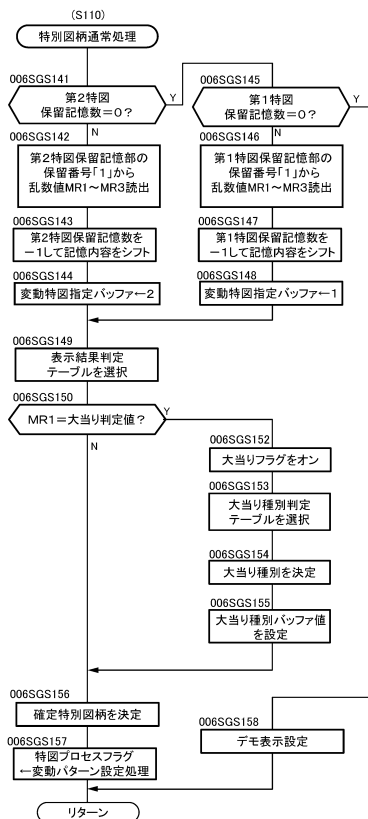


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

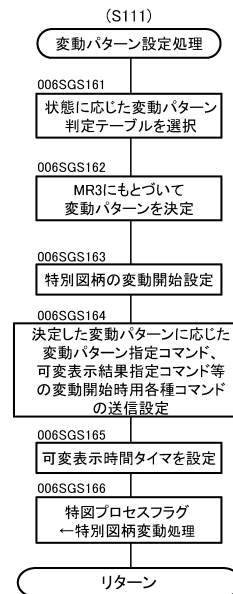
【図 30】

【図30】



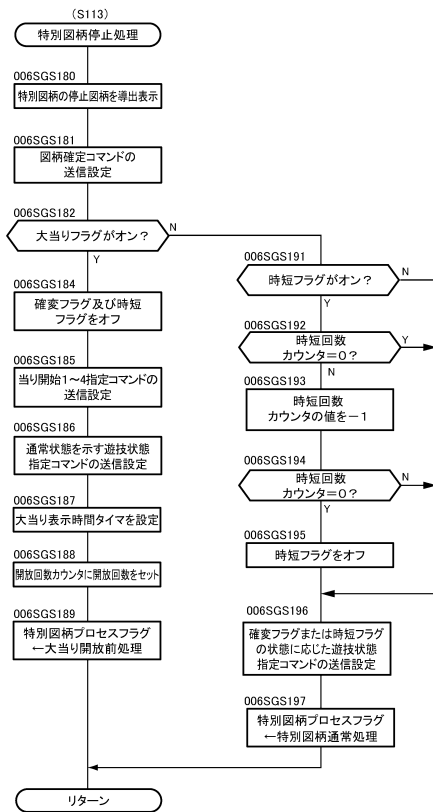
【図 3 1】

【図31】



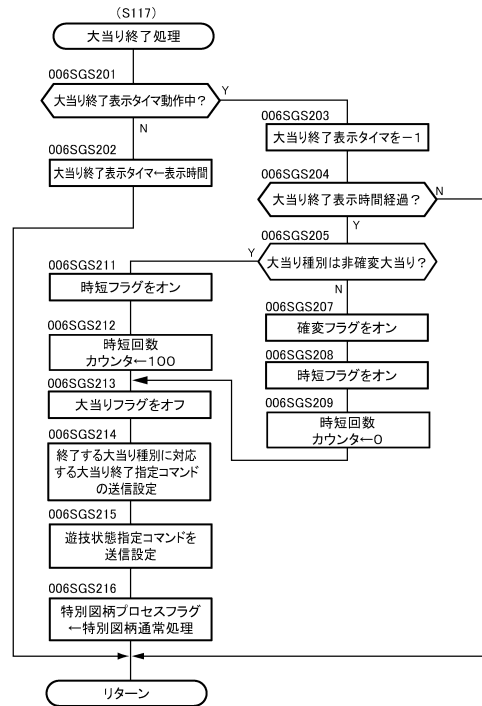
【図 3 2】

【図32】



【図 3 3】

【図33】

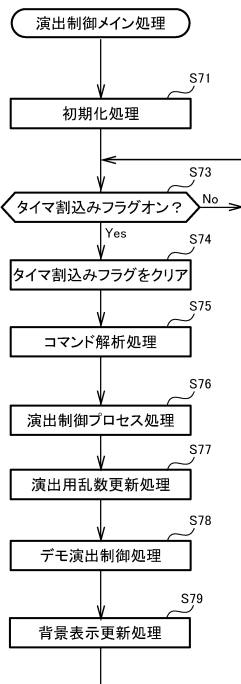


10

20

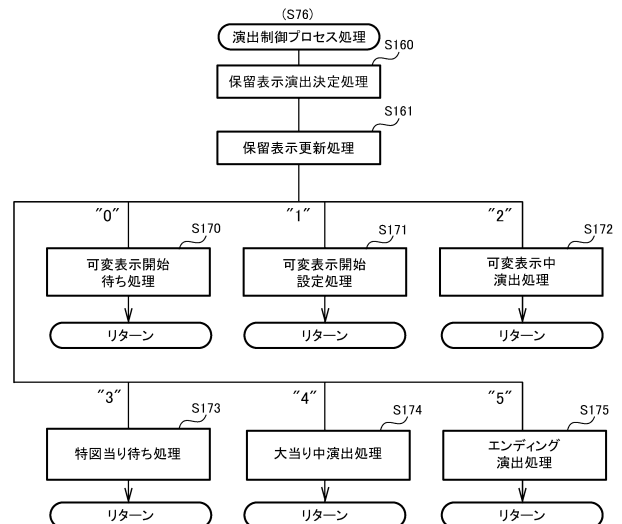
【図 3 4】

【図34】



【図 3 5】

【図35】



30

40

50

【図 36】

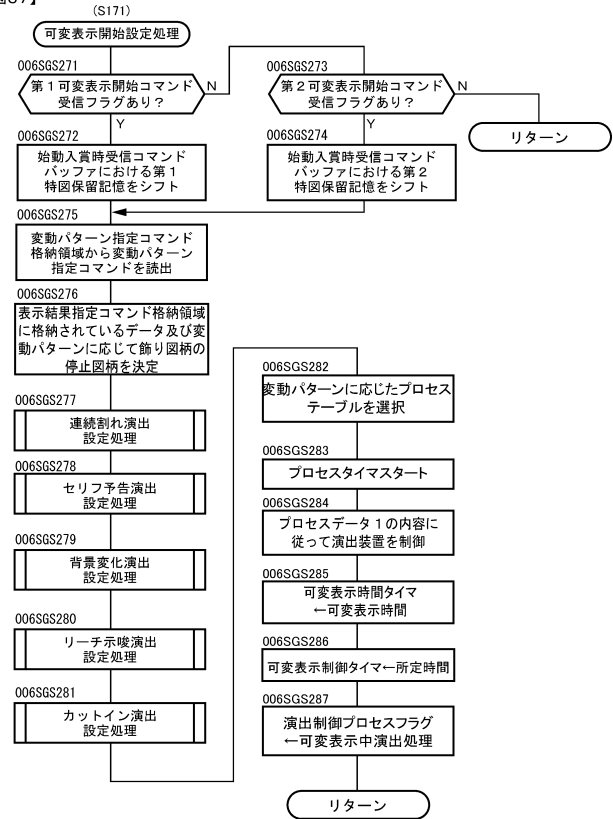
【図36】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示 結果	保留表示 演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンA	演出パターンB
大当り	5 %	2 5 %	7 0 %
非リーチ (はずれ)	9 5 %	5 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	7 5 %	2 0 %	5 %
Sリーチ (はずれ)	6 5 %	2 5 %	1 0 %

【図 37】

【図37】

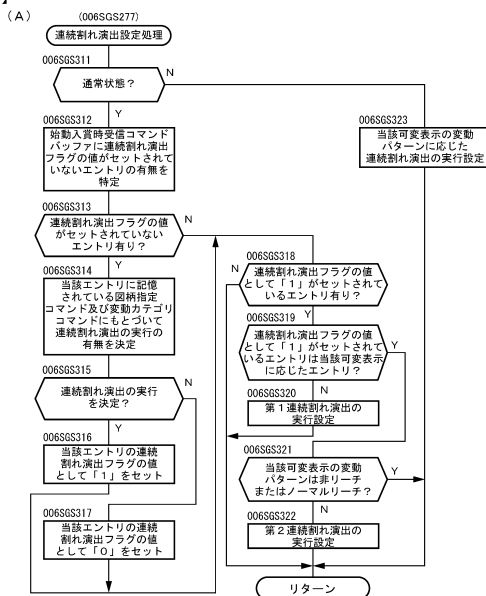


10

20

【図 38】

【図38】

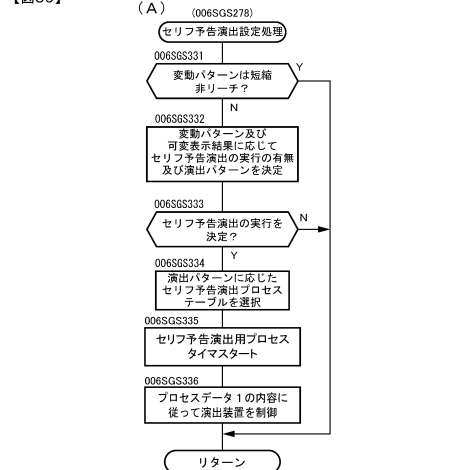


(B) 通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示 結果	連続割れ演出 非実行	連続割れ演出 実行
大当り	2 0 %	8 0 %
非リーチ (はずれ)	8 0 %	2 0 %
Nリーチ (はずれ)	6 0 %	4 0 %
Sリーチ (はずれ)	5 0 %	5 0 %

【図 39】

【図39】



(B) セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン 及び可変表示	セリフ予告演出 非実行	演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC
非リーチ (はずれ)	7 0 %	3 0 %	0 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	6 0 %	3 5 %	5 %	0 %
Sリーチ (はずれ)	4 0 %	1 0 %	2 0 %	3 0 %
大当り	1 0 %	5 %	1 0 %	7 5 %

(C)

演出パターン	演出内容
演出パターンA	割れ演出で生成された領域にて「チャンス!」表示
演出パターンB	割れ演出で生成された領域にて「熱い!」表示
演出パターンC	割れ演出で生成された領域にて「激アツ!」表示

30

40

50

【図 4 0】

【図40】

(A) 背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行		背景変化実行
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行 (失敗パターン)	背景変化演出実行 (成功パターン)
無し	6 0 %	3 0 %	1 0 %
有り	3 0 %	0 %	7 0 %

(B) リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行 (失敗パターン)	リーチ示唆演出実行 (成功パターン)
非リーチ	8 0 %	2 0 %	0 %
リーチ	3 0 %	0 %	7 0 %

(C) カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンX	演出パターンY
はずれ	6 5 %	3 0 %	5 %
大当り	1 0 %	2 0 %	7 0 %

【図 4 2】

【図42】

通常状態において実行可能な演出 2

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン		
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲 その他
弱変態演出A	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチαのリーチ演出への移行を通知	キャラクタ	無し	全体
弱変態演出A	Sリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチβのリーチ演出への移行を通知	可動体	無し	全体
強変態演出B	Sリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチβのリーチ演出への移行を通知	無し	有り	全体
カットイン演出	ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示・表示されるカットイン画像によって期待値示唆	無し	無し	全体
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を通知	可動体	有り	全体 ・ボタン操作により可動体のガタ動かしヒビ発生→割れ発生 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

【図 4 1】

【図41】

通常状態において実行可能な演出 1

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン		
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲 その他
第1連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確認性を異ならせる	無し	有り	一部 ・先読み対象よりも前の可変表示で実行
第2連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確認性を異ならせる	無し	有り	一部 ・先読み対象の可変表示で実行
セリフ演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待値示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確認性を異ならせる	無し	有り	一部
背景変化演出A	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体 ・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
背景変化演出B	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体 ・1段階目〜2段階目と段階的に割れる演出 ・失敗（2段階目は割れない）パターン有り
強心運演出	・振り回しが特定の組み合わせで仮停止→割れ演出 ・1回目と2回目とで割れるガラス板の色を異ならせること によって期待値示唆	可動体	有り	全体
リーチ示唆演出	・割れ演出を実行してリーチの成立と示唆（割れたらリーチ成立）	キャラクタ	有り	全体 ・失敗（割れない）パターン有り

【図 4 3】

【図43】

時短状態・確変状態において実行可能な演出

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン		
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲 その他
第1連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確認性を異ならせる	無し	有り	一部
第2連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確認性を異ならせる	無し	有り	一部
背景変化演出A	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体 ・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
弱変態演出	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチαのリーチ演出への移行を通知	キャラクタ	無し	全体
強変態演出A	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチαのリーチ演出への移行を通知	可動体	無し	全体
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示・表示されるカットイン画像によって期待値示唆	無し	無し	全体
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を通知	可動体	有り	全体 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

10

20

30

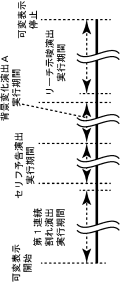
40

50

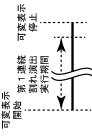
【図 4 4】

【図44】

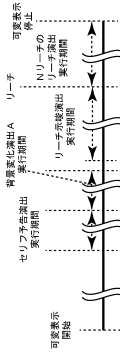
(A) PA1-1 (PA2-2~PA2-4、PB1-2~PB1-4のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合)



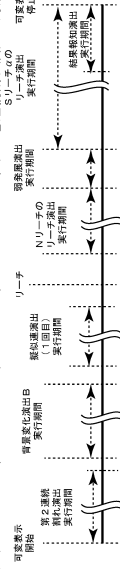
(B) PA1-2、PA1-3 (PA2-2~PA2-4、PB1-2~PB1-4のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合)



(C) PA2-1, PB1-1



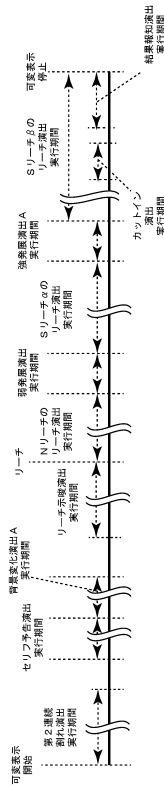
(D) PA2-2、PB1-2 (PA2-2、PB1-2のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合)



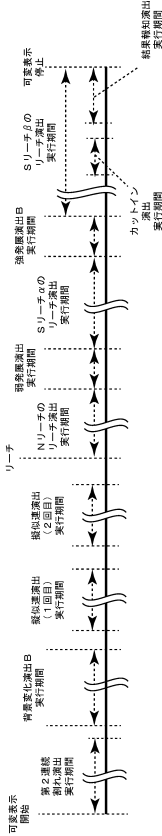
【圖 4 5】

【図45】

(A) PA2-3、PB1-3 (連続割れ演出 (PA2-3、PB1-3対象) 実行決定時)



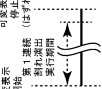
(B) PA2-4、PB1-4 (連續售票演出) (PA2-4、PB1-4 孩童票先行發售)



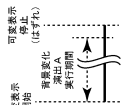
【図 46】

【図46】

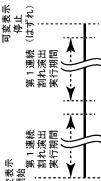
(A) PA1-5 (PA1-6、PB1-5のガゼとして連続割れ演出の実行を決定した場合)



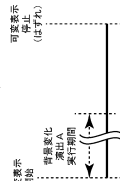
(B) PA1-5 (PB1-7の先読みとして背景変化演出の実行を決定した場合)



(C) PA1-6 (PA1-6、PB1-5のガゼとして連続割れ演出の実行を決定した場合)



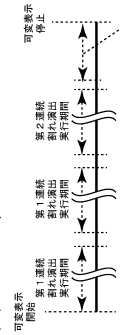
(D) PA1-6 (PB1-7の先読みとして背景変化演出の実行を決定した場合)



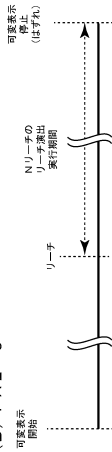
【圖 47】

【図47】

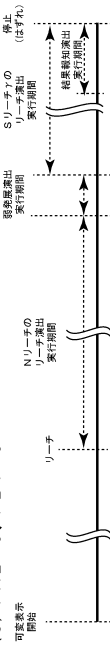
(A) PA1-6, PB1-5



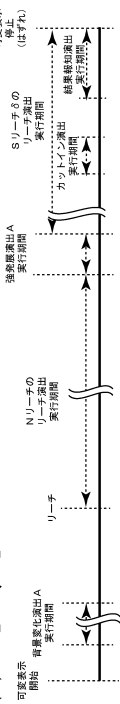
(B) PA 2-5



(C) PA2-6, PB1-6

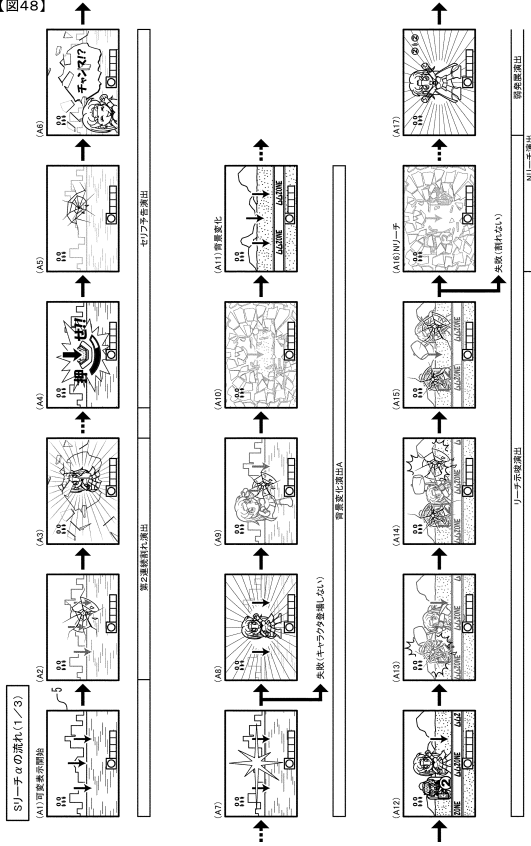


(D) PA2-7, PB1-7



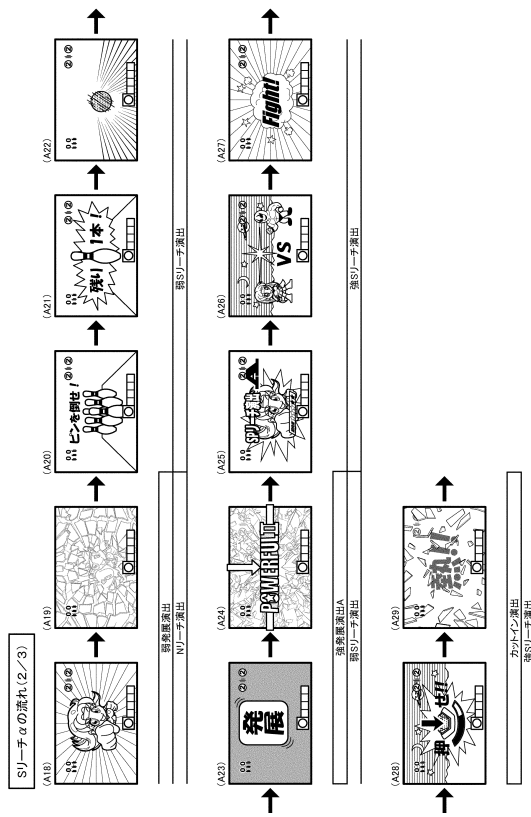
【図 48】

【図48】



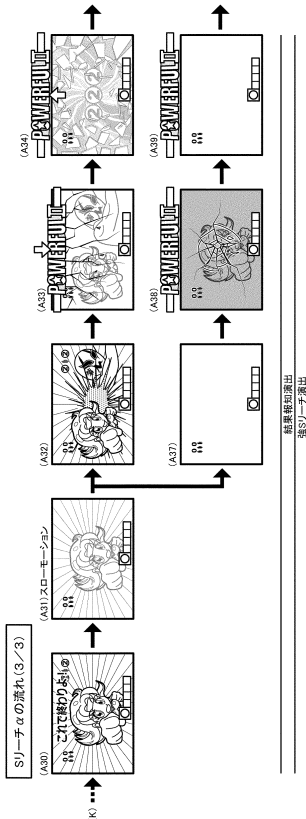
【図 49】

【図49】



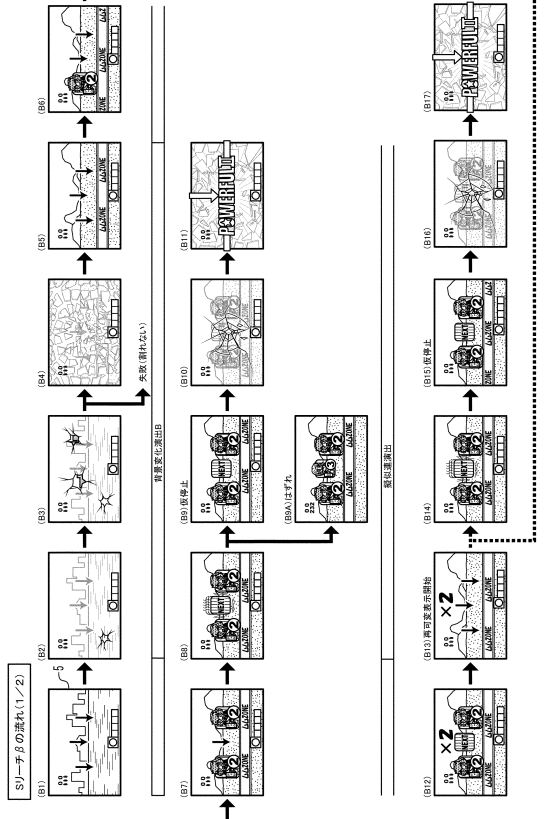
【図 50】

【図50】



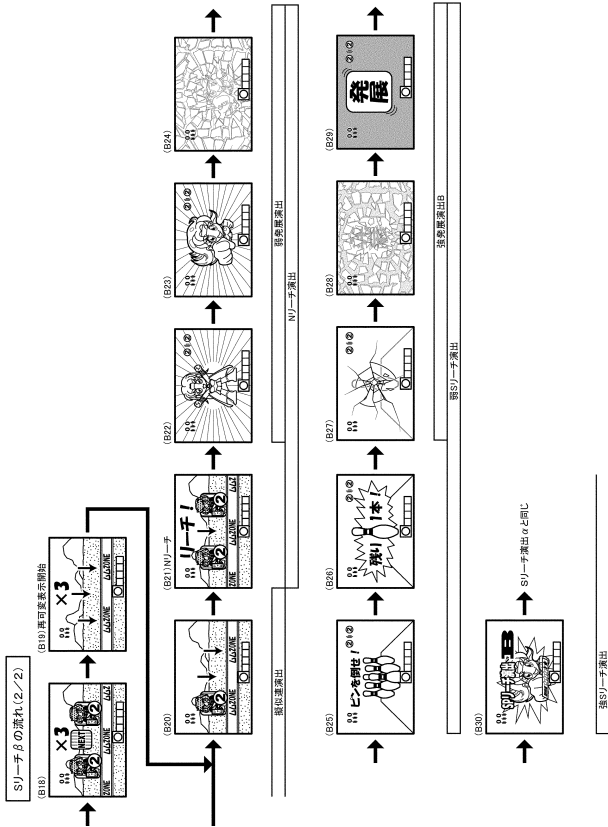
【図 51】

【図51】



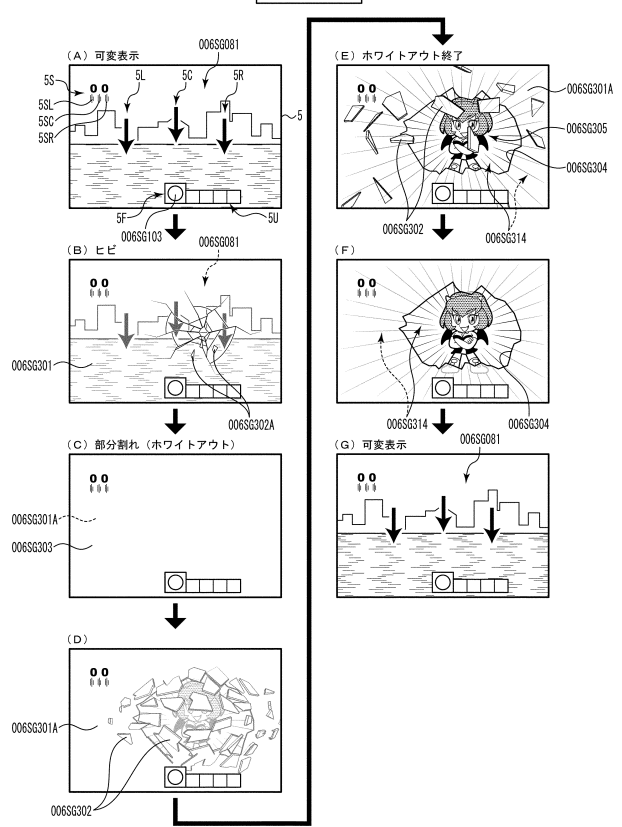
【図 5 2】

【図52】



【図 5 3】

【図53】

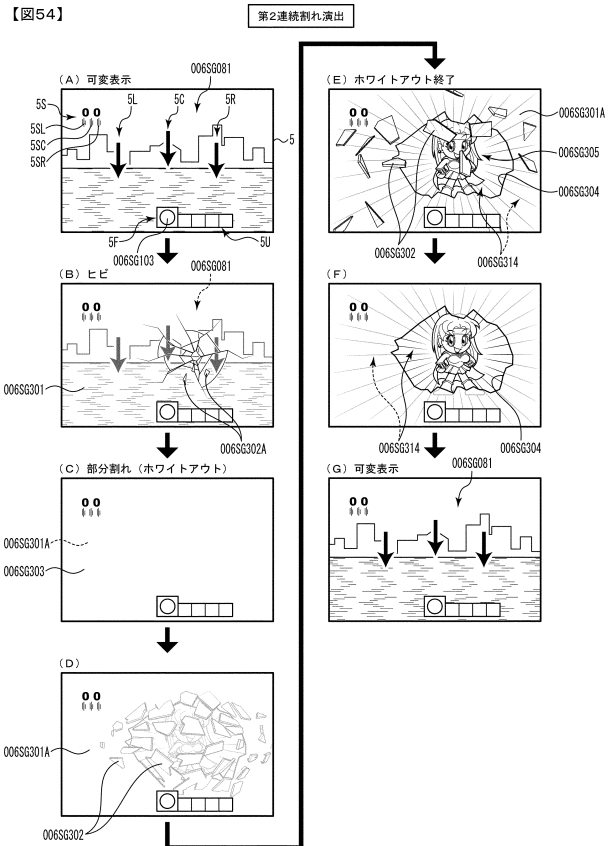


10

20

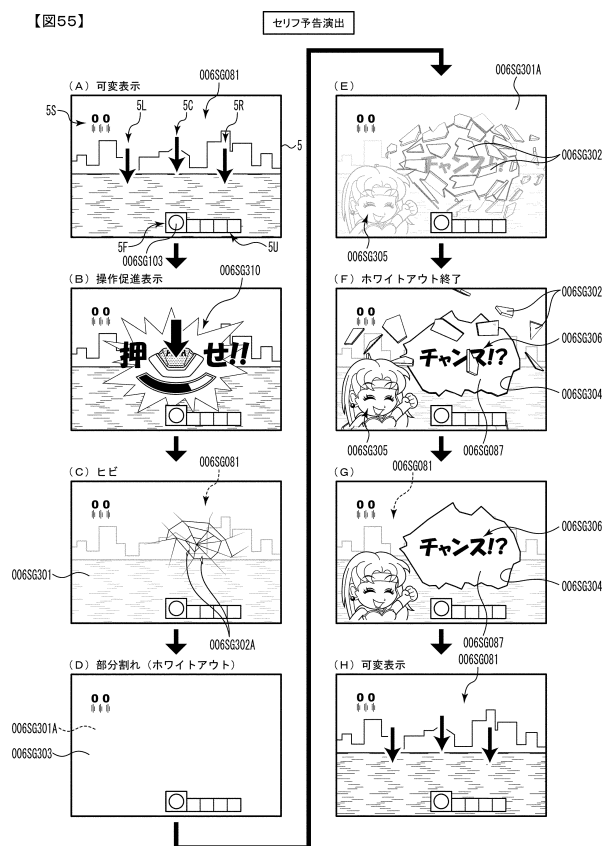
【図 5 4】

【図54】



【図 5 5】

【図55】

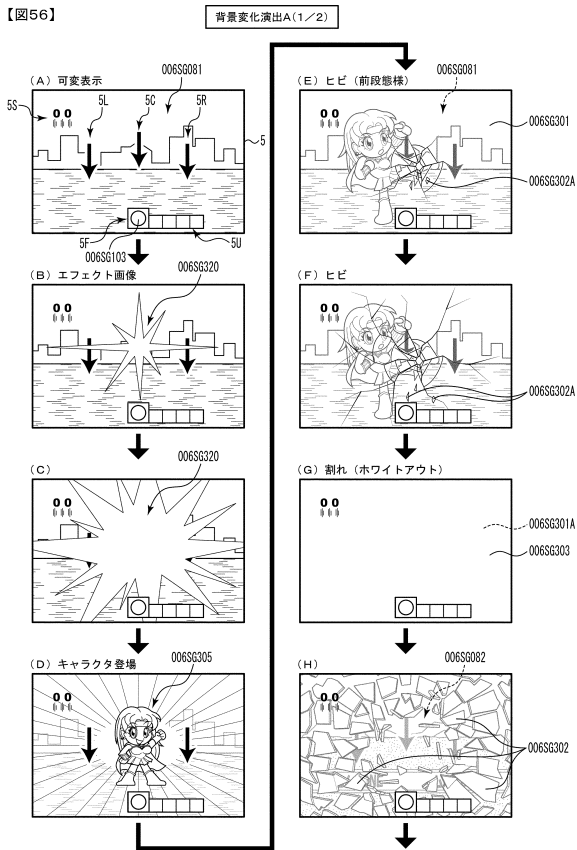


30

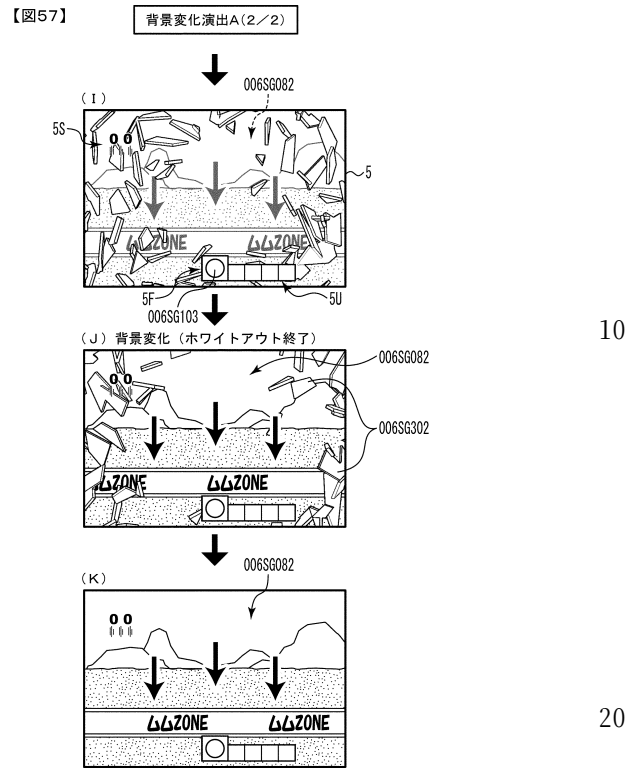
40

50

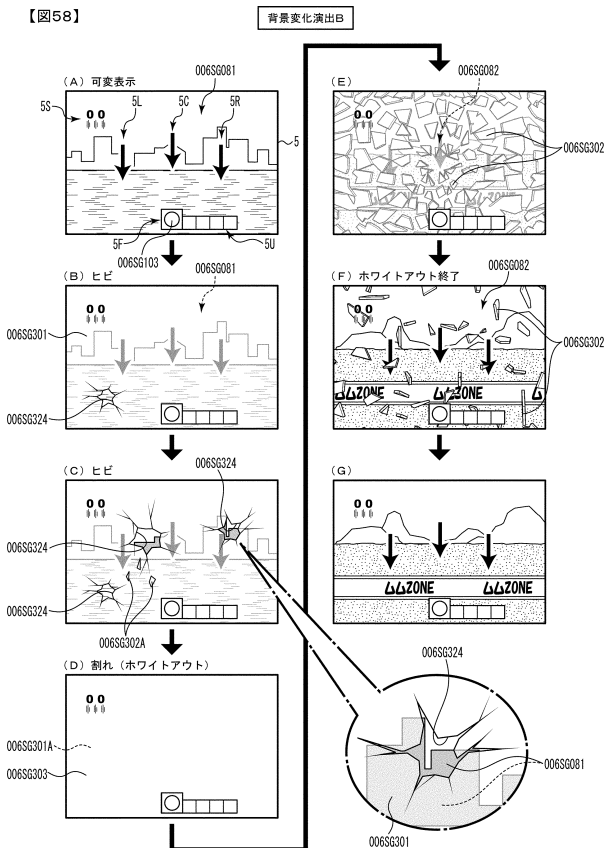
【図 56】



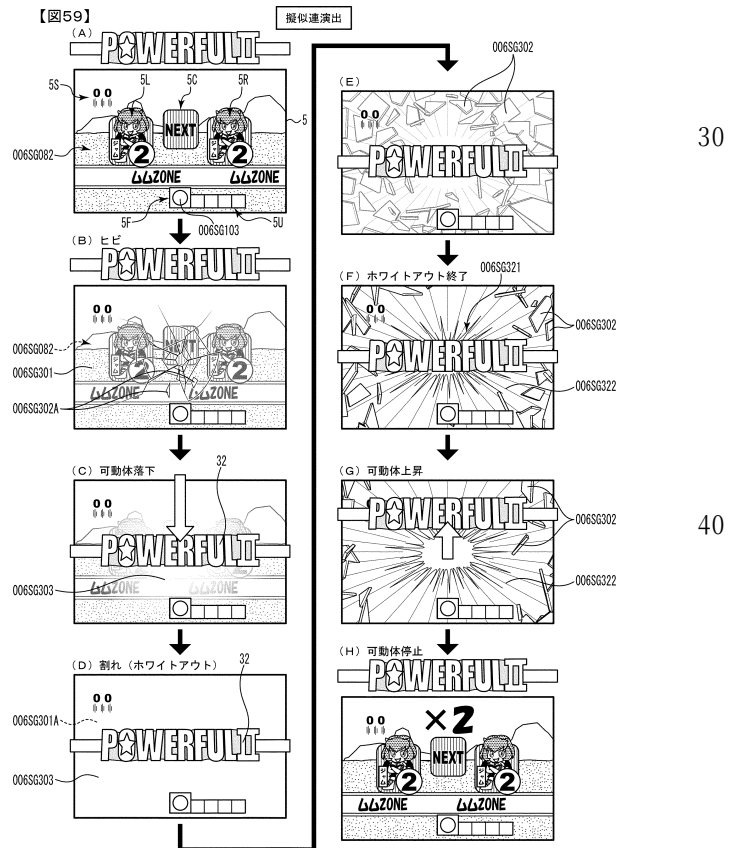
【図 57】



【図 58】



【図 59】



10

20

30

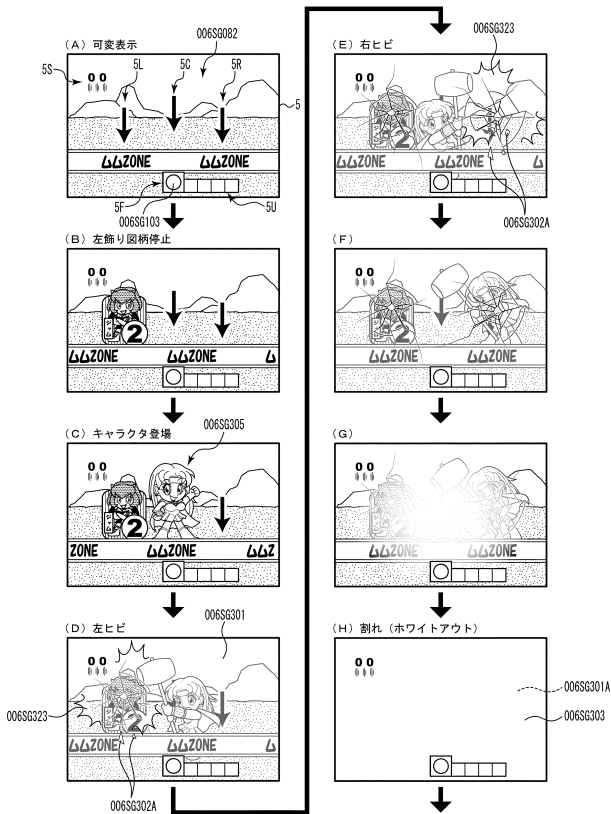
40

50

【図 60】

【図60】

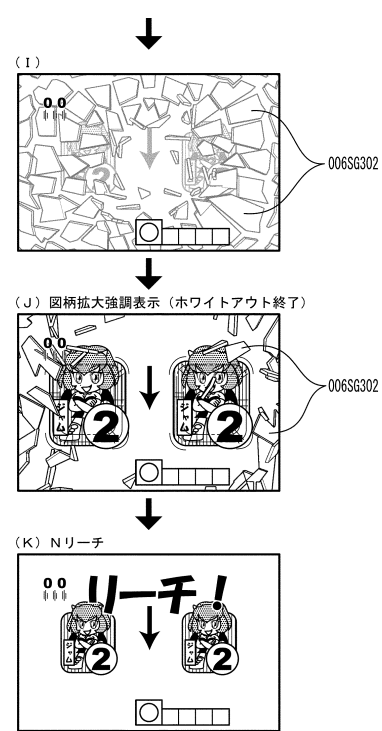
リーチ示唆演出 1/2



【図 61】

【図61】

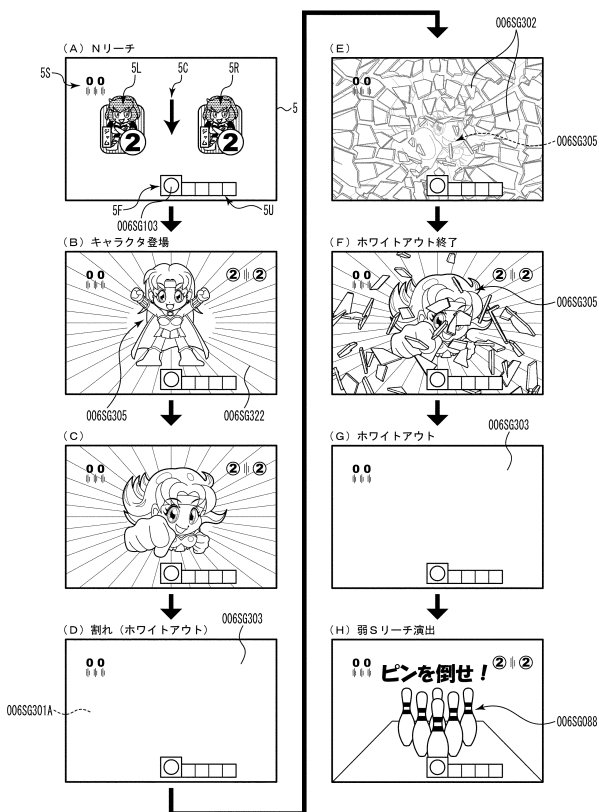
リーチ示唆演出 2/2



【図 62】

【図62】

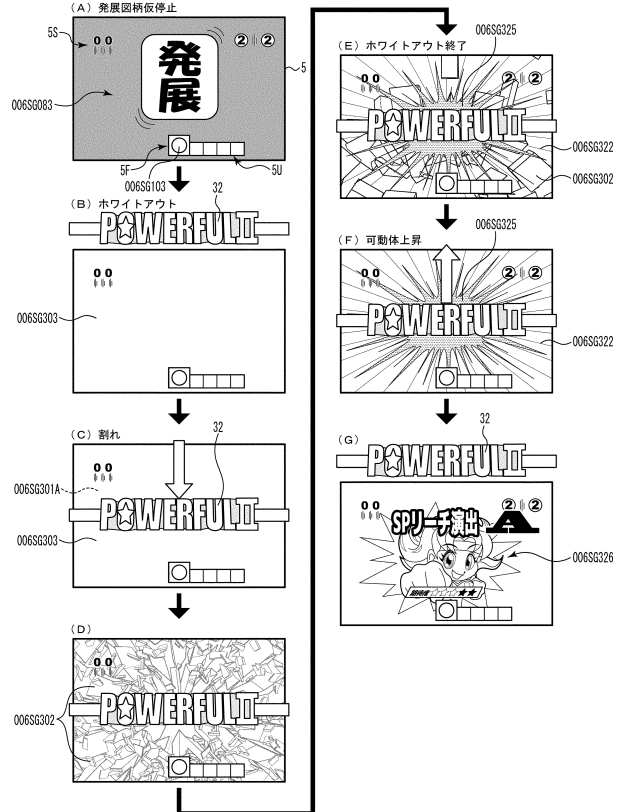
弱発展演出



【図 63】

【図63】

強発展演出A



10

20

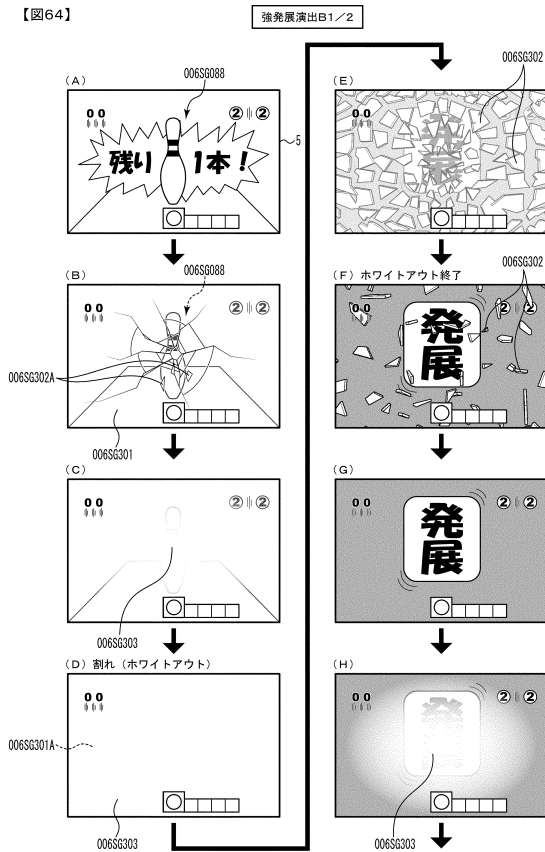
30

40

50

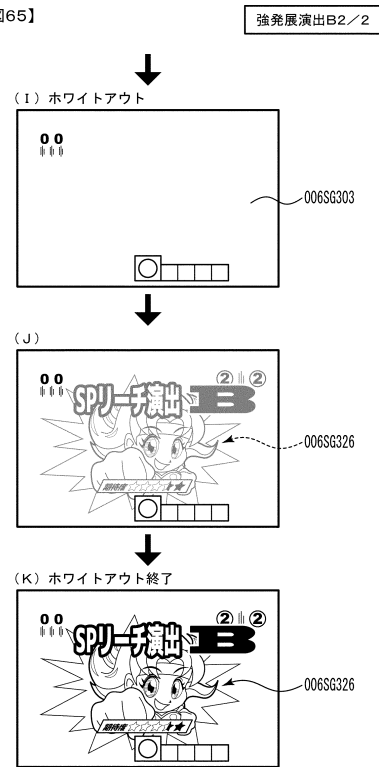
【図 6 4】

【図64】



【図 6 5】

【図65】

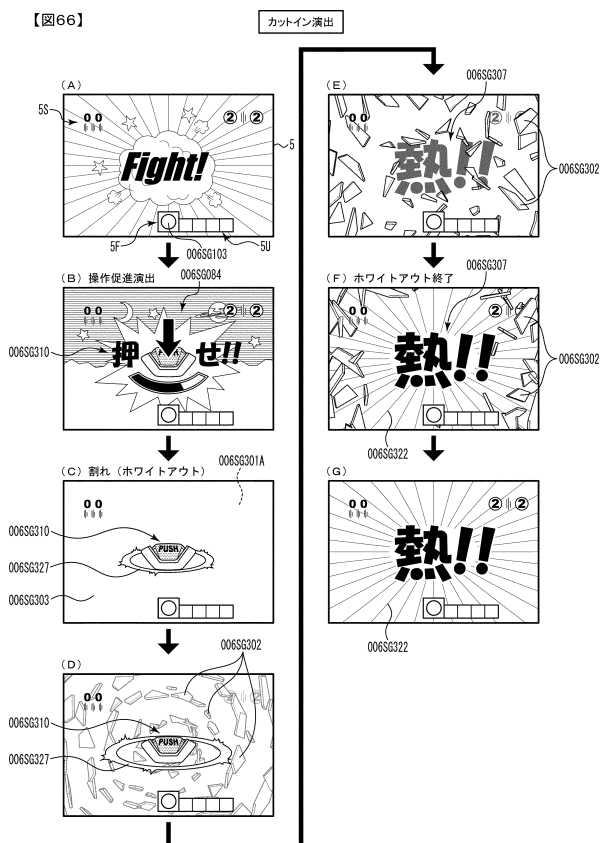


10

20

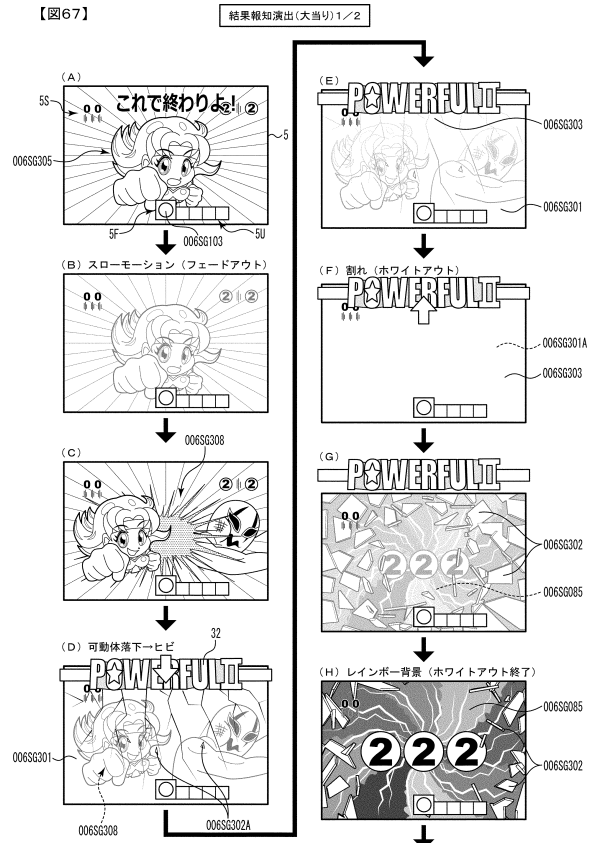
【図 6 6】

【図66】



【図 6 7】

【図67】

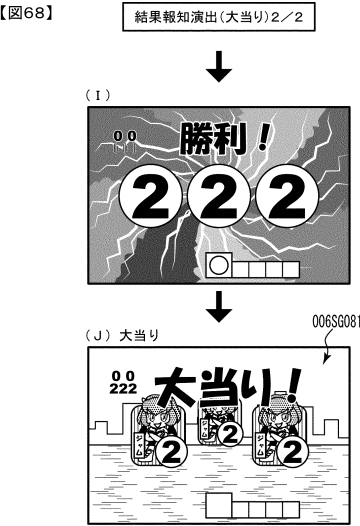


30

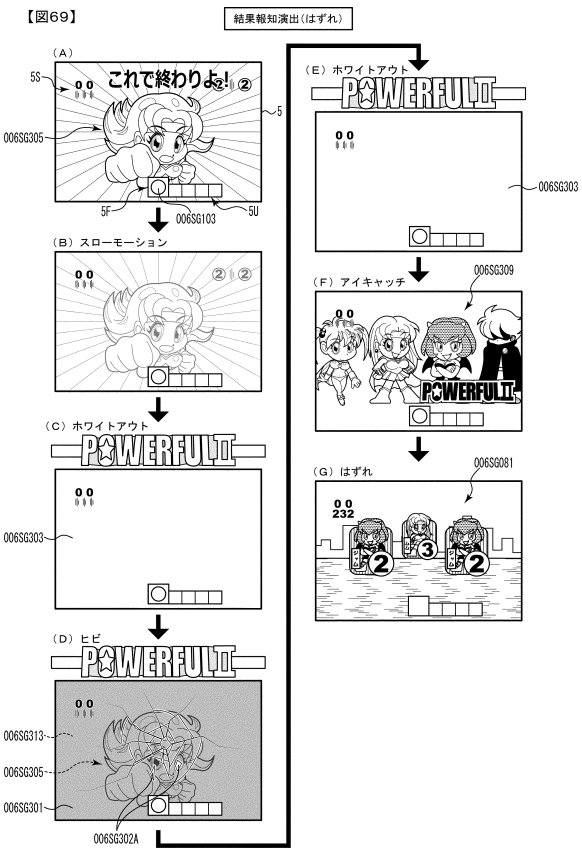
40

50

【図 68】



【図 69】



【図 70】

【図70】

演出比較表 1

演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示期間	ホワイトアウト 表示前期間	ホワイトアウト 表示後期間	破片画像 検出可能期間 ※2	破片画像 表示態様
第1連続 割れ演出	1段階目: 500ms 2段階目: 300ms	400ms	400ms	400ms	600ms	透過
第2連続 割れ演出	1段階目: 500ms 2段階目: 300ms	400ms	400ms	400ms	600ms	透過
セリフ予告 演出	1段階目: 500ms 2段階目: 500ms	400ms	400ms	400ms	600ms	透過
背景変化 演出A (成功パターン)	200ms	200ms	500ms	500ms	200ms	透過
背景変化 演出A (失敗パターン)	—	—	—	—	—	—
背景変化 演出B (成功パターン)	—	1段階目: 300ms 2段階目: 150ms	500ms	500ms	125ms	透過
背景変化 演出B (失敗パターン1)	—	1段階目: 150ms	—	—	—	—
背景変化 演出B (失敗パターン2)	—	1段階目: 300ms 2段階目: 150ms	—	—	—	—
割れ演出 (可動体落下期間)	1500ms	150ms	500ms	500ms	500ms	非透過
リーザ予告 演出 (成功パターン)	1000ms	左ヒビ: 800ms 右ヒビ: 400ms	500ms	500ms	200ms	透過
リーザ予告 演出 (失敗パターン)	1400ms	右ヒビ: 1200ms 右ヒビ: 800ms	—	—	—	—

※1: 右ヒビの表示期間は、600ms経過後に非リーザの検知を行う200msの期間を含む
※2: 破片画像検出可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図 71】

【図71】

演出比較表 2

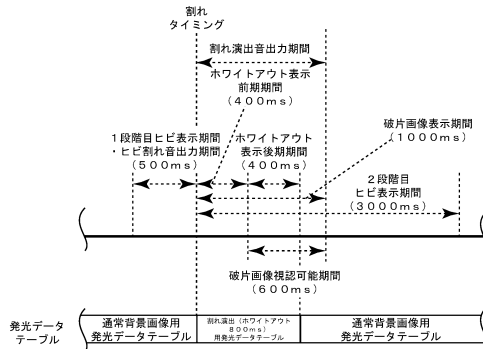
演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示期間	ホワイトアウト 表示前期間	ホワイトアウト 表示後期間	破片画像 検出可能期間 ※2	破片画像 表示態様
強襲 演出	400ms	—	500ms	500ms	300ms	非透過
強襲 演出A (可動体落下期間)	100ms	—	150ms	500ms	100ms	透過
強襲 演出B	—	150ms	500ms	500ms	250ms	透過
カットイン 演出	—	—	500ms	500ms	200ms	透過
結果報知 演出 (成功パターン)	500ms (可動体落下期間)	500ms	500ms	500ms	100ms	透過
結果報知 演出 (失敗パターン)	—	550ms	—	—	—	—

※1: 右ヒビの表示期間は、400ms経過後に非リーザの検知を行う200msの期間を含む
※2: 破片画像検出可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【圖 7 2】

【図72】

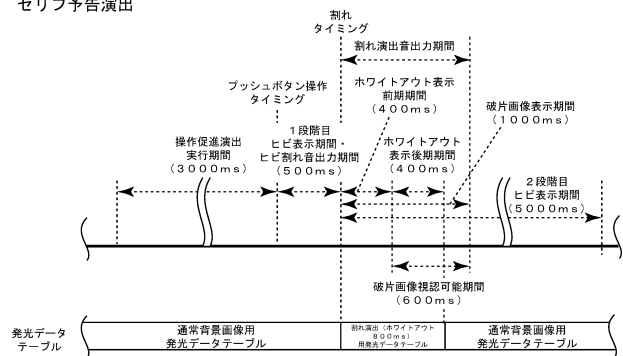
第1連続割れ演出、第2連続割れ演出



【圖 7 3】

【図73】

セリフ予告演出

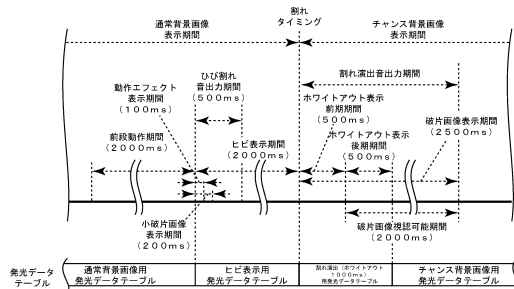


10

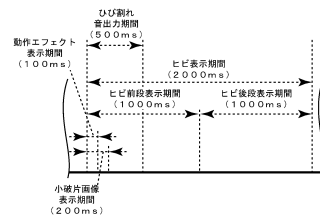
【圖 7 4】

【図74】

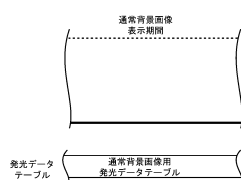
(A) 背景変化演出A (成功パターン)



(B) 背景変化演出A（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



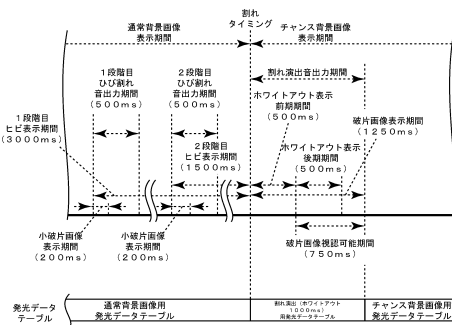
(C) 背景変化演出A (失敗パターン)



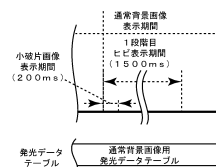
【図 7 5】

【図75】

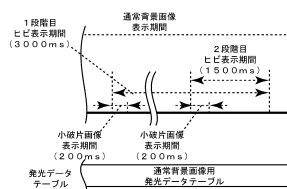
(A) 背景変化演出B (成功パターン)



(B) 背景変化演出B (失敗パターン1)



(C) 背景変化演出B (失敗パターン2)



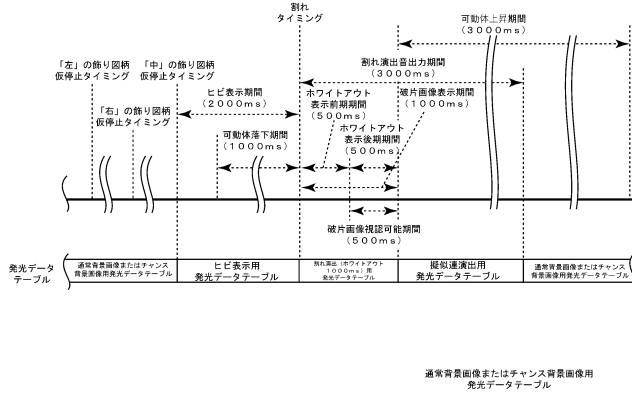
20

30

【図 76】

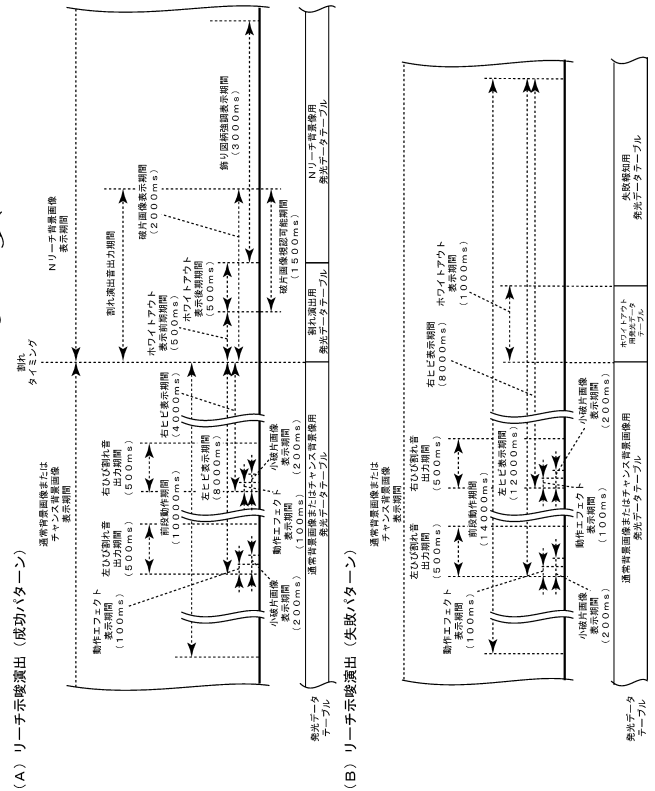
【図76】

擬似連演出



【図 77】

【図77】



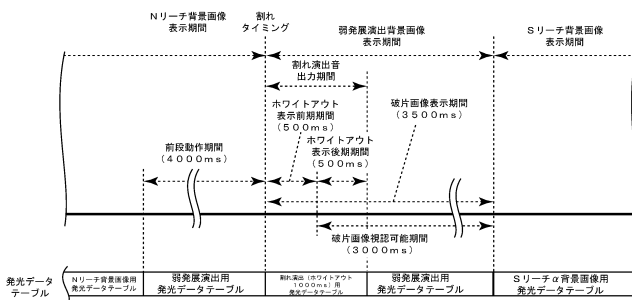
10

20

【図 78】

【図78】

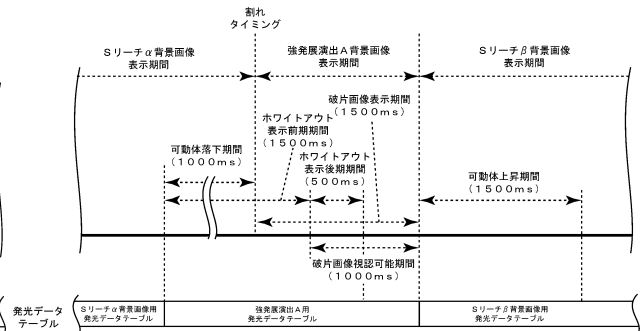
弱発展演出



【図 79】

【図79】

強発展演出A



30

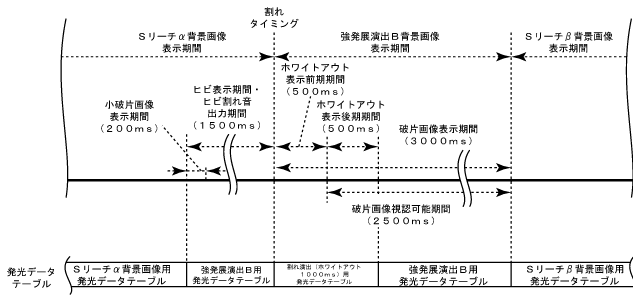
40

50

【図 80】

【図80】

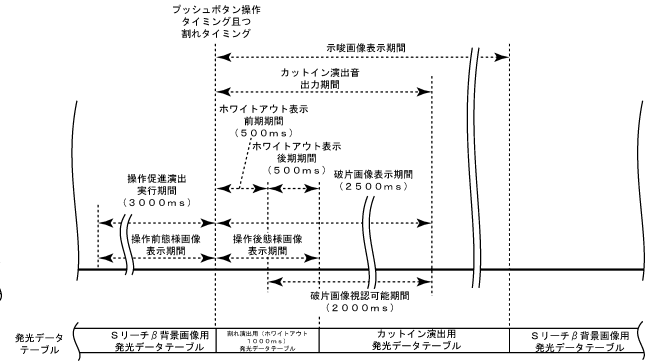
強発展演出B



【図 81】

【図81】

カットイン演出

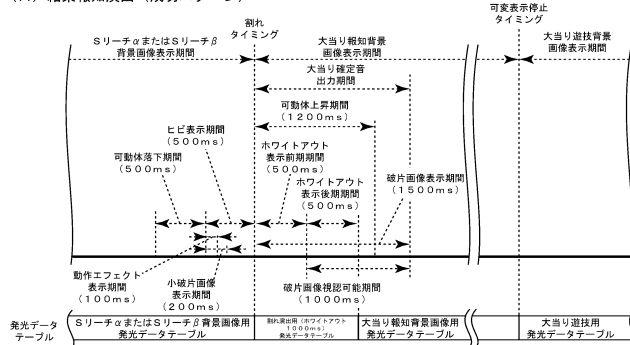


10

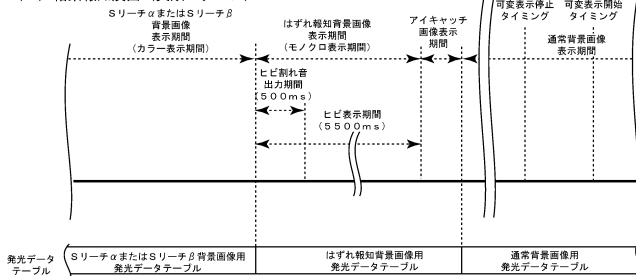
【図 82】

【図82】

(A) 結果報知演出 (成功パターン)



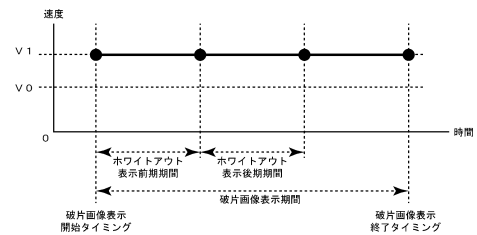
(B) 結果報知演出 (失敗パターン)



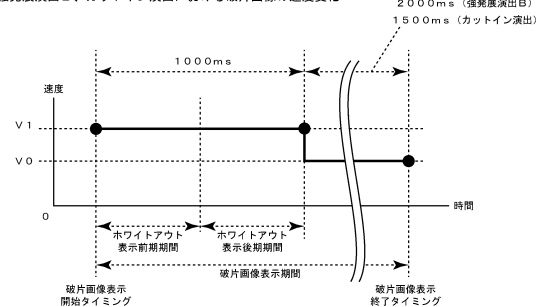
【図 83】

【図83】

(A) 第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出における破片画像の速度変化



(B) 強発展演出B、カットイン演出における破片画像の速度変化



20

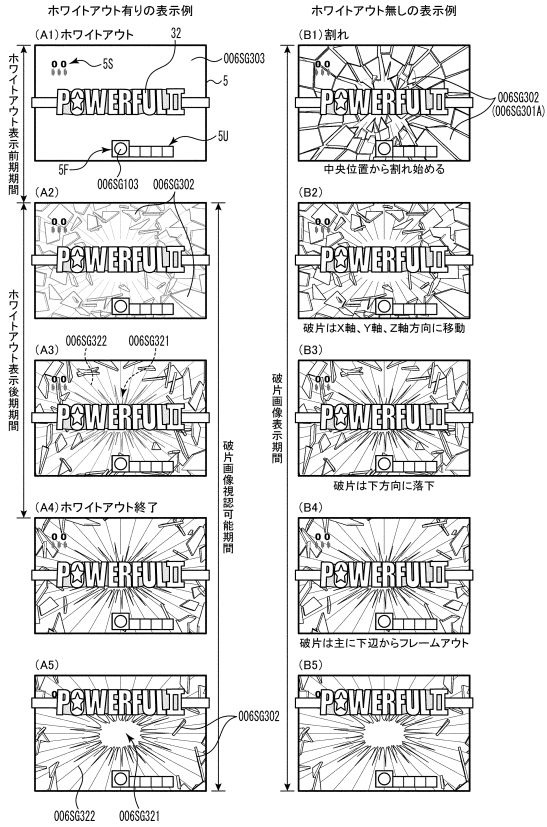
30

40

50

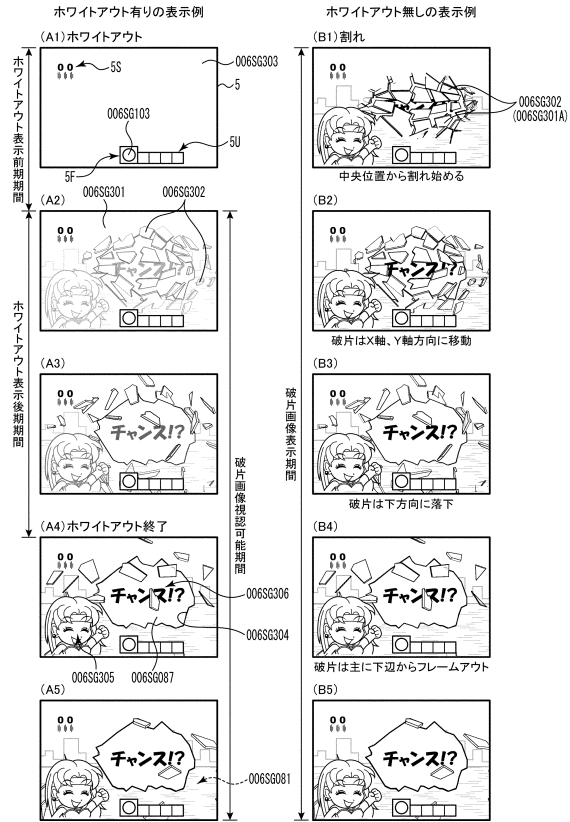
【圖 8 8】

【図88】 割れパターンC〔擬似連演出〕



【圖 89】

【図89】 割れパターンD[セリフ予告演出]

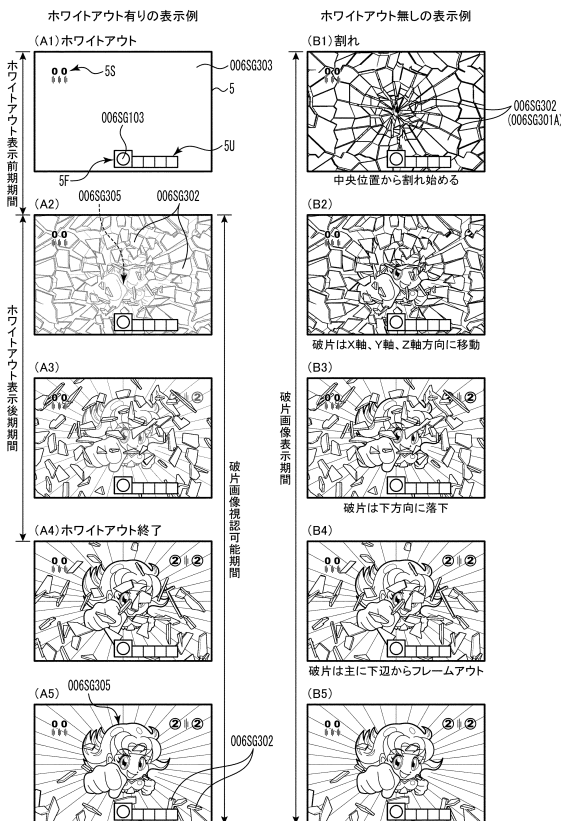


10

20

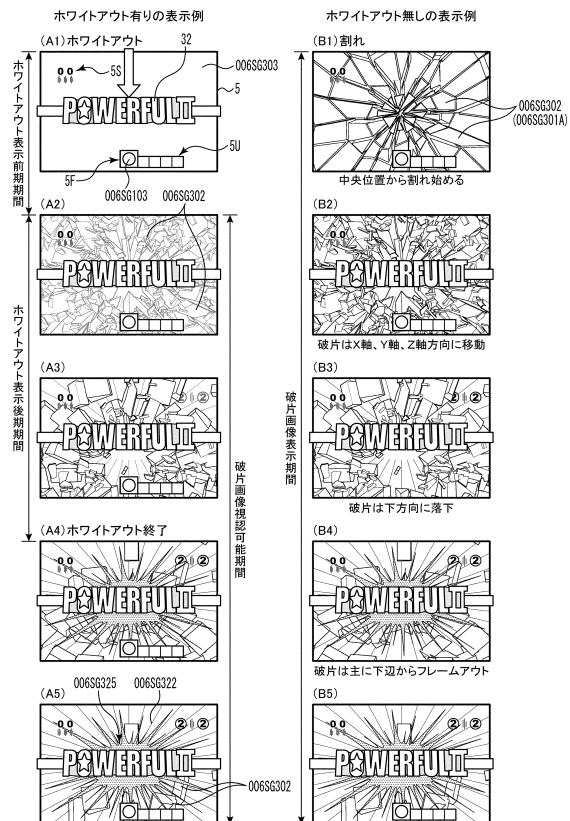
【圖 90】

【図90】 割れパターンE[弱発展演出]



【圖 9 1】

【図91】 割れパターンF[強発展演出A]

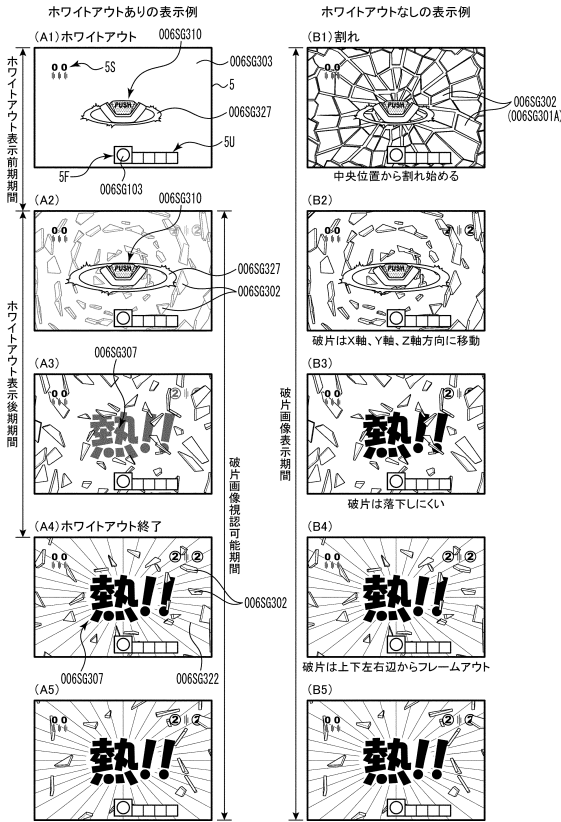


30

40

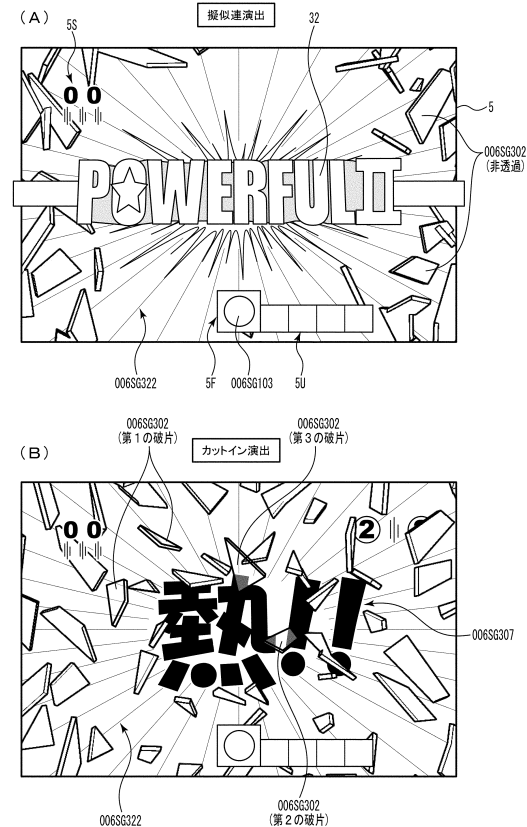
【図 9 2】

【図92】 割れパターンG[カットイン演出]



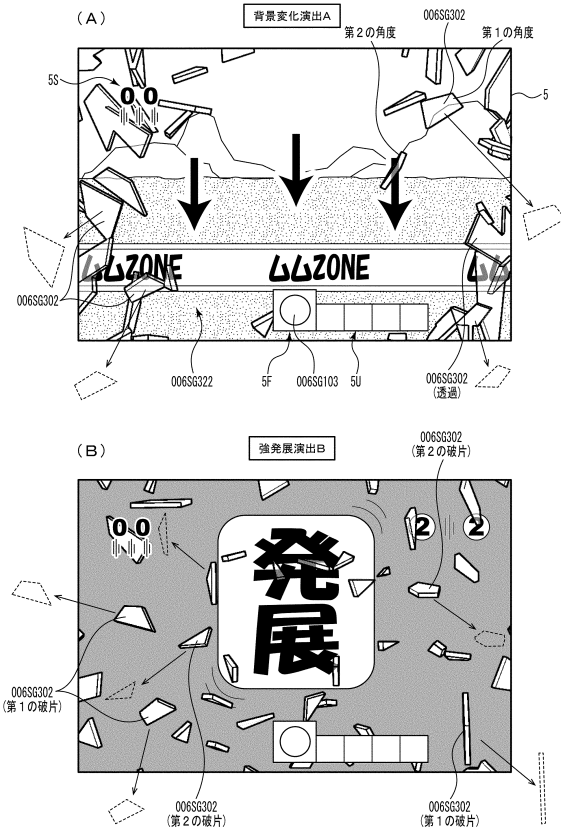
【図 9 3】

【図93】



【図 9 4】

【図94】



【図 9 5】

【図95】 変形例 1

(A) 第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	X軸（左右）方向 進行速度	Y軸（上下）方向 進行速度	Z軸（手前）方向 進行速度
破片画像A	$V_x \times 1$	0	0
破片画像B	0	$V_y \times 1$	0
破片画像C	0	0	$V_z \times 1$
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Z	$V_x \times 4$	$V_y \times 5$	$V_z \times 6$
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Z軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

(B) 強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出における各破片画像の速度

	X軸（左右）方向 進行速度	Y軸（上下）方向 進行速度	Z軸（手前）方向 進行速度
破片画像A	$V_x \times 2$	0	0
破片画像B	0	$V_y \times 2$	0
破片画像C	0	0	$V_z \times 2$
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Z	$V_x \times 7$	$V_y \times 8$	$V_z \times 9$
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Z軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

(C) 各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了 までの期間	破片画像C > 破片画像A 破片画像C > 破片画像B

(D) 破片画像Cの表示期間についての比較

演出群X	第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Y	強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出

表示開始から表示終了 までの期間	演出群Y > 演出群X

10

20

30

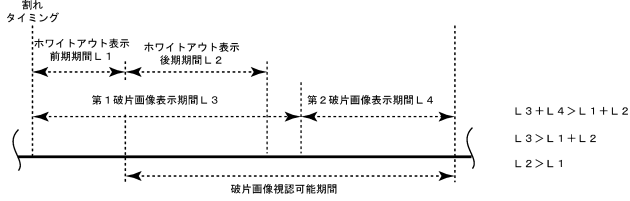
40

50

【図 96】

【図96】 変形例 2

(A) 各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係



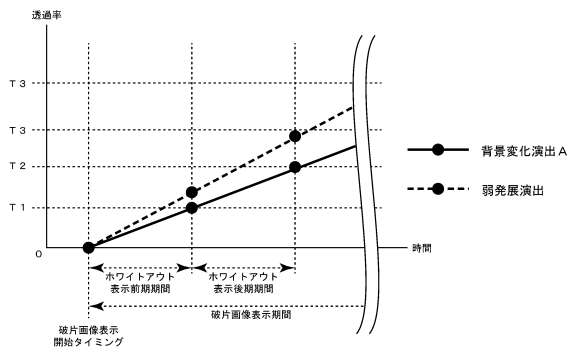
(B) 各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第1破片画像表示期間	少
第2破片画像表示期間	多

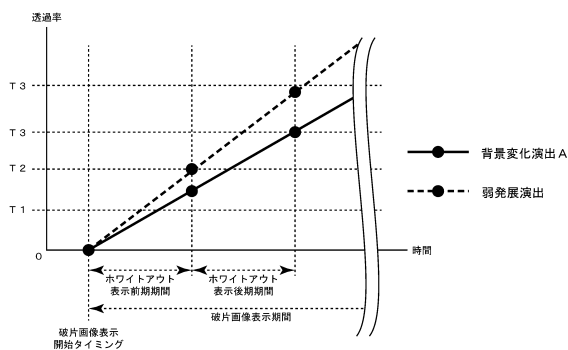
【図 98】

【図98】 変形例 4

(A) 低ベース状態において表示される破片の透過率



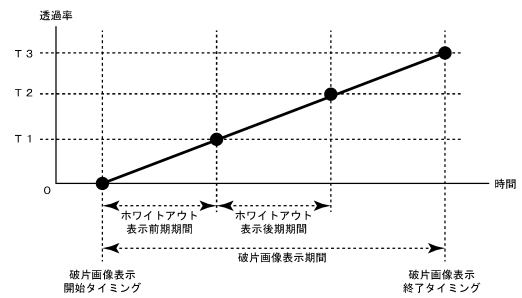
(B) 高ベース状態において表示される破片の透過率



【図 97】

【図97】 変形例 3

各演出において表示される破片の透過率

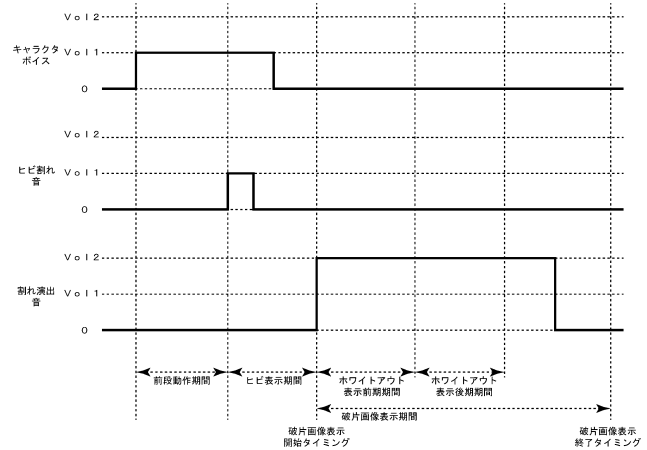


10

【図 99】

【図99】 変形例 5

背景変化演出A、リーチ示唆演出の実行時における各演出音の音量



20

30

40

50

【図 100】

【図100】 変形例 6

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

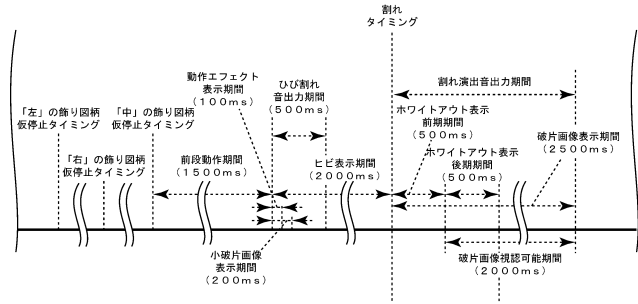
演出名	回転数
第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出	R 3
背景変化演出A（成功パターン）、背景変化演出B（成功パターン）、擬似連演出、リーチ示唆演出（成功パターン）、弱発展演出、強発展演出A	R 2
強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出（成功パターン）	R 1

※：R3>R2>R1

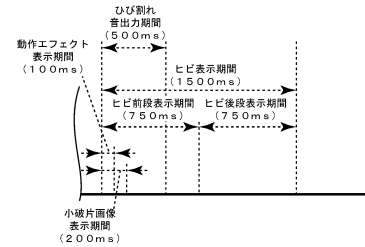
【図 101】

【図101】 変形例 7

(A) 擬似連演出

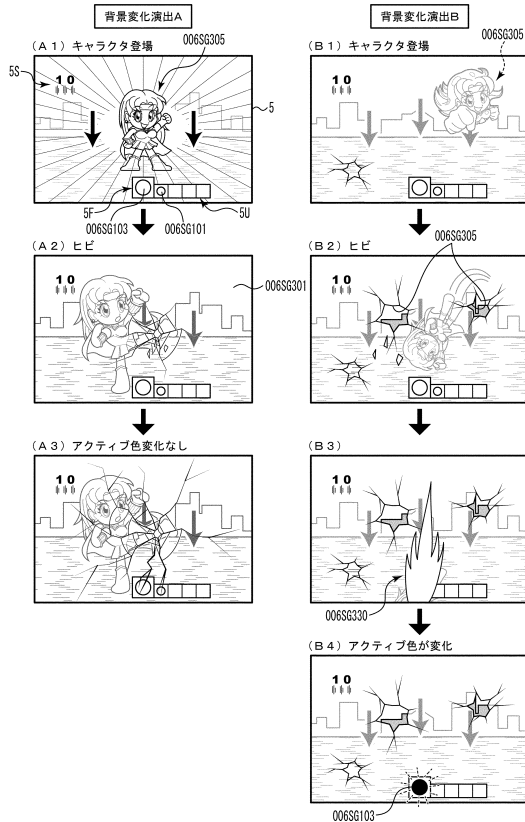


(B) 擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



【図 102】

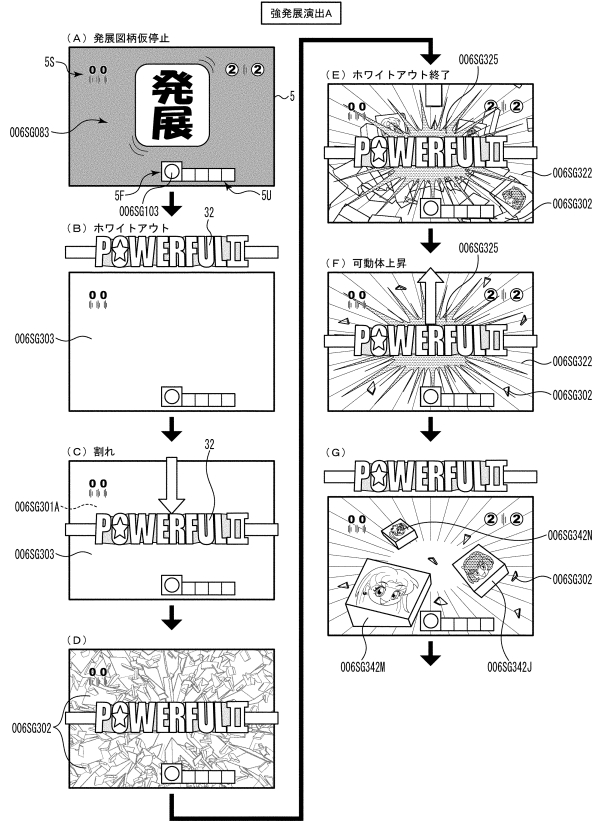
【図102】 変形例 8



【図 103】

【図103】

変形例 9



10

20

30

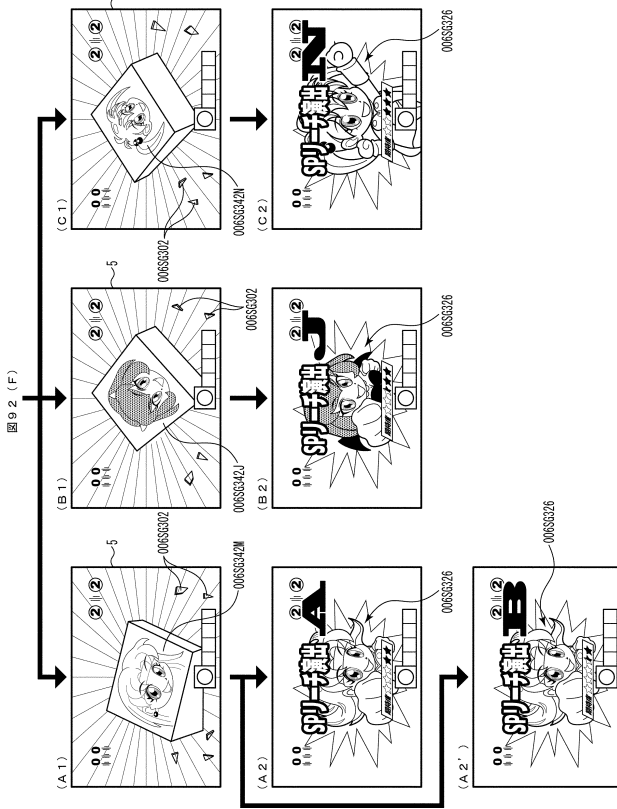
40

50

【図 104】

【図104】

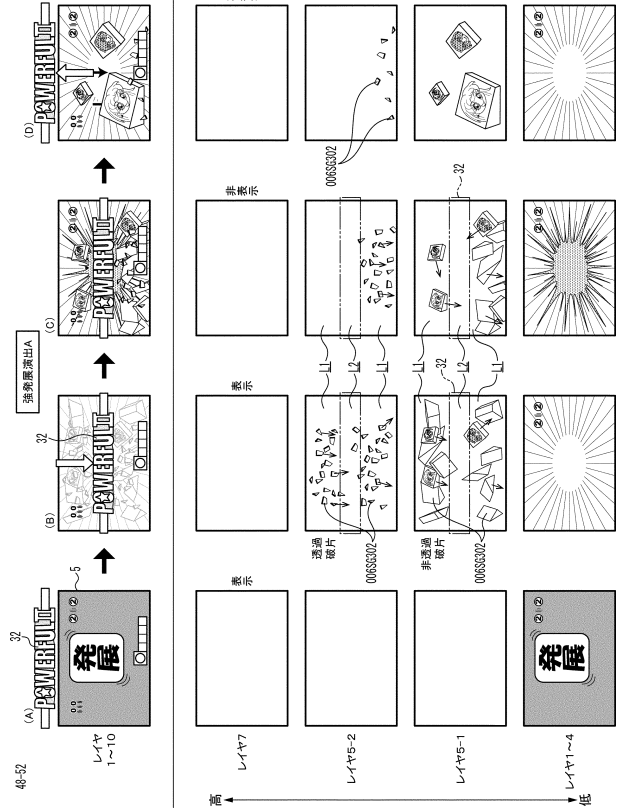
変形例 9



【図 105】

【図105】

変形例 10



10

20

30

40

50