

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-38586
(P2023-38586A)

(43)公開日 令和5年3月17日(2023.3.17)

(51)国際特許分類

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

2 C 0 8 8

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全431頁)
(21)出願番号	特願2021-145392(P2021-145392)	(71)出願人	000144153			
(22)出願日	令和3年9月7日(2021.9.7)	株式会社三共	株式会社三共			
		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号	東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号			
		(72)発明者	小倉 敏男			
		株式会社三共内	F ターム (参考)	2C088	BC22 EB78	
				2C333	AA11 CA29 CA44 CA50	
					CA53 CA76 CA77 FA05	
					FA08 FA19	

(54)【発明の名称】 遊技機

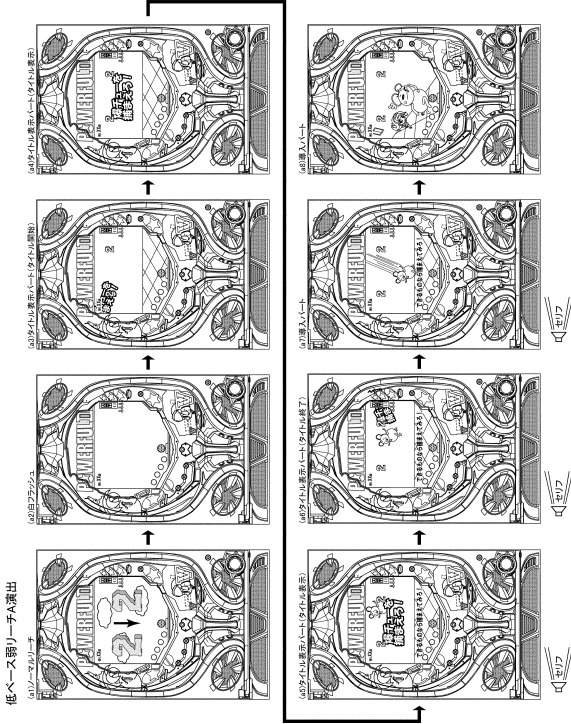
(57)【要約】

【図11-32】

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

【解決手段】演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。

【選択図】図11-32



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも 1 の選択肢を遊技者に選択させる選択演出を実行可能な選択演出実行手段と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段と、

発光可能な発光手段と、

前記発光手段の発光パターンに関する制御が可能な発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、前記特定演出が前記第 1 演出態様で実行される場合と前記第 2 演出態様で実行される場合とで、前記発光手段を共通の発光パターンにて発光させる制御が可能であり、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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

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

、

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

、

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

、

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

、

前記演出制御手段は、

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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、

10

前記表示手段は、

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

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機として、特許文献 1 に示す様に、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。特許文献 2 には、画像表示装置の表示領域においてミニキャラクタを表示可能（特定演出を実行可能）であって、遊技者の選択動作によって該ミニキャラクタとして表示するキャラクタを複数のキャラクタの中から選択可能（特定演出と第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様に実行可能）なものがある。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2019-118411 号公報

【特許文献 2】特開 2014-233558 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

40

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

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 の遊技機は、

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

50

遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも 1 の選択肢を遊技者に選択させる選択演出を実行可能な選択演出実行手段と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段と、

10

発光可能な発光手段と、

前記発光手段の発光パターンに関する制御が可能な発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、前記特定演出が前記第 1 演出態様で実行される場合と前記第 2 演出態様で実行される場合とで、前記発光手段を共通の発光パターンにて発光させる制御が可能であり、

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、

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

30

前記演出制御手段は、

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

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

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

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

40

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、

50

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、

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、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。さらに、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-1】特徴部 131SG におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

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

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

【図 11-4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図 11-5】変動パターンの説明図である。

【図 11-6】変動パターンの説明図である。

【図 11-7】変動パターン種別判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11-8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11-9】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1 - 1 0】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 1】スーパーリーチのリーチ演出の期待度を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 2】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 3】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 1 - 1 4】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 5】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 6】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 7】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 8】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【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。 20
- 【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。 30
- 【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。 40
- 【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。 50

- 【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。
- 【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。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 3 1】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 2】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 3】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 4】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 5】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【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 1 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】常駐キャラクタとして表示されるキャラクタの説明図である。

【図 1 5】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 6】各乱数を示す説明図である。

【図 1 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 18】 (A) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当り種別の説明図である。

【図 19】 変動パターンの説明図である。

【図 20】 変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 21】 遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 22】 (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。

【図 23】 (A) は選択キャラクタ用ポイント集計テーブルの説明図であり、(B) は選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルを示す説明図であり、(C) は選択リーチ演出用ポイント集計テーブルを示す説明図であり、(D) は選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルを示す説明図である。

10

【図 24】 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 25】 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 26】 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 27】 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 28】 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 29】 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 30】 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 31】 大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 32】 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。

20

【図 33】 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 34】 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 35】 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 36】 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 37】 各カウンタの説明図である。

【図 38】 選択演出 α の実行決定割合の説明図である。

【図 39】 選択演出 β の実行決定割合の説明図である。

【図 40】 選択演出 α と選択演出 β の説明図である。

【図 41】 選択演出 α の各演出パターンの決定割合と選択演出 β の各演出パターンの決定割合とを示す説明図である。

30

【図 42】 選択演出と常駐キャラクタ変化演出の実行可能期間の説明図である。

【図 43】 (A) は選択演出 α の演出内容の説明図であり、(B) は選択演出 α の各演出パターンの説明図である。

【図 44】 (A) は選択演出 β の演出内容の説明図であり、(B) は選択演出 β の各演出パターンの説明図である。

【図 45】 各リーチ演出決定テーブルの説明図である。

【図 46】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 47】 常駐キャラクタ変化演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 48】 選択演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 49】 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。

40

【図 50】 メニュー画面の表示態様を示す説明図である。

【図 51】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 52】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 53】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 54】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 55】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 56】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 57】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 58】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 59】 選択演出の表示態様を示す説明図である。

50

- 【図 6 0】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 1】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 2】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 3】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 4】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 5】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 6】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 7】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 8】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 6 9】選択演出の表示態様を示す説明図である。 10
- 【図 7 0】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 7 1】選択演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 7 2】リーチ演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 7 3】リーチ演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 7 4】リーチ演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 7 5】リーチ演出の表示態様を示す説明図である。
- 【図 7 6】常駐キャラクタ変化演出とリーチ演出の発光パターン及び B G M パターンの説明図である。
- 【図 7 7】リーチ演出の発光パターン及び B G M パターンの説明図である。
- 【図 7 8】リーチ演出の発光パターン及び B G M パターンの説明図である。 20
- 【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 100）と、
- 演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、 30
- 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、 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、
- 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 50

が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００１０】

形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００１１】

形態１－３の遊技機は、形態１－１または１－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００１２】

形態１－４の遊技機は、形態１－１～１－３のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１３】

10

20

30

40

50

形態 1 - 5 の遊技機は、形態 1 - 4 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、

前記第 3 リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチ及び第 2 リーチよりも有利状態に制御される期待度が高い第 3 リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で第 3 リーチに対応するタイトル表示を表示させることができる。

10

【0014】

形態 1 - 6 の遊技機は、形態 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）に対応するタイトル表示及び前記第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）または双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった装飾識別情報（両側の飾り図柄）の一部と重なった状態で表示される

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、

30

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、

40

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

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

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

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（PA2

50

ー 4 ～ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

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

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

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

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

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

【0016】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときにいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかにより有利状態に制御される期待度が異なるため、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 7 】

〔形態 3〕

形態 3-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

10

20

30

40

50

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

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

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

前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第１リーチ、第２リーチ及び第３リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第１リーチ、第２リーチ及び第３リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００１８】

〔形態４〕

形態４－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【 0 0 1 9 】

〔形態 5〕

形態 5-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

10

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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-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 CPU 120）は、

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

40

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

50

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キャラクター（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）と該第2リーチにおける第2キャラクター（敵キャラクター「ロボ」）とが用いられ、該第1キャラクター（味方キャラクター「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キャラクター（味方キャラクター「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キャラクター（敵キャラクター「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キャラクター（味方キャラクター「夢夢」）が手前側および該第2リーチにおける第2キャラクター（敵キャラクター「ボインゴ」）が奥側とならないように配置された表示から表示を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第2リーチについては、有利状態に制御される旨が報知される第1キャラクターが手前側となり、第2キャラクター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キャラクターはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクター（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）であり、

前記第2キャラクターはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクター（敵キャラクター「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キャラクター（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）が背中を向けて手前側の位置に表示され、前記第2キャラクター（敵キャラクター「ロボ」）がこちらを向いて奥側の位置に表示され、前記第1キャラクターと前記第2キャラクターとが対峙している

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キャラクター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キャラクター（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第2キャラクター（敵キャラクター「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キャラクターと第2キャラクター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、

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

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

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

20

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、

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、

40

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

50

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

【0023】

形態6-2の遊技機は、形態6-1に記載の遊技機であって、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0024】

形態6-3の遊技機は、形態6-1または6-2に記載の遊技機であって、

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

20

ことを特徴としている。

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

【0025】

〔形態7〕

形態7-1の遊技機は、

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

30

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、

40

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、

50

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

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、複数の文字の一部しか視認可能とならない第1サイズ（拡大サイズ）で、前記特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、該第1サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える第2サイズ（縮小サイズ）となるように該特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

【0026】

形態7-2の遊技機は、形態7-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチタイトルの表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替

10

20

30

40

50

えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル表示を遊技者に見せることができる。

【0027】

〔形態8〕

形態8-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの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る!」、「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されており、

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0028】

〔形態 9〕

形態 9-1 の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、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、

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、

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、

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

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

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

50

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

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

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）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、

10

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第２パート（タイトル表示期間）が前記第１パート（タイトル開始期間）および前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第１パート（タイトル開始期間）が前記第３パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

20

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。

30

【００２９】

〔形態１０〕

形態１０－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

40

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（通常状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（確変状態における大当り変動パ

50

ターン)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン(確変状態におけるはずれ変動パターン)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

前記第1リーチ(通常状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パート(タイトル表示期間)が前記第1パート(タイトル開始期間)および前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長く、前記第1パート(タイトル開始期間)が前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長くなるようにタイトル表示(タイトル文字)を表示し、

前記第2リーチ(確変状態におけるスーパーリーチ演出)におけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パート(タイトル表示期間)が前記第1パート(タイトル開始期間)および前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長く、前記第1パート(タイトル開始期間)が前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長くなるようにタイトル表示(タイトル文字)を表示する

10

20

30

40

50

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。

10

【0030】

形態10-2の遊技機は、形態10-1に記載の遊技機であって、

前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T4）は、前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2、T2-1～3、T3）よりも短いことを特徴としている。

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

20

【0031】

〔形態11〕

形態11-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

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、

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、

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

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

10

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

20

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。

30

【 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、

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、

40

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの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、

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

前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パート（図11-43に示すタイトル表示パート）において、該特定リーチに対応する期待度示唆表示を第1サイズで表示し、その後、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を第1サイズよりも大きい第2サイズで表示し、

前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第1態様（白色の態様）で表示するときおよび前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第2態様（赤色の態様）で表示するときのいずれの場合においても、前記期待度示唆表示を共通の態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0033】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段は、

前記第１リーチに（低ベース強リーチＢ演出）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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0034】

形態 13-2 の遊技機は、形態 13-1 に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0035】

形態 13-3 の遊技機は、形態 13-2 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0036】

形態 13-4 の遊技機は、形態 13-2 または 13-3 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0037】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

10

20

30

40

50

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、

10

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【0039】

形態14-3の遊技機は、形態14-1または14-2に記載の遊技機であって、

20

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、

30

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

40

、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

50

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、

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

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

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

【0041】

形態15-2の遊技機は、形態15-1に記載の遊技機であって、

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

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

【0042】

形態15-3の遊技機は、形態15-1または15-2に記載の遊技機であって、

前記タイトル表示パートの開始前に表示手段(画像表示装置5)が単色表示されるとき

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 3 】

〔形態 1 6〕

形態 1 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、

10

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（PB 1 - 2 ~ 4 / PB 1 - 1 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 2 変動パターン（PA 2 - 4 ~ 6 / PA 2 - 1 6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（PB 1 - 5 ~ 7 / PB 1 - 1 5）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（PA 2 - 7 ~ 9 / PA 2 - 1 7）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（PB 1 - 8 ~ 1 0 / PB 1 - 1 6）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（PA 2 - 1 0 ~ 1 2 / PA 2 - 1 8）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（PB 1 - 2 ~ 4 / PB 1 - 1 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 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（PA 2 - 4 ~ 6 / PA 2 - 1 6 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 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（PB 1 - 5 ~ 7 / PB 1 - 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（PA 2 - 7 ~ 9 / PA 2 - 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 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド（PB 1 - 8 ~ 1 0 / PB 1 - 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 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド（PA 2 - 1 0 ~ 1 2 / PA 2 - 1 8 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（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、

40

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

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

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

50

ことが可能であり、

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第1数よりも多い第2数（3.5）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

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

前記第1数と前記第2数との数の差は、該第2数と前記第3数との数の差と同じ（0.5）であり、

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

ことを特徴としている。

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

【0044】

形態16-2の遊技機は、形態16-1に記載の遊技機であって、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（PB1

10

20

30

40

50

ー 1 1 ～ 1 3 / P B 1 - 1 7 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド (P A 2 - 1 3 ～ 1 5 / P A 2 - 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 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

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

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

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

前記表示手段は、前記第 4 リーチ (低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出) におけるタイトル表示パートにおいて前記第 3 数よりも多い第 4 数 (4 . 5) のオブジェクト (星形オブジェクト) により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第 3 数と前記第 4 数との数の差 (0 . 5) は、前記第 1 数と前記第 3 数との数の差 (1) よりも小さく、

前記第 4 リーチ (低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出) が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第 1 リーチ (低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出) が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第 1 数から第 3 数に増加した場合よりも第 3 数から第 4 数に増加した場合の方がオブジェクトの数の増加量は小さいが、第 1 数から第 3 数に増加した場合よりも第 3 数から第 4 数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数が少ない場合でも有利状態に制御されることを期待させることができる。

【 0 0 4 5 】

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

前記第 3 数と前記第 4 数との数の差は 0 . 5 であり、前記第 1 数と前記第 3 数との数の差は 1 である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第 1 数から 1 増加して第 3 数となったときよりも、第 3 数から 0 . 5 増加して第 4 数となった方がさらに有利状態に制御されることを期待させることができる。

形態 1 6 - 4 の遊技機は、形態 1 6 - 1 ～ 1 6 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態よりも有利な特別状態の方が、タイトル表示パートにおい

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 6 】

〔形態 1 7〕

形態 1 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 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）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（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、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 2 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 4 ~ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

前記第 2 変動パターンを決定したときに、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 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（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

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

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

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

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）および前記第 2 リーチ（低ベース強リ

10

20

30

40

50

ーチ A ～ C 演出) はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ～ C 演出) の方が前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

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

前記表示手段 (画像表示装置 5) は、

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

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

前記発光制御手段 (演出制御用 CPU 120) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【 0 0 4 8 】

形態 1 7 - 3 の遊技機は、形態 1 7 - 1 または 1 7 - 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部分は、プロローグ部分（プロローグ表示期間）と文字表示部分（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部分は、プロローグ部分（プロローグ表示期間）がなく、文字表示部分（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部分の文字表示部分の方が前記第 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部分の文字表示部分よりも長い

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部分の文字表示部分の方が、第 2 リーチにおけるタイトル表示部分の文字表示部分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。

【 0 0 4 9 】

〔形態 1 8 〕

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - 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（P A 2 - 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（P B 1 - 2 ～ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 4 ～ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、演出結果として前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される旨が報知される場合がなく、演出結果として前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行される場合と、があるリーチであり、

前記第2リーチ（低ベース強リーチA～C演出）は、演出結果として、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される旨が報知される場合と、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、があるリーチであり、

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのある第2リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのない第1リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第1リーチにより過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。また、第1リーチ、第2リーチにおけるタイトル表示パートでは、第1リーチ、第2リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第1リーチ、第2リーチ

10

20

30

40

50

ーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0050】

形態18-2の遊技機は、形態18-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0051】

〔形態19〕

形態19-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

前記表示手段は、

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

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）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。

10

【0052】

形態 19-2 の遊技機は、形態 19-1 に記載の遊技機であって、

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0053】

形態 19-3 の遊技機は、形態 19-2 に記載の遊技機であって、

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

30

ことを特徴としている。

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

【0054】

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

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

ことを特徴としている。

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

40

【0055】

〔形態 20〕

形態 20-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

50

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

る。

【0056】

形態20-2の遊技機は、形態20-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0057】

〔形態21〕

形態21-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

10

20

30

40

50

に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導入パートで表示される促進文字表示は、遊技者に対して動作を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0058】

形態21-2の遊技機は、形態21-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、遊技者に対して動作を促すとともに、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））及び前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））のいずれについても前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示であっても特殊促進文字表示であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。

【0059】

形態21-3の遊技機は、形態21-1または21-2に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））の文字数（3）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の文字数（7～13）よりも少ない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示の文字数はタイトル表示の文字数よりも少ないため大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【0060】

〔形態22〕

形態22-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

10

20

30

40

50

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、付加的に表示される説明文字表示を、タイトル表示よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル表示に加え、説明文字表示が付加されていることにも注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され

10

20

30

40

50

るので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。
これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0061】

形態22-2の遊技機は、形態22-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0062】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0063】

形態 23-2 の遊技機は、形態 23-1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0064】

〔形態 24〕

形態 24-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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、導入手用部分の輝度データテーブルとは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、

10

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ態様となった際の装飾識別情報については確実に認識させることができつつ、その後は、装飾識別情報が縮小され、装飾識別情報よりも大きなサイズでタイトル表示を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル表示に注目させることができる。

【0066】

〔形態25〕

20

形態25-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

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

40

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）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)における導入パート(操作促進演出B、D)において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示(操作促進文字(小))を表示可能であり、

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

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

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0067】

形態25-2の遊技機は、形態25-1に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0068】

形態25-3の遊技機は、形態25-1または25-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0069】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0070】

形態25-5の遊技機は、形態25-4に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊促進文字表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特殊促進文字表示の方が有利状態名称表示より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【0071】

〔形態26〕

形態26-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

10

20

30

40

50

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

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、

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）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

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。

40

【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

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示よりも大きく表示されることで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【0073】

形態26-3の遊技機は、形態26-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

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

【0074】

〔形態27〕

形態27-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

10

20

30

40

50

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、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0075】

形態 27-2 の遊技機は、形態 27-1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0076】

形態 27-3 の遊技機は、形態 27-1 または 27-2 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0077】

〔形態 28〕

形態 28-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

、

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

10

20

30

40

50

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

10

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

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

20

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、

30

前記発光制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

40

【 0 0 7 8 】

形態 2 8 - 2 の遊技機は、形態 2 8 - 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

50

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

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

【0079】

〔形態 29〕

形態 29-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 100) と、

演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) と、

表示手段 (画像表示装置 5) と、

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

発光制御手段 (演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記遊技制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 100) は、

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

前記特定識別情報 (第 1 特図、第 2 特図) の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ (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、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0080】

形態29-2の遊技機は、形態29-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当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、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長いことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【0081】

形態29-3の遊技機は、形態29-1または28-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）が表示された後、前記有利状態名称表示を前記有利状態中の操作方法を示唆する操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替えるとともに、前記操作示唆表示に切り替わってから所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われ、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）から前記操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替わる時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を終了させる時間よりも短い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示から操作示唆表示に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、有利状態名称表示を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【0082】

〔形態30〕

形態30-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」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 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（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））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に

10

20

30

40

50

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

【0083】

形態30-2の遊技機は、形態30-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示が表示された後、促された動作がされずに表示される時間よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【0084】

形態30-3の遊技機は、形態30-1または30-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【0085】

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0086】

〔形態31〕

形態31-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、
複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、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（（PA
2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2
、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出
）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル
表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否
かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前（
操作促進演出A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を
表示可能であり、

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

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

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

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

【0087】

形態31-2の遊技機は、形態31-1に記載の遊技機であって、
前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列
の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（
小））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

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

【0088】

形態31-3の遊技機は、形態31-1または31-2に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0089】

〔形態32〕

形態32-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００９０】

〔形態３３〕

形態３３－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

る変動パターンである第5変動パターン（PB1-14）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-16）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-15～17）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-17～19）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

前記第 3 リーチ（高ベースリーチ A 演出）および前記第 4 リーチ（高ベースリーチ B～D 演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

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

前記第 4 リーチ（高ベースリーチ B～D 演出）は、前記第 3 リーチ（高ベースリーチ A 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 3 リーチ（高ベースリーチ A 演出）は、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第 3 リーチ（高ベースリーチ A 演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、

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

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

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

【0091】

〔形態 34〕

形態 34-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 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（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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）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、

10

20

30

40

50

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。

10

【0092】

形態34-2の遊技機は、形態34-1に記載の遊技機であって、

前記特別状態（確変状態）において前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度は前記通常状態において前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度よりも高いことを特徴としている。

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

20

【0093】

〔形態35〕

形態35-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

30

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-2～10）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、

40

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

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

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

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

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）

50

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、第 1 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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 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（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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0096】

形態36-2の遊技機は、形態36-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、

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

20

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

30

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

50

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0099】

形態37-2の遊技機は、形態37-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0100】

〔形態38〕

形態38-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

10

20

30

40

50

が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0101】

形態38-2の遊技機は、形態38-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0102】

形態38-3の遊技機は、形態38-2に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2リーチで前記有利状態に制御されることが報知された場合に、

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

【0103】

〔形態39〕

形態39-1の遊技機は、

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

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

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、

40

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

50

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。

10

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、

20

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

ことを特徴としている。

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

30

〔0105〕

〔形態40〕

形態40-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

40

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、

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、

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、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。

10

【0107】

形態 40-3 の遊技機は、形態 40-1 または 40-2 に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、特定回数到達後特別
状態（時短状態 B（遊タイム））において最初に始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入
賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに特殊変動パターン（時短 B 開始変動パター
ン）を決定する

ことを特徴としている。

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

20

【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、

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
、

30

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（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、

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（（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、

50

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0109】

形態41-2の遊技機は、形態41-1に記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0110】

形態41-3の遊技機は、形態41-1または41-2に記載の遊技機であって、

前記第2態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0111】

〔形態42〕

形態42-1の遊技機は、

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

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、

30

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、

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、

50

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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第 1 態様から第 2 態様に変化させる場合にも、第 1 態様から第 3 態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから第 2 態様または第 3 態様に変化させるので、第 1 態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から第 2 態様または第 3 態様に変化するまでは、第 2 態様よりも期待度の高い第 3 態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【0112】

形態 4 2-2 の遊技機は、形態 4 2-1 に記載の遊技機であって、

20

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 4 3〕

形態 4 3-1 の遊技機は、

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

30

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、

40

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

50

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

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

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

前記第 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 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

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

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

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

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

【 0 1 1 4 】

〔形態 4 4〕

形態 4 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 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

10

20

30

40

50

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

が可能であり、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0115】

【形態 45】

形態４５－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

10

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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－ＪＡを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

30

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２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、

40

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

50

有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0116】

〔形態46〕

形態46-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

10

20

30

40

50

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 C P U 1 2 0）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

前記発光制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（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。

〔 0 1 1 7 〕

〔形態 4 7〕

形態 4 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 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（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、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(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。

10

【0121】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

20

【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種類であっても良い。

【0123】

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

30

【0124】

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

【0125】

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

40

【0126】

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

【0127】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第

50

２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

10

【０１３０】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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などが

50

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。

10

【0139】

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

【0140】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

設けられていても良い。

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

〔遊技の進行の概略〕

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

【0153】

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

10

20

30

40

50

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

10

限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0157】

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

【0158】

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

20

【0159】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで

30

繰返し実行可能となっている。

【0160】

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

【0161】

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

40

【0162】

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

【0163】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（

50

高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化しても良い。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御しても良い。

【0169】

〔演出の進行など〕

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われても良い。

【0170】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0171】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

10

20

30

40

50

【0172】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0173】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

10

【0174】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしても良い。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしても良い。

20

【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。

30

【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疑似連演出を実行するようにしても良い。

40

【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】

50

〔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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 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 1 7 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 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 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 AC 100 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 12 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

〔0182〕

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

〔0183〕

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

〔0184〕

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 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 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしても良い。

〔0185〕

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（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 1 0 3 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 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を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 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過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 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0188】

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

10

【0189】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0190】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0191】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

20

【0192】

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

30

【0193】

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

【0194】

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

40

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

50

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 14 に供給したりする。また、表示制御部 123 は、可動体 32 を動作させる信号を当該可動体 32 または当該可動体 32 を駆動する駆動回路に供給する。

【0198】

音声制御基板 13 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。

10

【0199】

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

【0200】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしても良い。

20

【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 CPU 120 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/O 125 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。

30

【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、CPU 103 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 CPU 103 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。

40

【0206】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 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、RAM 102 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

50

信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であれば良い。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すれば良い。

【0208】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、設定確認処理（ステップS5）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。

【0209】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、設定変更処理（ステップS7）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0210】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

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

【 0 2 1 7 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 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 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 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 S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 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 S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 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 S 6 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 S 4 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。

【 0 2 1 8 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 2 1 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受けると、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、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。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 S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

10

20

30

40

50

【0220】

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

【0221】

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

10

【0222】

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

20

【0223】

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

【0224】

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

30

【0225】

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

40

【0226】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のい

50

ずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしても良い(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしても良い(入賞順消化ともいう)。

【0227】

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

10

【0228】

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

【0229】

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

20

【0230】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0231】

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

40

【0232】

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

【0233】

50

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。

【0234】

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。

10

【0235】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0242】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0243】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0244】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したよ

うに当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0245】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

10

【0246】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【0247】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

として増加していく。

【0252】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0253】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0254】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0255】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

〔演出制御基板 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 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 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。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

10

〔0 2 5 9〕

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 の処理を繰返し実行して待機する。

〔0 2 6 0〕

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 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 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない 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 CPU 1 2 0 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

〔0 2 6 1〕

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

40

〔0 2 6 2〕

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

〔0 2 6 3〕

50

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

【 0 2 6 4 】

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

10

【 0 2 6 5 】

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

【 0 2 6 6 】

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

20

【 0 2 6 7 】

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

30

【 0 2 6 8 】

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

40

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行

50

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

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

〔基本説明の変形例〕

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

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

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

トワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0277】

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

【0278】

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

【0279】

〔特徴部131SGに関する説明〕

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

【0280】

本実施例のパチンコ遊技機1は、図7の説明とは異なり、大当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。

【0282】

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

【0283】

10

20

30

40

50

本実施例では、図 1 1 - 1 に示すように、画像表示装置 5 の左下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第 1 特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第 1 特図保留記憶表示エリア 1 3 0 S G 0 0 5 D が設けられており、画像表示装置 5 の右下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第 2 特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第 2 特図保留記憶表示エリア 1 3 0 S G 0 0 5 U が設けられている。そして、画像表示装置 5 の中央下部には、実行中の可変表示に対応した保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 1 3 0 S G 0 0 5 F が設けられている。

【0284】

また、画像表示装置 5 の右部では、可変表示が実行中であることを遊技者に対して報知するための第 4 図柄 1 3 1 S G 0 0 5 J と、画像表示装置 5 の中央における飾り図柄の可変表示と同様に可変表示が実行される小図柄 1 3 1 S G 0 0 5 M と、を表示可能となっており、画像表示装置 5 の右上部では、後述する時短状態 B（救済時短状態）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数を示す救済時短到達残回数表示 1 3 1 S G 0 0 5 Z を表示可能となっている。

【0285】

また、パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 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 1 3 1 S G 0 0 5 D、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 1 3 1 S G 0 0 5 U 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 1 3 1 S G 0 0 5 F が設けられている。

【0287】

本実施例では、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球の流下方向に沿って第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とが形成されている。第 1 大入賞口は、ソレノイド 1 3 1 S G 0 8 2 A（図 1 1 - 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 1 3 1 S G 0 8 2 B（図 1 1 - 2 参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【0288】

更に、第 1 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 1 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 A 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 1 3 1 S G 0 2 3 B 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 1 0、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域 2 R（第 2 経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が形成する第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【0290】

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

10

20

30

40

50

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

図11-2に示すように、主基板11には、スイッチ回路110を介して、第2大入賞口の下流に備えられたV入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なVスイッチ131SG023B1と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ131SG023B2と、が設けられている。

【0296】

また、演出制御基板12には、プッシュボタン31Bに内蔵された振動モータ61と、可動体32を動作させるための可動体モータ207とが接続されている。また、ランプ制御基板14には、右打ち操作を促すための右打ちLED131SG031と、第1特別図柄の可変表示中に点灯する第1特図用LED131SG032と、第2特別図柄の可変表示中に点灯する第2特図用LED131SG033と、第1保留記憶数が1～2の場合に点灯する第1保留用LED131SG034Aと、第1保留記憶数が3～4の場合に点灯する第1保留用LED131SG034Bと、第2保留記憶数が1～2の場合に点灯する第2保留用LED131SG035Aと、第2保留記憶数が3～4の場合に点灯する第2保留用LED131SG035Bと、プッシュボタン31Bに内蔵されるボタンLED62と、可動体32に内蔵される可動体LED208と、遊技機用枠3に設けられる枠LED9L1～9L12、9R1～9R12と、が接続されている。

【0297】

図 11-3 (A) は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 11-3 (A) に示すように、本実施例では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン種別判定用の乱数値 MR3、変動パターン判定用の乱数値 MR4、普通図表示結果判定用の乱数値 MR5、MR5 の初期値決定用の乱数値 MR6 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。これらの乱数値 MR1 ~ MR6 は、CPU103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路 104 によって更新されても良い。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0298】

尚、本実施例では各乱数値 MR1 ~ MR6 をそれぞれ図 11-3 (A) に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR1 ~ MR6 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。

【0299】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU103 が ROM101 から読み出したプログラムを実行し、RAM102 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

20

【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。

30

【0301】

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

【0302】

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

40

【0303】

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

【0304】

50

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

10

【0305】

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

20

【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（C2）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。

30

【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。

40

【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

50

V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【0311】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【0312】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

尚、本実施例では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定

10

20

30

40

50

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。

10

【0320】

〔時短回数〕

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

20

【0321】

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

30

【0322】

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

（K＝救済時短到達率、ML＝大当り確率、n＝可変表示回数）

【0323】

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

40

【0324】

〔変動パターン〕

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

【0325】

図11-5に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態

50

(低ベース状態)において低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン(変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において最終的に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチAの変動パターン(変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において最終的に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチBの変動パターン(変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において最終的に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチCの変動パターン(変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターン)、通常状態(低ベース状態)において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン(変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン)、時短状態Aまたは確変状態(高ベース状態)において最終的に高ベーススーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチAの変動パターン(変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAの変動パターン)、時短状態Aまたは確変状態(高ベース状態)において最終的に高ベーススーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチBの変動パターン(変動パターン種別が高ベーススーパーリーチBの変動パターン)、時短状態Aまたは確変状態(高ベース状態)において最終的に高ベーススーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチCの変動パターン(変動パターン種別が高ベーススーパーリーチCの変動パターン)、時短状態Aまたは確変状態(高ベース状態)において最終的に高ベーススーパーリーチDのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチDの変動パターン(変動パターン種別が高ベーススーパーリーチDの変動パターン)が設けられている。

【0326】

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

【0327】

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

【0328】

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

【0329】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が63000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-4、特図変動時間が73000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-5

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

【0330】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が78000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-7、特図変動時間が83000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-8、特図変動時間が45000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱ス

10

【0331】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が88000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-10、特図変動時間が93000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-11、特図変動時間が50000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱ス

20

【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

30

【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。

40

【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。

50

【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 $500\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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 $20000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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 $63000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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 $73000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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 $40000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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Aのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB-4の3種類の変動パターンが設けられている。

【0338】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターンとしては、特図変動時間が $78000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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PB1-5、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PB1-6、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PB1-7の3種類の変動パターンが設けられている。

【0339】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が $88000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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PB1-8、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PB1-9、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PB1-10の3種類の変動パターンが設けられている。

【0340】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が $98000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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PB1-11、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PB1-12、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PB1-13の3種類の変動パターンが設けられている。

【0341】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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 PB1-14 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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 PB1-15 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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 PB1-16 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が $30000\text{ms} + 15000\text{ms}$ 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 PB1-17 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

10

【0342】

〔変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル〕

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

【0343】

20

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 $0 \sim 3299$ 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 $3300 \sim 4053$ 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 $4054 \sim 4073$ 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 $4074 \sim 4081$ 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 $4082 \sim 4089$ 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 $4090 \sim 4094$ 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。

30

【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 $0 \sim 3849$ 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 $3850 \sim 4048$ 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 $4049 \sim 4066$ 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 $4067 \sim 4083$ 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 $4084 \sim 4094$ 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。

40

50

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

また、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図11-7(E)に示す大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~25の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が26~975の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が976~2075の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が2076~3380の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が3381~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチD」に決定する。

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

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

【0352】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ～ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ～ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 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 M R 4 の値が 0 ～ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 7 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ～ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 9 に決定する。

【 0 3 5 3 】

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 M R 4 の値が 0 ～ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 0 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ～ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 2 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 M R 4 の値が 0 ～ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ～ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 3 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 5 に決定する。

【 0 3 5 4 】

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 1 1 - 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 M R 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 M R 4 の値が 0 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 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 M R 4 の値が 0 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 に決定する。

【 0 3 5 5 】

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 M R 4 の値が 0 ～ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ～ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 3 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 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 M R 4 の値が 0 ～ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 7 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ～ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 9 に決定する。

【 0 3 5 6 】

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 M R 4 の値が 0 ～ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 0 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ～ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 2 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 M R 4 の値が 0 ～ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ～ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 5 に決定する。

【 0 3 5 7 】

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 1 1 - 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 M R 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 M R 4 の値が 0 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 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 M R 4 の値が 0 ～ 2 5 5 の範囲内であれば変動パ

ターンを P A 2 - 1 に決定する。

【 0 3 5 8 】

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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 6 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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 7 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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 8 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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 9 に決定する。

10

【 0 3 5 9 】

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 1 1 - 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 M R 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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 4 に決定する。

【 0 3 6 0 】

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 1 1 - 1 0 (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 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

20

【 0 3 6 1 】

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 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 4 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 5 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 6 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 7 に決定する。

30

【 0 3 6 2 】

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 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 9 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 0 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 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 3 に決定する。

40

【 0 3 6 3 】

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 1 1 - 1 0 (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 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

【 0 3 6 4 】

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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 4 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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5

50

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。

10

【0366】

〔スーパーリーチ演出の期待度〕

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

【0367】

20

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

30

【0368】

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

40

50

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

【0369】

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

【0370】

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

【0371】

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

【0372】

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

【0373】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が0.5個増える毎に示唆される大当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り期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

【0374】

〔演出制御コマンド〕

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

10

【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。

20

【0376】

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

30

【0377】

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

40

【0378】

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

【0379】

コマンド9000Hは、画像表示装置5において電源投入時の初期画面を表示するため

50

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

【0380】

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

10

【0381】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H 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 A 2 X X H 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 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。

20

【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。

30

【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

40

50

て送信されるようにしてもよい。

【0385】

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

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

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

【0392】

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

【0393】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-13（D）に示すように、コマンド9400Hは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドである。コマンド9401Hは、救済時短に到達するまで残り1～125回であることを指定する救済時短回数B指定コマンドである。コマンド947EHは、救済時短に到達するまで残り126回であることを指定する救済時短回数C指定コマンドである。コマンド94

10

20

30

40

50

7 F Hは、救済時短に到達するまで残り127回以上であることを指定する救済時短回数D指定コマンドである。

【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。

10

【0395】

〔遊技制御データ保持エリア〕

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

20

【0396】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11-14に示すような遊技制御用データ保持エリア131SG150が設けられている。図11-14に示す遊技制御用データ保持エリア131SG150は、第1特図保留記憶部131SG151Aと、第2特図保留記憶部131SG151B、普図保留記憶部131SG151Cと、遊技制御フラグ設定部131SG152と、遊技制御タイマ設定部131SG153と、遊技制御カウンタ設定部131SG154と、遊技制御バッファ設定部131SG155とを備えている。

30

【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。

40

【0398】

50

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。

10

【0399】

つまり、本実施例では、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部131SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部131SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【0400】

20

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしても良い。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させれば良い。

【0401】

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

30

【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。

40

【0403】

50

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

【0404】

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

10

【0405】

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

20

【0406】

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

【0407】

遊技制御タイマ設定部131SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部131SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【0408】

遊技制御カウンタ設定部131SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ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タ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タ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、ランダムカウンタ値として記憶され、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がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路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タ値を更新するためのものであっても良い。

40

【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

50

におけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0411】

〔演出制御データ保持エリア〕

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図11-15(A)に示すような演出制御用データ保持エリア131SG190が設けられている。図11-15(A)に示す演出制御用データ保持エリア131SG190は、演出制御フラグ設定部131SG191と、演出制御タイマ設定部131SG192と、演出制御カウンタ設定部131SG193と、演出制御バッファ設定部131SG194とを備えている。

【0412】

演出制御フラグ設定部131SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部131SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0413】

演出制御タイマ設定部131SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部131SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0414】

演出制御カウンタ設定部131SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部131SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0415】

演出制御バッファ設定部131SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部131SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0416】

本実施例では、図11-15(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部131SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）が設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0417】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図11-15（C）のアクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【0418】

アクティブ表示バッファ131SG194Bには、上記したように、保留記憶（バッファ番号「1-1」または「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図11-15（C）に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、が設けられている。

【0419】

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aを経由することなくアクティブ表示バッファ131SG194Bに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用CPU120が後述する先読予告設定処理（S161）を実行することでセットされる。

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

〔始動入賞判定処理〕

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

【0423】

131SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（131SGS101；N）、131SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（131SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（131SGS104）。このとき、第2始動口スイ

ッチ 2 2 B がオンであれば (1 3 1 S G S 1 0 4 ; 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 (1 3 1 S G S 1 0 5)。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 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。1 3 1 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (1 3 1 S G S 1 0 5 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する (1 3 1 S G S 1 0 6)。

【0 4 2 4】

1 3 1 S G S 1 0 3, 1 3 1 S G S 1 0 6 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 (1 3 1 S G S 1 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (1 3 1 S G S 1 0 8)。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 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。

【0 4 2 5】

1 3 1 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 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 M R 1 や当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 を示す数値データを抽出する (1 3 1 S G S 1 0 9)。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 (1 3 1 S G S 1 1 0)。

【0 4 2 6】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2 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 M R 3 及び変動パターン判定用の乱数値 M R 4 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。CPU 1 0 3 は、1 3 1 S G S 1 0 9 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。

【0 4 2 7】

1 3 1 S G S 1 1 0 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 (1 3 1 S G S 1 1 1)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 1 0 1 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 1 2 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 ROM 1 0 1 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 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示す S 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。

【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 131SGS131 に進む（ステップ 131SGS126f）。

【0434】

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

【0435】

ステップ 131SGS131 において CPU103 は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ 131SGS109 にて抽出した乱数値 MR3 を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。例えば、乱数値 MR3 が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱数値 MR3 がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他（ノーマルリーチ）と判定し、乱数値 MR3 が低ベース弱スーパーリーチ A・B、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D のいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図 11-17（B）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ 131SGS132）。

【0436】

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

【0437】

〔遊技制御メイン処理〕

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

【0438】

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

【0439】

次いで、CPU103 は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用 CPU120 に送信する制御を行う（ステップ 131SGS0014）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1～125 回である場合には、CPU103 は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9401H を送信する制御を行う。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行

10

20

30

40

50

されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【0440】

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

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

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

【0444】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進捗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

10

20

30

40

50

、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当り遊技の1ラウンド目にV入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、1100回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図11-20のステップ131SGS69AでYESと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから110回目であることに基いて消去される。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【0457】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0458】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ131SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

30

【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。

40

【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

50

ブ S 1 0 1) で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。そして、ステップ 1 3 1 S G S 7 0 に移行する。一方、大当たりとすることに決定しなかった場合には (ステップ 1 3 1 S G S 6 3 ; N o)、ステップ 1 3 1 S G S 6 6 に移行する。

【0461】

本実施例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果 (大当たり、はずれ) にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件 (救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること) が発生し得る構成となっている。本実施例では、大当たり A となったことにもとづいて時短状態 A に、所定回数 (本実施例では、900 回) の可変表示を終了しても次の大当たりが発生しなかったことにもとづいて時短状態 B に制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合には、大当たりとなることにもとづく時短状態 A に制御するよう構成されている。

10

【0462】

次いで、C P U 1 0 3 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 1 3 1 S G S 6 6)。時短回数カウンタの値が 0 でなければ、C P U 1 0 3 は、時短回数カウンタの値を 1 減算し (ステップ 1 3 1 S G S 6 7)、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 1 3 1 S G S 6 8)。減算後の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、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 1 3 1 S G S 6 9)。

20

【0463】

尚、本実施例では、ステップ 1 3 1 S G S 7 1 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 1 3 1 S G S 6 6 ~ 1 3 1 S G S 6 9 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 1 3 1 S G S 7 1 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 1 3 1 S G S 1 7 2 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。

30

【0464】

次いで、C P U 1 0 3 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 1 3 1 S G S 6 9 A)。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 1 3 1 S G S 8 4 に移行する。本実施例では、ステップ 1 3 1 S G S 6 9 A 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 1 3 1 S G S 7 0 以降の処理 (特にステップ 1 3 1 S G S 7 1 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 1 3 1 S G S 7 0 に移行する。

40

【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 1 3 1 S G S 7 0 以降の処理が実行されることなく、ステップ 1 3 1 S G S 8 4 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 1 3 1 S G S 7 0 に移行するものの、ステップ 1 3 1 S G S 7 1 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】

50

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。

10

【0467】

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

20

【0468】

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

【0469】

30

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

40

【0470】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられな

50

い。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成しても良い。

【0471】

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

【0472】

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

【0473】

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

【0474】

〔特別図柄停止処理〕

図11-21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ131SGS131）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステップ131SGS132）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS133）。

【0475】

大当りフラグがセットされている場合は、時短Aフラグ、時短Bフラグ、確変フラグ等の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ131SGS134）、時短回数カウンタをクリアし（ステップ131SGS135）、大当り種別に応じた大当り開始指定コマンドの送信設定を行ってステップ131SGS147に進む（ステップ131SGS136）。尚、送信設定された大当り開始指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【0476】

また、ステップ131SGS133において大当りフラグがセットされていない場合、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS140）。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ131SGS147に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態Bであることを示す時短Bフラグをセットする（ステップ131SGS141、ステップ131SGS142）。更に、時短回数カウンタに時短状態B（救済時短）に応じた1100をセットするとともに、時短状態B指定コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS143、ステップ131SGS144）。尚、送信設定された時短状態B指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【0477】

また、右打ちランプ131SG132の点灯を開始するとともに、右打ちLED点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS145、ステップ131SGS146）。尚、送信設定された右打ちLED点灯通知コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

10

20

30

40

50

【0478】

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である0.5秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ131SGS149に進む（ステップ131SGS147、ステップ131SGS148）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【0479】

ステップ131SGS149においてCPU103は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

10

【0480】

そして、ステップ131SGS131において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU103は、図柄確定期間タイマの値を-1し（ステップ131SGS150）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ131SGS151）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるかを判定する（ステップ131SGS152）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ131SGS153）、導出した停止図柄が大当たり図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ131SGS154）。

20

【0481】

〔状態遷移〕

次に、本実施例における状態遷移について説明する。図11-22は、本実施例における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【0482】

図11-22に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たりBが発生して確変領域（Vスイッチ131SG023B1）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たりBが発生して確変領域（Vスイッチ131SG023B1）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

30

【0483】

また、図11-22に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

40

【0484】

また、図11-22に示すように、時短状態A（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

50

【0485】

また、図11-22に示すように、時短状態B（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当たりが発生することなく1100回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は、時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

10

【0486】

尚、本実施例では、時短状態B中に大当たりが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態Aに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域（Vスイッチ131SG023B1）へ遊技球が進入しなかった場合に対応した時短回数（本実施例では、110回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続す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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を10%の割合で決定する。

【0492】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「大当たり」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を5%の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を30%の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を65%の割合で決定する。

【0493】

尚、先読み予告設定処理の実行後は、保留表示・アクティブ表示更新処理（131SGS162）、救済時短等達残回数表示更新処理（ステップ131SGS163）、救済時短到達報知演出実行処理（ステップ131SGS164）を実行する。保留表示・アクティブ表示更新処理では、保留表示フラグの値に応じた表示態様にて保留表示やアクティブ表示の表示を開始する処理、可変表示の終了タイミングにてアクティブ表示をアクティブ表示エリア131SG005Fから消去する処理、可変表示中の演出の進行に応じて保留表示やアクティブ表示を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達残回数表示更新処理では、画像表示装置5に表示されている救済時短到達残回数表示131SG005Z（図11-1参照）の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示131SG005Zを非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が900回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態Bに制御されたことを報知する救済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

【0494】

〔可変表示開始設定処理〕

図11-25は、図11に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS601）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする（131SGS602）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第1特図保留記憶（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を1個ずつ上位にシフトする（ステップ131SGS603）。尚、このとき、バッファ番号「1-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【0495】

また、ステップ131SGS601において、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS604）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする（131SGS605）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第2特図保留記憶（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を1個ずつ上位にシフトする（ステップ131SGS606）。尚、このとき、バッファ番号「2-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【0496】

尚、第2特図可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。

【0497】

10

20

30

40

50

ステップ131SGS603またはステップ131SGS6060の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ131SGS607）。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS608）。

【0498】

例えば、図11-26に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンが非リーチ（非リーチはずれ）である場合は、停止図柄を100%の割合で「124」や「578」等の「非リーチ」の組み合わせ（非リーチ態様、非リーチはずれ態様）に決定する。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがノーマルリーチ（ノーマルリーチはずれ）である場合は停止図柄を95%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、5%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定する。

10

【0499】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は停止図柄を80%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、19%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定し、1%の割合で「767」や「787」等の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチはずれ態様）に決定する。

20

【0500】

そして、可変表示結果が「大当たり」である場合は停止図柄を20%の割合で「222」や「666」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当たり態様）に決定し、50%の割合で「111」や「555」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当たり態様）に決定し、30%の割合で「777」の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチ大当たり態様）に決定する。

【0501】

つまり、飾り図柄が「7」図柄でリーチとなる場合が最も大当たり期待度が高く、以降は「7」以外の奇数図柄でリーチとなる場合、偶数図柄でリーチとなる場合、非リーチの場合の順に大当たり期待度が低くなるように設定されている（飾り図柄による大当たり期待度：「7」図柄でのリーチ>「7」以外の奇数図柄でのリーチ>偶数でのリーチ>非リーチ）。このため、本実施例においては、飾り図柄がリーチの態様となるか否かや、いずれの図柄でリーチとなるかに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

30

【0502】

尚、本実施例では、飾り図柄が偶数の組み合わせでリーチとなる場合と奇数の組み合わせでリーチとなる場合等で大当たり期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がいずれの図柄の組合せでリーチとなっても大当たり期待度が同一であっても良いし、また、飾り図柄が示す数字の大きさに応じてリーチとなったときの大当たり期待度が異なるようにしても良い。

40

【0503】

図11-25に戻り、飾り図柄の停止図柄を決定した後の演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆する可変表示中予告演出を実行するか否かを決定するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ131SGS609）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

50

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用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（131SGS612）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0507】

尚、本実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしても良い。

【0508】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（131SGS613）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（131SGS614）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）に対応した値にする（131SGS615）。

【0509】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S173）に応じた値にセットすれば良い。

【0510】

〔可変表示中の演出について〕

演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップS171の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示及びリーチ演出等の制御を行う。

【0511】

10

20

30

40

50

〔演出制御パターンについて〕

図 1 1 - 2 7 及び図 1 1 - 2 8 に示すように、演出制御パターンは、変動パターン P A 1 - 1 ~ 4、P A 2 - 1 ~ 1 9、P B 1 - 1 ~ 1 8 毎に設定されている。

【0 5 1 2】

変動パターン P A 1 - 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 P A 1 - 1、P A 1 - 2 は、通常状態において指定される変動パターンであり、P A 1 - 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、P A 1 - 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。

10

【0 5 1 3】

変動パターン P A 2 - 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 P A 2 - 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。

【0 5 1 4】

変動パターン P A 2 - 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 P A 2 - 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。

20

【0 5 1 5】

変動パターン P A 2 - 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 P A 2 - 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 P A 2 - 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。

30

【0 5 1 6】

変動パターン P A 2 - 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 P A 2 - 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 P A 2 - 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。

40

【0 5 1 7】

変動パターン P A 2 - 1 0 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 P A 2 - 1 1 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パター

50

ンPA2-12に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【0518】

変動パターンPA2-13に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出（図中「低ベース最強」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-14に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-15に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

10

【0519】

変動パターンPA2-2～15は、いずれも通常状態において指定される変動パターンである。

【0520】

変動パターンPA2-16に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチAのリーチ演出（図中「高ベースA」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-17に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチBのリーチ演出（図中「高ベースB」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチCのリーチ演出（図中「高ベースC」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-19に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチDのリーチ演出（図中「高ベースD」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0525】

変動パターン PB 1-8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン PB 1-9 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン PB 1-10 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

10

【0526】

変動パターン PB 1-11 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン PA 2-12 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン PB 1-13 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

20

【0527】

変動パターン PB 1-1~13 は、いずれも通常状態において選択される変動パターンである。

【0528】

変動パターン PB 1-14 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン PB 1-15 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン PB 1-16 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン PB 1-17 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ D のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

30

【0529】

変動パターン PB 1-14~17 は、いずれも時短状態 A、確変状態において選択される変動パターンである。

【0530】

変動パターン PB 1-18 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン PB 1-18 は、時短状態 B において選択される変動パターンである。

40

【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 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指定された変動パターンが PA 1-1 または PA 1-2 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【0532】

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

50

変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1またはPB1-1の場合には、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-1であれば大当たりとなるように制御する。

【0533】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

10

【0534】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

が P A 2 - 7 または P B 1 - 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 P A 2 - 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 P B 1 - 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。

【 0 5 3 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 8 または P B 1 - 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 P A 2 - 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 P B 1 - 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。

【 0 5 4 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 9 または P B 1 - 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 P A 2 - 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 P B 1 - 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。

【 0 5 4 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 0 または P B 1 - 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 P A 2 - 1 0 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 P B 1 - 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。

【 0 5 4 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 1 または P B 1 - 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 P A 2 - 1 1 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 P B 1 - 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。

【 0 5 4 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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

10

20

30

40

50

が P A 2 - 1 2 または P B 1 - 1 0 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 P A 2 - 1 2 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 P B 1 - 1 0 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。

【 0 5 4 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 3 または P B 1 - 1 1 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 P A 2 - 1 3 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 P B 1 - 1 1 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。

【 0 5 4 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 4 または P B 1 - 1 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 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 P A 2 - 1 4 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 P B 1 - 1 2 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。

【 0 5 4 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 または P B 1 - 1 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 P A 2 - 1 5 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 P B 1 - 1 3 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。

【 0 5 4 7 】

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。

【 0 5 4 8 】

図 1 1 - 3 0 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 C P U 1 2 0 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 P A 1 - 3 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【0549】

演出制御用CPU120は、時短状態A、確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1またはPB1-1の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-1であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-1であれば大当たりとなるように制御する。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 CPU 120 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 PA 1-4 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【0556】

演出制御用 CPU 120 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 PB 1-18 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当たりとなるように制御する。

【0557】

このように時短状態 B においては、はずれの場合と大当たりの場合は必ず非リーチとなるように制御されるようになっている。

【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 CPU 120 は、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチのリーチ演出は、前述のように通常状態において実行される低ベース弱スーパーリーチ A、B、低ベース強スーパーリーチ A～C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出、時短状態 A、確変状態において実行される高ベーススーパーリーチ A～D のリーチ演出を含む。尚、以下では、ノーマルリーチ、スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単にノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出と呼ぶことがあり、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単に低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチ A 演出、高ベースリーチ B 演出、高ベースリーチ C 演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。

【0559】

スーパーリーチ演出は、大当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。

【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 PB 1-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 PB 1-JB を含む構成としても

10

20

30

40

50

良い。

【0562】

このような構成において演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-JAの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチA演出を実行し、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御し、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-JBの場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース弱リーチB演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。このため、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。

10

【0563】

尚、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展する変動パターンを含まない構成としても良く、このような構成では、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されることとなる。

【0564】

また、以下の実施例においても、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成を適用しても良く、この場合には、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の大当たり期待度が、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチA演出の大当たり期待度よりも高くなるように、低ベース弱リーチA、B演出の実行後にはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンの決定割合が定められた構成となる。

20

【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。

30

【0566】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAに対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図11-32（a1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L，5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Aを実行し、図11-32（a2）に示すように、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートを開始する。

40

【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。

50

【0568】

図11-33に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース弱リーチA演出のタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0569】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチA演出のタイトル開始期間では、図11-32(a3)～(a4)に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

10

【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。

20

【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)。

30

【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。

40

【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」

50

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 8 L, 8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 11-32 (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「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーン)に切り替わる。

【0574】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A の後、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体 32 を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。

10

【0575】

尚、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A の後、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当りである旨(大当り遊技状態に制御される旨)の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。

20

【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。

30

【0577】

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 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 5 L, 5 R 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 131 SG005 D、第 2 保留記憶表示エリア 131 SG005 U、アクティブ表示エリア 131 SG005 F 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。

40

【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

50

ズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

【0579】

図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース弱リーチB演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0580】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間では、図11-34（b3）～（b4）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0581】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0582】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル表示期間では、図11-34（b4）～（b5）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の下方に、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図11-35に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0583】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル終了期間では、（b5）～（b6）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチB演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

【0584】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチB演出の導入パートを開始させる。図11-34（b6）～（b7）に示すように、低ベース弱リーチB演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（ホッケー台を挟んでキャラクタ「夢夢」とキャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙する背景）と同じであり、タ

10

20

30

40

50

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 8 L, 8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 11-34 (b 7) ~ (b 8) 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 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B の後、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体 32 を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「ボインゴ」との勝負に勝つことができず、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果と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ー「夢夢」が敵キャラクター「ボインゴ」との勝負に勝って、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0587】

〔低ベース強リーチ A 演出について〕

図 11-36 は、低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-37 は、低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0588】

演出制御用 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。

【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 (c 1) に示すように、リーチ態様の左右の

飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

【0590】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図11-36（c1'）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

10

【0591】

図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチA演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置5の表示領域にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

20

【0592】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0593】

落下演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

30

【0594】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチA演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0595】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

40

【0596】

図11-36（c1）～（c3）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチA演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【0597】

50

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチA演出の背景（廊下に味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【0598】

低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間では、図11-36（c3）～（c4）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0599】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0600】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図11-36（c4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-37に示すように、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-36（c5）～（c6）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

【0601】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間では、図11-36（c6）～（c7）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L，8Rからセリフの音声も出力されない。

【0602】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチA演出の導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

10

20

30

40

50

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（c 8）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 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。

【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 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。

【0604】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ 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ー「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクター「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ー「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース強リーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0605】

〔低ベース強リーチ A 演出の期待度示唆表示について〕

低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11-36（c 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。

【0606】

低ベース強リーチ A 演出が実行される通常状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0607】

また、通常状態では第 2 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第 1 特図

10

20

30

40

50

の保留数が最大（４つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチＡ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【０６０８】

尚、図１１－３６に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロローグ表示期間において保留表示及びアクティブ表示が表示される構成であるが、プロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【０６０９】

また、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合には、図１１－３６（ｃ２）～（ｃ３）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、図１１－３６に示す例では、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーにキャラクタを表示させ、表示領域が全て埋まるまで拡大表示させることで、表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となる構成であるが、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【０６１０】

低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、図１１－３６（ｃ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１１－３６（ｃ５）～（ｃ６）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－３６（ｃ５）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図１１－３６（ｃ６）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチＡ演出に対応する３個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチＡ演出における大当りの期待度が示唆される。

【０６１１】

低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出から低ベース強リーチＡ演出に発展する場合には、図１１－３８（ｘ１）～（ｘ２）に示すように、プロローグ表示期間において味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まるまでは、保留数が残っていれば保留表示及びアクティブ表示が表示されており、その後のタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図１１－３８（ｘ３）～（ｘ４）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」と同時に期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となつてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及び

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る！」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る！」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0612】

〔低ベース強リーチB演出について〕

図 11-39 は、低ベース強リーチB演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図 11-40 は、低ベース強リーチB演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

10

【0613】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース強リーチB演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチB演出に発展させる。

20

【0614】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 11-39 (d1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

30

【0615】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 11-39 (d1') に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【0616】

図 11-40 に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチB演出のタイトル文字「激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置5の表示領域にタイトル文字「激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

40

【0617】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0618】

50

落下演出から移行した低ベース強リーチB演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【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、味方キャラクター「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0620】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0621】

図11-39（d1）～（d3）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「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】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間では、まず、図11-39(d4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした状態でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-40に示すように、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる。次いで、図11-39(d5)～(d6)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される(図11-47及び図11-48参照)。

10

【0626】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間では、図11-39(d6)～(d7)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図11-47及び図11-48参照)。また、図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

20

【0627】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチB演出の導入パートを開始させる。図11-39(d3)～(d8)に示すように、低ベース強リーチB演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景(味方キャラクター「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)とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチB演出の導入パート開始時の背景(味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が町中で対峙する背景)に切り替わる。低ベース強リーチB演出の導入パートは、遊技者から見て奥側の位置で敵キャラクター「ロボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側の位置で味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクター「ロボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、図11-39(d8)及び図11-40に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ!」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

30

【0628】

このように低ベース強リーチB演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

40

【0629】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクター「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベ

50

ース強リーチB演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクター「ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチB演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0630】

〔低ベース強リーチB演出の期待度示唆表示について〕

10

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「激震ロボバトル」とともに、タイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図11-39（d5）に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0631】

低ベース強リーチB演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

20

【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。

30

【0633】

尚、低ベース強リーチB演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0634】

また、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、図11-39（d2）～（d3）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクター「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、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。

40

50

【0635】

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、図11-39(d4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-39(d5)～(d6)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-39(d5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-39(d6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチB演出に対応する3・5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチB演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

10

【0636】

〔低ベース強リーチC演出について〕

低ベース強リーチC演出については、前述の低ベース強リーチB演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチC演出についての図面は省略する。

【0637】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース強リーチC演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチC演出に発展させる。

20

【0638】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

30

【0639】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

40

【0640】

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチC演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置5の表示領域にタイトル文字「大激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「大激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0641】

50

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0642】

落下演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

10

【0643】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチC演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【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。

20

【0646】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「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。

30

【0647】

低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間では、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

40

【0648】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、タイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の

50

双方と重なった態様で表示される。

【0649】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間では、まず、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

10

【0650】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間では、定位置に表示されているタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

20

【0651】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチC演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチC演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチC演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチC演出の導入パートは、遊技者から見て奥側に敵キャラクタ「大口ボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側に味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「大口ボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

30

【0652】

このように低ベース強リーチC演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。

40

【0653】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定

50

された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大口ボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0654】

〔低ベース強リーチC演出の期待度示唆表示について〕

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「大激震ロボバトル」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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0659】

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示を非表示とした態

50

様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチC演出に対応する4個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチC演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0660】

〔低ベース最強リーチ演出について〕

図11-41は、低ベース最強リーチ演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-42は、低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0661】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。

【0662】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図11-41(e1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

【0663】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図11-41(e1')に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【0664】

図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0665】

演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【0666】

低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図11-41(e3)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は維持したまま、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で出現する。その後、図11-41(e4)に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」を徐々に縮小させ、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」を定位置で静止させる。タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

10

【0667】

リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」は、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

20

【0668】

図11-41(e1)～(e4)に示すように、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景(味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景)に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

30

【0669】

また、選択演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた選択演出の選択結果画像(ここでは低ベース最強リーチ演出のタイトル画像)が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景(味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景)に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

40

【0670】

50

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間では、まず、図11-41(e4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした状態でタイトル文字「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)。

10

【0671】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図11-41(e6)～(e7)に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の状態で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図11-47及び図11-48参照)。また、図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

20

30

【0672】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース最強リーチ演出の導入パートを開始させる。図11-41(e4)～(e8)に示すように、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景(街中で味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける背景)は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景(味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景)とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。低ベース最強リーチ演出の導入パートは、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける動画のシーンから開始する。また、図11-41(e8)及び図11-42に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

40

【0673】

このように低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる一方、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

50

じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【0674】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0675】

〔低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示について〕

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11-41（e6）に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0676】

低ベース最強リーチ演出が実行される通常状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0677】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース最強リーチ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0678】

また、低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、図 11-41（e2）～（e4）に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえろ！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクテ

ィブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【0679】

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、図11-41(e4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-41(e5)～(e6)に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-41(e5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-41(e6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース最強リーチ演出に対応する4.5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース最強リーチ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

10

【0680】

〔タイトル表示パートの変形例について〕

図11-43は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。

【0681】

演出制御用CPU120は、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行するとまず、図11-43(f1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)等の表示を除き、表示領域全体を黒色表示するブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出の実行前に保留表示及びアクティブ表示が表示されていた場合には、ブラックアウト演出の開始に伴い保留表示及びアクティブ表示が非表示となる。

20

【0682】

演出制御用CPU120は、ブラックアウト演出を所定時間継続した後、図11-43(f2)に示すように、表示領域全体の背景を黒色表示に維持した状態で、期待度示唆表示(図11-43(f2)では低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示)を表示させる。

【0683】

次いで、演出制御用CPU120は、表示領域全体の背景を黒色表示として期待度示唆表示を表示した状態を所定時間維持し、図11-43(f3)(f5)に示すように、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字(図11-43(f3)(f5)では低ベース最強リーチ演出のタイトル文字)を期待度示唆表示よりも大きいサイズで定位置に表示させる。

30

【0684】

該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字はいずれも定位置に表示された状態では、タイトル文字の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、定位置に表示された状態において該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

40

【0685】

また、タイトル文字は、白色の態様(図11-43(f3))または赤色の態様(図11-43(f5))のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ131SGS609の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当りであるか否かに応じた確率で、

50

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たりとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当たりとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当たりの期待度が高くなる。

【0686】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字を表示させた後、図11-43(f4)(f6)に示すように、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字の表示を維持したまま、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに対応する背景を表示させ、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。一方、タイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。また、タイトル表示パートにおいてタイトル文字は、ブラックアウト演出の開始後、タイトル文字が表示されるまでの時間よりも長い時間にわたり表示される(図11-47及び図11-48参照)。

【0687】

次いで、演出制御用CPU120は、タイトル終了期間に移行させる。尚、タイトル終了期間の制御は、上述した各スーパーリーチ演出と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【0688】

このようにタイトル表示パートの変形例では、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字が、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるかによって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示させることで、まず期待度示唆に注目させることができる。

【0689】

また、図11-43(f2)に示すように、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも、スーパーリーチ演出の種類が同一であれば共通の態様で期待度示唆表示が行われる。このため、期待度示唆表示が表示された後のタイトル文字の態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるか、に注目させることができる。

【0690】

〔高ベースリーチA～D演出について〕

図11-44は、高ベースリーチA～D演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-44は、高ベースリーチA～D演出の実行状況を示すタイミングチャートである。尚、高ベースリーチA～D演出は、登場する敵キャラクタの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチA演出について説明し、高ベースリーチB～D演出の説明は省略する。

【0691】

演出制御用CPU120は、時短状態Aまたは確変状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチAに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄(大)の変動を開始し、図11-44(g2)に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄(大)を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートを開始する。

【0692】

図11-45に示すように、高ベースリーチA演出のタイトル表示パートは、画像表示

10

20

30

40

50

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パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【0694】

高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 11-44 (g2) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示は維持したまま、タイトル文字「バトルリーチ A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「バトルリーチ A」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で出現する。その後、図 11-44 (g3) に示すように、タイトル文字「バトルリーチ A」を徐々に縮小させ、タイトル文字「バトルリーチ A」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「バトルリーチ A」を定位置で静止させる。タイトル文字「バトルリーチ A」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。

【0695】

リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) としては、「1」～「9」の数字のいずれか (図中は「2」) が表示されることとなるが、高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「バトルリーチ A」は、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「バトルリーチ A」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。

【0696】

図 11-44 (g1) ～ (g3) に示すように、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた時短状態 A または確変状態における飾り図柄 (大) の変動中の背景 (夜空の背景) は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景 (味方キャラクター「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 8 L, 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 11-44 (g4) ～ (

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 (g 5) ~ (g 6) に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図 11-45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル終了期間は、高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する (図 11-47 及び図 11-48 参照)。また、図 11-45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 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 (g 3) ~ (g 7) に示すように、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景 (味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っている背景) は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景 (味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」が左右の位置に表示される背景) とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。高ベースリーチ A 演出の導入パートは、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っている動画のシーンから開始する。また、図 11-44 (g 7) 及び図 11-45 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「Fight!」の字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【0700】

このように高ベースリーチ A 演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ 8 L, 8 R からタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L, 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【0701】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨 (大当たり遊技状態に制御される旨) の演出結果を報

知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0702】

〔高ベースリーチ A ～ D 演出の期待度示唆表示について〕

高ベースリーチ A ～ D 演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出の期待度示唆表示について説明し、高ベースリーチ B ～ D 演出の期待度示唆表示の説明は省略する。

【0703】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「バトルリーチ A」とともに、タイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11-44（g5）に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0704】

高ベースリーチ A 演出が実行される時短状態 A または確変状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【0705】

また、時短状態 A または確変状態では第 1 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第 2 特図の保留数が最大（4 つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において高ベースリーチ A 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0706】

また、高ベースリーチ A 演出を実行する場合には、図 11-44（g1）～（g3）に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する

構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【0707】

高ベースリーチA演出のタイトル表示パートでは、図11-44(g3)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチA」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-44(g4)～(g5)に示すように、タイトル文字「バトルリーチA」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-44(g4)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-44(g5)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチA演出に対応する3個（高ベースリーチB演出は3.5個、高ベースリーチC演出は4個、高ベースリーチD演出は4.5個）の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチA演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

10

【0708】

〔タイトル文字の表示位置について〕

図11-46は、画像表示装置5の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

【0709】

図11-46(A)(B)に示すように、画像表示装置5は、長方形状の表示領域5Lを有するものであるが、その前面に遊技盤2が配置されるため、画像表示装置5の表示領域5Lにおける視認領域は、遊技盤2に形成された開口部24から視認可能となる領域、すなわち遊技盤2を構成する部材によって被覆されない領域となる。

20

【0710】

前述のように演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ!」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえろ!」が表示される定位置は、図11-46(A)に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ!」が、画像表示装置5の表示領域5Lの対角線同士の交点と重なる位置となり、図11-46(B)に示すように、画像表示装置5の視認領域内において遊技盤2の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域5Sの対角線同士の交点と重なる位置となっている。

30

【0711】

また、同様に低ベース弱リーチB演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベース強リーチA演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」、低ベース強リーチB演出のタイトル文字「激震ロボバトル」、低ベース強リーチC演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」、高ベースリーチA演出のタイトル文字「バトルリーチA」、高ベースリーチB演出のタイトル文字「バトルリーチB」、高ベースリーチC演出のタイトル文字「バトルリーチC」、高ベースリーチD演出のタイトル文字「バトルリーチD」、のいずれのタイトル文字についても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置は、図11-46(A)に示すように、タイトル文字が、画像表示装置5の表示領域5Lの対角線同士の交点と重なる位置となり、図11-46(B)に示すように、画像表示装置5の視認領域内において遊技盤2の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域5Sの対角線同士の交点と重なる位置となっている。

40

【0712】

遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤2のデザインの変更により遊技盤2を構成する部材によって画像表示装置5の表示領域5Lが被覆される領域が変化して表示領域5Lのうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも

50

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 $T1-1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt1a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt1b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt1c$ である。

【 0 7 1 6 】

低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間は $T1-2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt1a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt1b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt1c$ である。

【 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 $T2-1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

【 0 7 1 9 】

低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間は $T2-2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

【 0 7 2 0 】

低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間は $T2-3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $Tt2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $Tt2a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $Tt2b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $Tt2c$ である。

【 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、タイトル表示部分の演出時間、そのうちのタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【0722】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間は T 3 であり、タイトル表示部分の演出時間は 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。

【0723】

高ベースリーチ演出 A ～ D の全体の演出時間はいずれも T 4 であり、タイトル表示部分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。

【0724】

本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図 11-48（A）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（T 2-1、T 2-2、T 2-3）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（T 1-1、T 1-2）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、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（T 3）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（T 2-1、T 2-2、T 2-3）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（T 1-2）は、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（T 1-1）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 B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（T 2-3）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（T 2-1、T 2-2）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出のうち低ベース強リーチ A 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（T 2-2）は、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間（T 2-1）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部分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（T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b / T t 4 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 / T t 4 a）及び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 / T t 4 c）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 / T t 4 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 / T t 4 c）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部分の演出時間を比較すると、図 11-48（C）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示部分の演出時間（T t 2）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部分の演出時間（T t 1）よりも長く、低

10

20

30

40

50

ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 3) 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 (T t 2) 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 (T t 4) は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 1、T t 2、T t 3) よりも短く設定されている。

【0728】

本形態において低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル開始期間及びタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 11-48 (D) に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間 (T t 3 a) は、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル開始期間の演出時間 (T t 4 a) よりも長く設定されており、図 11-48 (E) に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間 (T t 3 b) は、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル表示期間の演出時間 (T t 4 b) よりも長く設定されている。

10

【0729】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) におけるタイトル開始期間の演出時間を比較すると、図 11-48 (F) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当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。

20

【0730】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) におけるタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 11-48 (G) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当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。

30

【0731】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) におけるタイトル終了期間の演出時間を比較すると、図 11-48 (H) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当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。

40

【0732】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、

50

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演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の文字表示期間の演出時間(Tt2d)は、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の文字表示期間の演出時間(Tt1d)よりも長く、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間(Tt3d)は、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の文字表示期間の演出時間(Tt2d)よりも長く設定されている。

10

【0733】

本形態において低ベース(通常状態)中のスーパーリーチ演出(低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出)におけるタイトル開始期間とタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図11-48(J)(K)に示すように、低ベース(通常状態)中のいずれのスーパーリーチ演出(低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出)においても、タイトル表示期間の演出時間(Tt1b/Tt2b/Tt3b)は、タイトル開始期間の演出時間(Tt1a/Tt2a/Tt3a)よりも長く、タイトル開始期間の演出時間(Tt1a/Tt2a/Tt3a)は、タイトル終了期間の演出時間(Tt1c/Tt2c/Tt3c)よりも長く設定されている。

20

【0734】

本形態において低ベース(通常状態)中のスーパーリーチ演出(低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出)と高ベース(時短状態A及び確変状態)中のスーパーリーチ演出(高ベースリーチA～D演出)の全体の演出時間を比較すると、図11-48(L)に示すように、高ベース(時短状態A及び確変状態)中のスーパーリーチ演出(高ベースリーチA～D演出)の全体の演出時間(T4)は、低ベース(通常状態)中のスーパーリーチ演出(低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出)の全体の演出時間(T1-1、T1-2、T2-1、T2-3、T3)よりも短く設定されている。

30

【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部分のタイトル文字と飾り図柄との関係の一形態を示す図である。

【0736】

図11-49(A)に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル文字は「爆チューを捕まえろ!」であり、タイトルの文字数は10文字であり、タイトル文字のフォントサイズ(1文字あたりの標準サイズ)はFJであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ(全てのタイトル文字を含む領域のサイズ)はEJAである。

【0737】

低ベース弱リーチB演出のタイトル文字は「ビリビリホッケー対決」であり、タイトルの文字数は10文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFJであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEJBである。

40

【0738】

低ベース強リーチA演出のタイトル文字は「2人で爆チューを捕まえろ!」であり、タイトルの文字数は13文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEKAである。

【0739】

低ベース強リーチB演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は7文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFKであり、タイトル文字が表示さ

50

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る！」であり、タイトルの文字数は 13 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F S K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E S K である。

【0742】

また、図 11-49 (A) に示すように、スーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄 (大) のフォントサイズは K D であり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 (小) のフォントサイズは K S である。

【0743】

本形態においてタイトル文字のフォントサイズを比較すると、図 11-49 (B) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字のフォントサイズ F J よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0744】

また、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0745】

また、図 11-49 (B) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字のフォントサイズ F J、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F S K は、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄 (大) のフォントサイズ K D よりも小さいフォントサイズであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 (小) のフォントサイズ K S よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄 (大) が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 (小) が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0746】

本形態においてタイトル文字の表示領域サイズを比較すると、図11-49(C)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当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演出のタイトル文字の表示領域サイズEKA、EKB、EKCは、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字の表示領域サイズEJA、EJBよりも大きく、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当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の表示領域サイズESKは、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字の表示領域サイズEKA、EKB、EKCよりも大きい。

10

【0747】

〔期待度示唆表示について〕

図11-50は、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示の実行状況を示す図である。

【0748】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図11-50(A)に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

20

【0749】

演出制御用CPU120は、期待度示唆表示を行う場合に、図11-50(A)に示すように、まず5個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」を表示させた後、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させる。また、演出制御用CPU120は、星形オブジェクトを黒色から金色に変化させる場合に、該当する星形オブジェクトの強調表示を行った後、金色の通常表示に変化させる。

【0750】

この際、演出制御用CPU120は、図11-50(B)に示すように、色彩を変化させる星形オブジェクトを拡大表示させるとともに中央から周囲に向けて輝くように色彩を白色に変化させ、輪郭が消えるまで拡大したオブジェクト全体を白色に変化させた後、全体またはその半分が金色に変化した星形オブジェクトを表示させる。特に、2つ目から3つめの星形オブジェクトについては、拡大表示させた星形オブジェクトの一部が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」の一部と重なるサイズまで拡大させる。また、演出制御用CPU120は、黒色の星形オブジェクトから星形オブジェクト全体を金色に変化させる場合にも、星形オブジェクト半分を金色に変化させる場合にも、共通の態様で強調表示を行う。

30

【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。

40

【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

50

トの強調表示が開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ 8 L, 8 R から出力されるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。

【0753】

〔選択演出について〕

図 11-51 は、選択演出の実行状況を示す図である。選択演出は、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を経ることなく直接低ベース強リーチ A ~ C 演出または低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、いずれの種類のスーパーリーチ演出が実行されるかが特定される演出である。

10

【0754】

演出制御用 CPU 120 は、選択演出が実行される場合に、図 11-51 (h1) に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図 11-51 (h2) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域内にウィンドウを表示させ、そのウィンドウ内に選択演出のタイトルが表示させる。選択演出のタイトルでは、「リーチを格上げしろ！」というメッセージが表示され、選択演出が実行されることが示唆される。

【0755】

次いで、演出制御用 CPU 120 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 31 B を模したボタン画像とプッシュボタン 31 B 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。

20

【0756】

演出制御用 CPU 120 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 31 B 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。

30

【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。

40

【0758】

そして、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された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 31 B 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。

50

【0759】

図11-52に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン3Bの操作回数は3回、低ベース弱リーチB演出のタイトル画像から低ベース強リーチA演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は4回、低ベース強リーチA演出のタイトル画像から低ベース強リーチB演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は8回、低ベース強リーチB演出のタイトル画像から低ベース強リーチC演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は10回、低ベース強リーチC演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は15回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期態度または大当り期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン31Bの操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン31Bの操作が必要となる。

10

【0760】

また、図11-52に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチA、B演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチA演出以上の大当り期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチA演出が実行される割合は約32.18%、低ベース強リーチB演出が実行される割合は約30.16%、低ベース強リーチC演出が実行される割合は約30.30%、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約7.36%となっている。

20

【0761】

また、演出制御用CPU120は、選択演出において低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、5個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、5個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態に表示させるようになっている。

【0762】

選択演出において表示されているスーパーリーチ演出のタイトル画像から次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、スーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数にプッシュボタン31Bの1回の操作に要する時間を乗算した時間である。プッシュボタン31Bの1回の操作に要する時間は約80msであり、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わる場合にはプッシュボタン31Bを3回操作する必要がある、その際の最低限要する時間は約240msとなる。

30

【0763】

一方、タイトル表示パートの期待度示唆表示において星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間、すなわち示唆される期待度が1段階変化する時間は約300msであり、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間よりも長く設定されている。このため、演出制御用CPU120は、選択演出において、タイトル表示パートの期待度示唆表示において示唆される期待度が1段階変化する時間よりも短い時間で低ベース弱リーチA演出のタイトル画像を低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替えることが可能となる。

40

【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

50

演出 A ～ D を含む。

【 0 7 6 5 】

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。

【 0 7 6 6 】

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。

【 0 7 6 7 】

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 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース弱リーチ 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 3 1 B 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。

【 0 7 6 8 】

操作促進演出 B は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ～ C 演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチ A、B 演出において演出結果として大当たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出 B においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【 0 7 6 9 】

操作促進演出 C は、低ベース強リーチ A ～ C 演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

【 0 7 7 0 】

操作促進演出 D は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果を報知する演出である。

【 0 7 7 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 7 7 2 】

図 1 1 - 5 4 （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 8 0 % の割合で非実行が決定され、2 0 % 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 2 0 % の割合で非実行が決定され、8 0 % 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

10

20

30

40

50

の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当りの可能性が高い旨が示唆される。

【0773】

尚、本実施例では、説明文表示演出がタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行される構成であり、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出の実行の有無に関わらず、低ベース強リーチ A～C 演出の実行時間及びタイトル表示パートの実行時間が変わらない構成であるが、低ベース強リーチ A～C 演出が実行される変動パターンとして、第 1 変動パターンと、第 1 変動パターンよりも変動時間を長く設定した第 2 変動パターンと、を備え、第 1 変動パターンが指定された場合には、説明文表示演出を実行せず、第 2 変動パターンが指定された場合に、第 1 変動パターンよりも長く設定された変動時間を用いて説明文表示演出を実行する構成としても良い。このような構成では、予告演出決定処理において説明文表示演出を実行するか否かが決定されるのではなく、第 1 変動パターンが指定されたか、第 2 変動パターンが指定されたか、により説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、説明文表示演出が実行された場合に、説明分演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなるように第 1 変動パターン、第 2 変動パターンを決定することで、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出が実行されることで大当りの可能性が高い旨が示唆される。

【0774】

図 11-54 (B) に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチ A、B 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行するか否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 80% の割合で非実行 (白) が決定され、20% の割合で実行 (赤) が決定され、実行 (金) は決定されない。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には 20% の割合で非実行 (白) が決定され、75% の割合で実行 (赤) が決定され、5% の割合で実行 (金) が決定される。このように、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行 (金) が決定されるので、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。

【0775】

尚、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成においては、大当りとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで大当りの可能性が高い旨が示唆されるようにしても良い。また、このような構成においては、大当りとなる変動パターンが特定された場合のみ実行 (金) が決定され、低ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当りが確定するようにしても良い。

【0776】

図 11-54 (C) に示すように、予告演出決定処理においては、ノーマルリーチ演出からははずれとなる変動パターン、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチ A、B 演出に発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進演出 A を実行するか否かが決定され

る。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には50%の割合で非実行が決定され、50%の割合で実行が決定される。また、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合には100%の割合で実行が決定される。このように、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合に必ず実行が決定され、はずれとなる変動パターンが特定された場合にも実行が決定されることがあるため、ノーマルリーチ演出において操作促進演出Aが実行されることで低ベース弱リーチA、B演出に発展する可能性が示唆される。

【0777】

図11-54(D)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果がはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチA、B演出から低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)のいずれを表示させるかが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には90%の割合で操作促進画像(小)が決定され、10%の割合で操作促進画像(大)が決定される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には10%の割合で操作促進画像(小)が決定され、90%の割合で操作促進画像(大)が決定される。このように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像(小)及び操作促進画像(大)のうち操作促進画像(大)が決定されるため、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの終盤における操作促進演出Bにおいて操作促進画像(大)が表示された場合に、操作促進画像(小)が表示された場合よりも低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。

【0778】

図11-54(E)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進演出Cを実行するか否か、操作促進演出Cを実行する場合にカットイン画像(A)またはカットイン画像(B)のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には50%の割合で非実行が決定され、30%の割合で実行(カットイン画像(A))が決定され、20%の割合で実行(カットイン画像(B))が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には5%の割合で非実行が決定され、30%の割合で実行(カットイン画像(A))が決定され、65%の割合で実行(カットイン画像(B))が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出Cの実行が決定されるため、低ベース強リーチA～C演出における導入パートの終盤で操作促進演出Cが実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像(A)及びカットイン画像(B)のうちカットイン画像(B)が表示されるため、低ベース強リーチA～C演出における導入パートの終盤で操作促進演出Cが実行され、カットイン画像(B)が表示された場合にカットイン画像(A)が表示された場合よりも大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【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CPU120は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図11-55（A）～（I）に示すように、味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、プロローグ表示期間において説明文表示演出を行う場合には、味方キャラクタ「夢夢」が拡大表示する背景よりも手前側のレイヤーに、説明文を構成する説明文字「驚き！」「桃の木」「大ラッキー！」を順番に表示させる。この際、演出制御用CPU120は、まず図11-55（A）に示すように、説明文字「驚き！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t1））、図11-55（B）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t2））、その後、図11-55（C）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図11-56（t3））。

【0782】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-55（D）に示すように、説明文字「桃の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t4））、図11-55（E）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t5））、その後、図11-55（F）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図11-56（t6））。

【0783】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-55（G）に示すように、説明文字「大ラッキー！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t7））、図11-55（H）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t8））、その後、図11-55（I）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図11-56（t9））。

【0784】

〔タイトル色変化演出について〕

図11-57は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図11-58は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

【0785】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

【0786】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用CPU120は、タイトル表示期間において図11-57（A）に示すように、白色のタイトル文字を定位置

10

20

30

40

50

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 t_1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ8L, 8Rから出力させるとともに、図11-57(B)(C)に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

【0787】

一方、演出制御用CPU120は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ8L, 8Rから出力させるとともに、図11-57(D)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える態様に変化させ、 t_2 の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図11-57(E)に示すように、タイトル文字を赤色に変化させ、金色への変化が決定されている場合には、図11-57(F)に示すように、タイトル文字を金色に変化させ、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている変化後の色彩を維持したままタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。タイトル文字が光るように見える態様から赤色または金色に変化させる場合には、タイトル文字の光が晴れたときにタイトル文字から赤色または金色に変化している。

【0788】

図11-58(A)(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル開始期間の演出時間 T_1 は500ms、タイトル表示期間の演出時間 T_2 は2200ms、タイトル終了期間の演出時間 T_3 は300msに設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間 t_1 は800ms、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間 t_2 は200ms、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間 t_3 は1200msに設定されている。

【0789】

このため、図11-58(C)に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間(t_1)よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間(t_3)の方が長くなり、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が白色の態様で表示される時間($T_1 + t_1$)よりも、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間($t_3 + T_3$)の方が長くなる。

【0790】

〔操作促進演出Aについて〕

図11-59は、操作促進演出Aの実行状況を示す図である。

【0791】

演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ演出において、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Aを実行可能である。

【0792】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Aの実行が決定されている場合に、図11-59(A)(B)に示すように、飾り図柄(大)がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中に、プッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

【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

10

20

30

40

50

0となると、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンの場合に、図11-59(C)に示すように、表示領域全体を白色に表示させるホワイトアウト演出を実行し、その後、図11-59(D)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出を実行する。

【0794】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-59(E)に示すように、操作促進画像(小)を消去させて、飾り図柄(大)をはずれ態様で停止させる。

【0795】

〔操作促進演出Bについて〕

図11-60は、操作促進演出Bの実行状況を示す図である。

10

【0796】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Bを実行可能である。

【0797】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進画像(小)を表示させる旨が決定されている場合に、図11-60(A)に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

【0798】

20

また、演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進画像(大)を表示させる旨が決定されている場合に、図11-60(B)(C)に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像(小)よりもサイズの大きいボタン画像(大)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(大)「押せ!」とからなる操作促進画像(大)を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、図11-60(B)に示すように、操作促進画像(小)を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像(大)を表示させるとともにこれら複数のボタン画像(大)が1つのボタン画像(大)にまとまる促進導入演出を行った後、ボタン画像(大)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(大)「押せ!」とからなる操作促進画像(大)を表示させる。

30

【0799】

ボタン画像(小)にもボタン画像(大)にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図11-60(D)に示すように、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)を消去させて、可動体32を落下させる落下演出を実行し、その後、図11-60(E)に示すように、低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

【0800】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-60(F)に示すように、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-60(G)に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

40

【0801】

〔操作促進演出Cについて〕

図11-61は、操作促進演出Cの実行状況を示す図である。

【0802】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Cを実行可能である。

50

【0803】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Cの実行が決定されている場合に、図11-61(A)(B)に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

【0804】

演出制御用CPU120は、カットイン画像(A)を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されると、図11-61(C)に示すように、操作促進画像(小)を消去させて、味方キャラクター「ナナ」が表示されるカットイン画像(A)を表示させた後、図11-61(F)に示すように、導入パートの続きを実行する。

10

【0805】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像(B)を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されると、図11-61(D)に示すように、操作促進画像(小)を消去させて、味方キャラクター「ジャム」が表示されるカットイン画像(B)を表示させた後、図11-61(F)に示すように、導入パートの続きを実行する。

【0806】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像(A)を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像(B)を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されない場合に、図11-61(E)に示すように、導入パートの中盤の演出を継続したまま操作促進画像(小)を消去させて、図11-61(F)に示すように、導入パートの続きを実行する。

20

【0807】

[操作促進演出Dについて]

図11-62は、操作促進演出Dの実行状況を示す図である。

【0808】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Dを実行可能である。

30

【0809】

演出制御用CPU120は、操作促進画像(小)を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62(A)(B)に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像(小)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)「押せ!」とからなる操作促進画像(小)を表示させる。

【0810】

また、演出制御用CPU120は、操作促進画像(大)を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62(A)(G)に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像(小)よりもサイズの大きいボタン画像(大)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(大)「押せ!」とからなる操作促進画像(大)を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、操作促進画像(小)を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像(大)を表示させるとともにこれら複数のボタン画像(大)が1つのボタン画像(大)にまとまる促進導入演出(図11-60(B)参照)を行った後、ボタン画像(大)とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(大)「押せ!」とからなる操作促進画像(大)を表示させる。

40

【0811】

演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、大当たりとなる変動パターンの場合に、図11-62(C)(H)に示すように、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を

50

実行し、その後、図 11-62 (D) (I) に示すように、演出結果として大当りを報知させる。

【0812】

一方、演出制御用 CPU 120 は、はずれとなる変動パターンの場合に、図 11-62 (E) (J) に示すように、操作促進画像 (小) または操作促進画像 (大) を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図 11-62 (F) (K) に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【0813】

〔操作促進画像について〕

図 11-63 は、操作促進画像の表示態様を示す図である。演出制御用 CPU 120 は、操作促進画像 (小) 及び操作促進画像 (大) を構成するボタン画像を、図 11-63 (A) に示すように、左右方向に交互に連続して移動しながら表示させるとともに、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に連続して変化させながら表示させる。この際、図 11-63 (B) に示すように、ボタン画像が左右方向に移動する間隔と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する間隔と、が異なり、ボタン画像が左右方向に移動する動作と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に変化する動作と、が同期しないようになっており、複雑な動きとなる。

10

【0814】

〔大当り開始演出について〕

図 11-64 は、大当り開始演出の実行状況を示す図である。

20

【0815】

演出制御用 CPU 120 は、図 11-64 (A) に示すように、飾り図柄 (大) を大当り態様で停止させた後、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンドを受信した場合に、大当り開始演出を実行する。

【0816】

演出制御用 CPU 120 は、図 11-64 (B) ~ (G) に示すように、画像表示装置 5 に大当り開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図 11-64 (B) に示すように、まず大当りのタイトル文字「BIG BONUS (REG BONUS)」のうちタイトル文字の前半「BIG (REG)」を、拡大サイズにて表示させた後、図 11-64 (C) に示すように、タイトル文字の前半「BIG (REG)」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

30

【0817】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 11-64 (D) に示すように、大当りタイトルのタイトル文字「BIG BONUS (REG BONUS)」のうちタイトル文字の後半「BONUS」を、拡大サイズにて表示させた後、図 11-64 (E) に示すように、タイトル文字の後半「BONUS」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置下部 (タイトル文字の前半「BIG」の下方の位置) に表示させる。

【0818】

尚、本実施例では、大当り種別が 6 ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「REG BONUS」を表示させ、大当り種別が 10 ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「BIG BONUS」を表示させる。

40

【0819】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 11-64 (E) ~ (G) に示すように、タイトル文字「BIG BONUS」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「BIG BONUS」を徐々に拡大させ、その後、図 11-64 (H) に示すように、大当り中演出を開始し、画像表示装置 5 の表示を大当り遊技状態の背景に切り替える。

【0820】

50

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。

【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せる。

【0823】

また、大当たり遊技状態に制御される場合に、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当たり中演出に切り替え、大当たり遊技状態の操作方法(遊技球を右遊技領域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たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させる。このため、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

【0824】

また、演出制御用CPU120は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当たり開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。

【0825】

特に、演出制御用CPU120は、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム(画像の更新の最小単位)で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、1フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域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、大当たり開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム(画像の更新の最小単位)で、大当たり中演出に切り替え、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

【0826】

〔遊タイムまでの残転数表示について〕

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、(1)時短制御が1100回行われ、且つ、(2)低確制御が1100回行われる時短状態B(本実施例では、時短回数1100回の遊タイム)に制御する。

【0827】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に時短状態B(遊タイム)に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数(以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ)131SG005Z(図11-1参照)を表示させることが可能である。

【0828】

演出制御用CPU120は、図11-65(A)に示すように、通常状態においてノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上より遊タイムまでの残回数を表示させる。遊タイムまでの残回数131SG005Zは、「残りXXX回」(XXXは残回数に応じて0～900の数値)と表示される。この際、遊タイムまでの残回数が0～900回のいずれの場合であっても、同一のフォントサイズの文字で遊タイムまでの残回数131SG005Zが表示される。

【0829】

演出制御用CPU120は、図11-65(B)に示すように、飾り図柄(大)がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中も遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。

【0830】

また、演出制御用CPU120は、図11-65(C)に示すように、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA、B演出に発展した場合に、低ベース弱リーチA、B演出の実行中も遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。この際、演出制御用CPU120は、図11-65(D)(E)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果としてはずれが報知された場合には、低ベース弱リーチA、B演出の終了後もそのまま遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させる。

【0831】

また、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当りが報知され得る構成とし、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当りが報知された場合には、低ベース弱リーチA、B演出が終了するまで遊タイムまでの残回数131SG005Zを継続して表示させ、低ベース弱リーチA、B演出の終了時に遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。尚、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果として大当りが確定する内容が表示された時点で、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させるようにしても良い。

【0832】

また、演出制御用CPU120は、図11-65(F)に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出から低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。この際、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させ、低ベース弱リーチA、B演出から発展する場合には、低ベース強リーチA～C演出であれば、タイトル表示パートのプロローグ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示パートの開始時に遊タイムまでの残回数131SG005Zを消去させる。

【0833】

尚、低ベース弱リーチA、B演出から発展する場合には、操作促進演出Bが実行されたことに伴う落下演出が開始するタイミング(図11-60(D)に示すタイミング)で保留

10

20

30

40

50

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。

【0834】

その後、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の演出結果としてはずれが報知された場合に、図 11-65 (G) (H) に示すように、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を表示させる。一方、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の演出結果として大当たりが報知された場合に、図 11-65 (I) (J) に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させたままとする。

10

【0835】

また、操作促進演出 A において押しボタン 31B の操作に応じて低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成とした場合には、操作促進演出 A の実行中は、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させ、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い遊タイムまでの残回数 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。

20

【0836】

〔遊タイム開始演出について〕

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、低確状態で大当たり制御されることなく 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 131 S G 132 を点灯させるとともに、右打ち LED 点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用 CPU 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 LED 点灯通知コマンドを受信すると、図 11-66 (C) に示すように、遊技球を右遊技領域 2R に向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像 (小) を表示させる。右打ちランプ 131 S G 132 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 131 S G 132 を点灯させてから、右打ち LED 点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用 CPU 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 131 S G 132 が点灯することとなる。

30

【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 131 S G 132 を点灯させた状態とする。また、右打ち促進画像 (小) は、遊技球を右遊技領域 2R に向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」 (小) と、右方向を示す矢印画像 (小) と、から構成され、演出制御用 CPU 120 は、図 11-66 (C) ～ (H) に示すように、時短状態 B (遊タイム) が開始した場合に、時短状態 B (遊タイム) が終了するまで右打ち促進画像 (小) を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

40

【0838】

演出制御用 CPU 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

50

突入」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「遊タイム突入」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「遊タイム突入」の表示が消えて遊タイム演出へ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0840】

演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出のタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間において、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」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。

10

【0841】

詳しくは、演出制御用CPU120は、タイトル開始期間において、図11-66(D)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示させる。この際、演出制御用CPU120は、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示させる。その後、演出制御用CPU120は、図11-66(D)(E)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を徐々に縮小させ、タイトル文字「遊タイム突入」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「遊タイム突入」を定位置で静止させる。

【0842】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル表示期間において、図11-66(E)(F)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を定位置に表示させたまま静止させる。

20

【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。

30

【0844】

演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出中において、右打ち促進画像(小)とは別に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像(大)を表示させるとともに、のめり込み注意喚起画像(メッセージ「のめり込みに注意!」)を表示領域の下方に表示させる。

40

【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

50

タイム開始演出が実行される期間にわたり、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【0846】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御されており、可変表示結果がはずれの場合には、特図変動時間が500msの変動パターンPA1-4を選択して可変表示を行い、時短状態Bに制御されており、可変表示結果が大当りの場合には、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bの制御が開始した際に、これらの変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示、すなわち時短状態Bに制御した後、最初に第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく可変表示において、可変表示結果がはずれの場合に、変動パターンPA1-4よりも変動時間が長く、遊タイム開始演出に相当する変動時間を定めた時短B開始変動パターンを選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において、時短B開始変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成としても良い。尚、このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において可変表示結果が大当りの場合に、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18にて可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出を実行せず、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させれば良い。

10

20

【0847】

〔タイトル文字等について1〕

図11-67は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）の関係の一形態を示す図である。

【0848】

図11-67（A）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字は、タイトル表示期間において静止した状態で表示され、その際の背景画像は静止画像（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）または動作画像（低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA演出）である。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数は7文字～13文字であり、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLR、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはFR、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはERである。

30

【0849】

図11-67（A）に示すように、説明文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、説明文字の文字数は3文字～6文字であり、説明文字（3つから構成される説明文字のうちの1つの説明文字）の表示時間（説明文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はLS、説明文字のフォントサイズはFS、説明文字（3つから構成される説明文字のうちの1つの説明文字）が表示される表示領域サイズはESである。

40

【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

50

のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E B である。

【 0 8 5 1 】

図 1 1 - 6 7 (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 3 1 B 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 3 1 B の操作有効期間) は L 1 P、操作促進文字 (小) のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字 (小) が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

【 0 8 5 2 】

図 1 1 - 6 7 (A) に示すように、操作促進文字 (大) は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字 (大) の文字数は 3 文字であり、操作促進文字 (大) の表示時間 (プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作促進文字 (大) が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間) は L 2 P、操作促進文字 (大) のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字 (大) が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

【 0 8 5 3 】

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 1 1 - 6 7 (B) に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間 L B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L R、L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R が、説明文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L S、L 1 P が、説明文字の表示時間 L S よりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) の表示時間 L R、L B、L 1 P、L 2 P は、いずれも説明文表示演出を構成する 3 つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【 0 8 5 4 】

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 1 1 - 6 7 (C) に示すように、操作促進文字 (大) のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小) のフォントサイズ F R、F S、F B、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 5 5 】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字 (小) のフォントサイズ F R、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「 B I G B O N U S 」は、まず前半「 B I G 」を定位置上部に表示させた後、後半「 B O N U S 」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「 B I G B O N U S 」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「 B I G 」が表示され、定位置下部に後半「 B O N U S 」が表示されたときに、タイトル文字「 B I G B O N U S 」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「 B I G 」が表示され、定位置下部に後半「 B O N U S 」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「 B I G 」が表示され、

10

20

30

40

50

定位置下部に後半「B O N U S」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0856】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズF Rが、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズF S、F 1 Pよりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【0857】

また、説明文字のフォントサイズF Sが、操作促進文字（小）のフォントサイズF 1 Pよりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0858】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0859】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に、図11-67（D）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズE 2 Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズE R、E S、E B、E 1 Pよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズE Bが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズE R、E S、E 1 Pよりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズE Sが、操作促進文字（小）の表示領域サイズE 1 Pよりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

20

【0860】

〔タイトル文字等について2〕

図11-68は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。

30

【0861】

図11-68（A）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はL R、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはF R、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはE Rである。

40

【0862】

図11-68（A）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はL B、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはF B、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはE Bである。

【0863】

図11-68（A）に示すように、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン31 B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31 Bの操作有効期間）はL 1 P、操作促進文字（小）のフォントサイズはF 1 P、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはE 1 Pである。

50

【0864】

図11-68(A)に示すように、操作促進文字(大)の表示時間(プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字(大)が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間)はL2P、操作促進文字(大)のフォントサイズはF2P、操作促進文字(大)が表示される表示領域サイズはE2Pである。

【0865】

図11-68(A)に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間(タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間)はLY、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズはFY、遊タイム開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはEYである。

10

【0866】

図11-68(A)に示すように、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズはFZ、遊タイムまでの残回数文字が表示される表示領域サイズはEZである。

【0867】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、操作促進文字(大)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズを比較した場合に、図11-68(B)に示すように、操作促進文字(大)のフォントサイズF2Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズFR、FB、F1P、FY、FZよりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字(大)を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字(残りXXX(Xは0~900の数値)回)のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字(大)を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0~900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【0868】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズFBが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズFR、F1P、FY、FZよりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0~900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

【0869】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズFYが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズFR、F1P、FZよりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が0~900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

40

【0870】

50

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0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0871】

また、操作促進文字（小）のフォントサイズ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0～900回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0872】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0873】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図11-68（C）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズ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。

【0874】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間を比較すると、図11-68（D）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間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。

【0875】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図11-68（E）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が中央から表示領域の右側に向かって移動しながら消去される。一方、低ベース最強リーチ演出、遊タイム開始演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が拡大表示から縮小

されて表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が拡大しながら消去される。

【0876】

〔LEDの配置について〕

本実施例における遊技効果ランプ9は、枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4を含む。

【0877】

図11-69に示すように、枠LEDLWL1～LWL12は、遊技機用枠3の画像表示装置5の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するように設けられており、枠LEDLWR2～LWR12は、遊技機用枠3の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴLEDLL1～LL4は、可動体32の前面に形成されたロゴ「POWER FULII」に対応する位置に配置されている。また、装飾LEDLS1～LS5は、遊技領域2Lに形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプLA1～LA4は、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられている。

10

【0878】

枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、RGB（Red、Green、Blue）の発光素子からなるフルカラーLEDであり、ロゴLEDLL1～LL4は、赤色に単色発光させることが可能な赤色LEDであり、装飾LEDLS1～LS5は、白色に単色発光させることが可能な白色LEDである。

20

【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。

30

【0880】

より具体的に説明すると、演出制御基板12のROM121には、各遊技効果ランプ9をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるSPリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【0881】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用輝度データテーブルと、低確高ベース状態（時短状態）において用いられる時短背景用輝度データテーブルと、を含む。

40

【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

50

ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【０８８３】

さらに、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図１１－７０に示すように、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【０８８４】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当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

10

20

30

40

50

はLEDドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、SPリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

【0887】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該スーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、SPリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、SPリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

【0888】

〔遊技効果ランプの点灯態様〕

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

【0889】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しておらず輝度が0となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【0890】

例えば、輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、該当するLEDは「消灯」する。また、輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「111」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0891】

口ゴLEDLL1～LL4の輝度データとして規定されるR（Red）のデータが「0」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は「消灯」する。また、口ゴLEDLL1～LL4の輝度データ（Rのデータ）が「1」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなRのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0892】

装飾LEDLS1～LS5の輝度データとして規定されるW（White）のデータが「0」である場合、装飾LEDLS1～LS5は「消灯」する。また、装飾LEDLS1～LS5の輝度データ（Wのデータ）が「1」である場合、装飾LEDLS1～LS5は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなWのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【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

10

20

30

40

50

ンプ9に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ9の点灯を含む。尚、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【0894】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ9が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第1輝度と当該第1輝度よりも高い第2輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【0895】

〔遊技効果ランプに関する説明〕

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図11-71～図12-36を参照しながら説明する。

【0896】

〔輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

演出制御用CPU120は、ROM121に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【0897】

具体的には、表示制御部123は、主基板11に搭載されたCPU103から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33ms)で1減算されるカウンタである。表示制御部123は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示)を開始するタイミングとなったときに、ROM121に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部123は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンド(例えば、拡張コマンドBXXXXなど(「X」は任意の英数字))を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部123によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【0898】

図11-71は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-71に示すように、例えば、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド(B421)を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル(弱リーチ系共通タイトル(親))のアドレスを特定する。

【0899】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間

を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0900】

例えば、図11-74に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12 (XD_A_LWU_1_B421)、ロゴLED LL1～LL4 (XD_A_LLOGO_B421)、装飾LED LS1～LS5 (XD_A_LSLMP_B421)、アタッカランプLA1～LA4 (XD_A_LATAK_B421)が指定されている。また、枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12に対応して子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms (600000/10)が指定されており、ロゴLED LL1～LL4に対応して子テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms (600000/10)が指定されており、装飾LED LS1～LS5に対応して子テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms (600000/10)が指定されており、アタッカランプLA1～LA4に対応して子テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms (600000/10)が指定されている。

【0901】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として600000ms (10分間)が指定されている場合には、この600000ms (10分間)を計時するために10msごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000ms (10分間)を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms (10分間)を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms (10分間)を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示 (演出シーン) に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示 (演出シーン) に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms (10分間)にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【0902】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ (点灯箇所) 毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【0903】

例えば、図11-75に示す子テーブルにおいては、枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12 (XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE)に対応して、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOT

U_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0904】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、ロゴLEDLL1～LL4(XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE)に対応して、孫テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

10

【0905】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、装飾LEDLS1～LS5(XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE)に対応して、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

20

【0906】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4(XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE)に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

30

【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_J_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_J_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_J_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_J_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。

40

50

【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。

10

20

【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。

30

【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。

40

【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：0x000000、この輝

50

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、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x666666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x666666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x666666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0913】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0914】

図11-76に示す孫テーブルの枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL2、LWR2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL3、LWR3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL4、LWR4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL5、LWR5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL6、LWR6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL7、LWR7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL8、LWR8のRGBの値を示すものである。

【0915】

また、図11-81に示す孫テーブルのように、枠LEDLWL1～LWL12（XD__LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）と、枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠LEDLWL1～LWL12（XD__LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWL7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWL8のRGBの値を示すものであり、枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）の輝度データにおいては、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWR3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠

LEDLWR5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が枠LEDLWR7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が枠LEDLWR8のRGBの値を示すものである。

【0916】

また、図11-76に示す孫テーブルのロゴLEDLL1～LL4(XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTITLE)の輝度データにおいては、下位4桁目の値がロゴLEDLL1のR(Red)の値を示し、下位3桁目の値がロゴLEDLL2のRの値を示し、下位2桁目の値がロゴLEDLL3のRの値を示し、下位4桁目の値がロゴLEDLL4のRの値を示すものである。

10

【0917】

また、図11-76に示す孫テーブルの装飾LEDLS1～LS5(XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTITLE)の輝度データにおいては、下位4桁目の値が装飾LEDLS1のW(White)の値を示し、下位3桁目の値が装飾LEDLS2のWの値を示し、下位2桁目の値が装飾LEDLS3のWの値を示し、下位4桁目の値が装飾LEDLS4のWの値を示すものである。

【0918】

図11-76に示す孫テーブルのアタッカランプLA1～LA4(XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTITLE)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプLA1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプLA2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプLA3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプLA4のRGBの値を示すものである。

20

【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。

30

【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。

40

【0921】

また、ロゴLEDLL1～LL4は、R(Red)の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾L

50

EDLS1～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, 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, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【0923】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【0924】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【0925】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図11-72は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-72に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて、枠LEDLWL1～LWL12に対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として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。

10

【0926】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの2番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された500msを計時し、当該計時が500msに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が500msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3に基づく輝度データの出力を開始する。

20

【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。

30

【0928】

尚、図11-74に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては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。

40

【0929】

また、図11-75に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるラ

50

ンプ制御の実行時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0930】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

【0931】

〔スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて1〕

図11-73は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。

【0932】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出ではタイトル表示部分の実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示部分では、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分の発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0933】

また、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示部分においてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示部分であっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示部分であっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、タイトル表示部分においてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示部分であっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示部分であっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0934】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出では導入部分の実行時間が異なり、図11-73に示すように、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、導入部分では、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA演出の導入部分特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、導入部分では、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチB演出の導入部分特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0935】

低ベース強リーチA演出と低ベース強リーチB演出と低ベース強リーチC演出ではタイトル表示部分の実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行

する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0936】

低ベース強リーチA演出と低ベース強リーチB演出と低ベース強リーチC演出では導入パートの実行時間が異なり、図11-73に示すように、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

10

【0937】

図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0938】

高ベースリーチA演出と高ベースリーチB演出と高ベースリーチC演出と高ベースリーチD演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

20

【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。

30

40

【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

50

において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【0941】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

10

20

【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。

30

40

【0944】

尚、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間及びタイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する

50

拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、強ベース弱リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

10

【0945】

また、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、強ベース弱リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか1つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

20

30

【0946】

また、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のラン

40

50

ブ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。

【0947】

また、高ベースリーチ A 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ B 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ C 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ D 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは高ベースリーチ A 演出を実行する場合と高ベースリーチ B 演出を実行する場合と高ベースリーチ C 演出を実行する場合と高ベースリーチ D 演出を実行する場合で、それぞれ別個の高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うので、高ベースリーチ A 演出、高ベースリーチ B 演出、高ベースリーチ C、高ベースリーチ D 演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ 9 を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【0948】

尚、本実施例では、高ベースリーチ A 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ B 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ C 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ D 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部 123 が、高ベースリーチ A～D 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出の導入パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチ導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良い。

【0954】

また、本実施例では、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチAのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチBのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0955】

また、本実施例では、低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチCタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチD演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチDタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0956】

また、本実施例では、高ベースリーチA～D演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチAタイトル導入を用いて遊技効

果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチCタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチDタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

10

【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できる。

【0958】

20

〔低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-74は、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B421を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-75は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-76～図11-78は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0959】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、拡張コマンドB421に基づいて弱リーチ系共通タイトルの親テーブルを指定する。弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図11-74に示すように、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、弱リーチ系共通タイトルの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12のランプ制御を行う。

30

【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。

40

【0961】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1（図11-76）を参照してランプ制御を行う。これにより、340msにわたり枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は消灯状態となり、その後、160msにわたり枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12を青色に点灯する。

【0962】

50

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2（図11-77）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。

【0963】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて3番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3（図11-78）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は、一部が消灯状態となり、残りが青色に点灯するとともに、30msまたは20ms毎に消灯する箇所と点灯させる箇所が変化する。

【0964】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3の実行時間である230ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2（図11-77）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。

【0965】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【0966】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図11-74に示すように、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0967】

これによりロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、500ms経過するまで赤色で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する。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毎に輝度が変化し、その後230ms経過するまで青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する。

【0970】

図11-152(A)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示部分は、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分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（タイトル表示部分開始から500ms経過までの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、消灯状態から青色に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は、消灯状態から赤色に変化し、装飾LEDLS1～LS5は、消灯状態から白色に変化する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（1）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示部分が終了するまでの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、500ms経過まで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、ロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過まで赤色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過まで白色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。

【0971】

また、タイトル表示部分開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入部分の表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入部分に応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【0972】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、拡張コマンドB421に基づいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づいてランプ制御を行うことにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1

～L A 4 は、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間、及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間に応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【0973】

【タイトル色変化演出（赤）において用いられる輝度データテーブル】

図11-79は、表示制御部123がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B511を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-80は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-81～図11-83は、輝度データ

10

【0974】

表示制御部123は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms経過したタイミング）で拡張コマンド511を送信する。

【0975】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB511を受信した場合に、拡張コマンド511に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル（図11-79）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-80）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-81～83）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

20

【0976】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0977】

また、ロゴLEDLL1～LL4は、200ms経過するまで消灯し、その後、1200ms経過するまで赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

30

【0978】

また、装飾LEDLS1～LS5は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0979】

図11-152（B）に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

40

【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

50

る期間（拡張コマンド B 5 1 1 を受信後、2 0 0 m s 経過までの期間）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 は白色に点滅し、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は消灯し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色に点滅する（図 1 1 - 8 0 において子テーブルが指定する孫テーブル（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 B 5 1 1 を受信後、2 0 0 m s 経過してからさらに 1 2 0 0 m s 経過するまでの期間）は、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は赤色系統で点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は赤色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化する（図 1 1 - 8 0 において子テーブルが指定する孫テーブル（6）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンド B 5 1 1 を受信後、1 4 0 0 m s 経過してからの期間）においては、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は赤色から徐々に消灯し、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 1 1 - 8 0 において子テーブルが指定する孫テーブル（7）によるランプ制御）。

10

【0 9 8 1】

また、タイトル表示パート開始後、3 0 0 0 m s 経過後に、表示制御部 1 2 3 が低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B 4 0 0 または B 4 0 F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

20

【0 9 8 2】

〔タイトル色変化演出（金）において用いられる輝度データテーブル〕

図 1 1 - 8 4 は、表示制御部 1 2 3 がタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 5 1 2 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 8 5 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 8 6 ~ 図 1 1 - 8 8 は、輝度データ

30

【0 9 8 3】

表示制御部 1 2 3 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1 3 0 0 m s 経過したタイミング）で拡張コマンド 5 1 2 を送信する。

【0 9 8 4】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 5 1 2 を受信した場合に、拡張コマンド 5 1 2 に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル（図 1 1 - 8 4）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 8 5）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 8 6 ~ 8 8）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

40

【0 9 8 5】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、2 0 0 m s 経過するまで 4 0 m s の間隔で白色に点滅し、その後、1 2 0 0 m s 経過するまで黄色系統で点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、その後、2 8 0 m s で黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0 9 8 6】

50

また、ロゴLEDLL1～LL4は、200ms経過するまで消灯し、その後、1200ms経過するまで赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。
【0987】

また、装飾LEDLS1～LS5は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0988】

図11-152(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示部分は、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

【0989】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB512を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB512を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLEDLL1～LL4は消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点滅する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（8）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB512を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（9）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB512を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色から徐々に消灯し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色から徐々に消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色から徐々に消灯する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（10）によるランプ制御）。

【0990】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【0991】

〔タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例〕

本実施例では、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行うか否かに関わらず、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行わない場合には、そのまま輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠LED

10

20

30

40

50

LWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行う場合には、タイトル文字の色を変化させる表示制御を行うタイミングで表示制御部123から送信されるタイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を指定する拡張コマンドを受信することで、タイトル文字の色が変化するときから輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う構成であった。

【0992】

これに対して本変形例では、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）と、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）と、タイトル文字が金色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル変化演出を行わない場合には、弱リーチ系共通タイトル（白）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（赤）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（金）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0993】

これにより、演出制御用CPU120は、ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うことが可能となる。

【0994】

[低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-89は、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B400を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-90は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-91～図11-95は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【0995】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB400を受信した場合に、拡張コマンドB400に基づいて弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブル（図11-89）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-90）、子テーブルで指定された孫テーブル

10

20

30

40

50

(図 11-91~95)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LEDLWL1~LWL12 及び枠 LEDLWR2~LWR12、ロゴ LEDLL1~LL4、装飾 LEDLS1~LS5、アタッカランプ LA1~LA4 のランプ制御を行う。

【0996】

特に、図 11-90 に示す子テーブルには、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11-91~95 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【0997】

これにより枠 LEDLWL1~LWL12 及び枠 LEDLWR2~LWR12、アタッカランプ LA1~LA4、ロゴ LEDLL1~LL4、装飾 LEDLS1~LS5 は、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【0998】

[低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 11-96 は、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ B 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B40F を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-97 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-99~図 11-103 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【0999】

演出制御用 CPU120 は、拡張コマンド B40F を受信した場合に、拡張コマンド B40F に基づいて弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブル（図 11-96）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11-97）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 11-98~103）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LEDLWL1~LWL12 及び枠 LEDLWR2~LWR12、ロゴ LEDLL1~LL4、装飾 LEDLS1~LS5、アタッカランプ LA1~LA4 のランプ制御を行う。

【1000】

特に、図 11-97 に示す子テーブルには、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11-98~103 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1001】

これにより枠 LEDLWL1~LWL12 及び枠 LEDLWR2~LWR12、アタッカランプ LA1~LA4、ロゴ LEDLL1~LL4、装飾 LEDLS1~LS5 は、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1002】

[低ベース強リーチ A~C 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 11-104 は、表示制御部 123 が低ベース強リーチ A~C 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B517 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-105 は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11-106~図 11-109 は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

20

30

40

50

【1003】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB517を受信した場合に、拡張コマンドB517に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図11-105）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-106）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-107～109）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12、ロゴLED LL1～LL4、装飾LED LS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1004】

特に、図11-106に示す子テーブルには、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示部分を構成するプロログ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-107～109に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

10

【1005】

これにより枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLED LL1～LL4、装飾LED LS1～LS5は、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示部分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演出の導入部分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演出における導入部分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。

20

【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 LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12、ロゴLED LL1～LL4、装飾LED LS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

30

【1008】

特に、図11-111に示す子テーブルには、低ベース強リーチA演出の導入部分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。

40

【1009】

これにより枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLED LL1～LL4、装飾LED LS1～LS5は、低ベース強リーチA演出の導入部分における演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1010】

〔低ベース強リーチB演出の導入部分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演出における導入部分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

50

度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-119は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-120～図11-124は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【1011】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB504を受信した場合に、拡張コマンドB504に基づいて強リーチ系強リーチB導入の親テーブル（図11-118）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-119）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-120～124）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

10

【1012】

特に、図11-119に示す子テーブルには、低ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-120～124に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1013】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

20

【1014】

〔低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

演出制御用CPU120は、表示制御部123が低ベース強リーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンドB505を受信した場合に、拡張コマンドB505に基づいて強リーチ系強リーチC導入の親テーブル（図示略）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図示略）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

30

【1015】

特に、強リーチ系強リーチC導入の子テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチC導入の孫テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1016】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

40

【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

50

リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【1018】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB600を受信した場合に、拡張コマンドB600に基づいて最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブル（図11-126）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-127）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-128～135）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

10

【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。

20

【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。

30

【1022】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB605を受信した場合に、拡張コマンドB605に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図11-136）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-137）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-138～140）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1023】

特に、図11-137に示す子テーブルには、高ベースリーチA～D演出におけるタイトル表示パートを構成するタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-138～140に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

40

【1024】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1025】

50

〔高ベースリーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-141は、表示制御部123が高ベースリーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B606を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-142は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-143～図11-145は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【1026】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB606を受信した場合に、拡張コマンドB606に基づいて高ベースリーチ系リーチA導入の親テーブル（図11-141）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-142）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-143～145）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1027】

特に、図11-142に示す子テーブルには、高ベースリーチA演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-143～145に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1028】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチA演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1029】

〔高ベースリーチB演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-146は、表示制御部123が高ベースリーチB演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B607を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-147は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【1030】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB607を受信した場合に、拡張コマンドB607に基づいて高ベースリーチ系リーチB導入の親テーブル（図11-146）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-147）、子テーブルで指定された孫テーブル（図省略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1031】

特に、図11-147に示す子テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチB導入の孫テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1032】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高

10

20

30

40

50

ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1033】

〔高ベースリーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-148は、表示制御部123が高ベースリーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B608を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-149は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチC導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

10

【1034】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB608を受信した場合に、拡張コマンドB608に基づいて高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブル（図11-148）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-149）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1035】

特に、図11-148に示す子テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチC導入の孫テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

20

【1036】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1037】

〔高ベースリーチD演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図11-150は、表示制御部123が高ベースリーチD演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B609を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-151は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチD導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

30

【1038】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB609を受信した場合に、拡張コマンドB609に基づいて高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブル（図11-150）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-151）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

40

【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】

50

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、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1041】

〔作用効果1〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1042】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1043】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後リーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1044】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1045】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【1046】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチA～C演出よりも大当り期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【1047】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字及び低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リ

ーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）または双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった両側の飾り図柄の一部と重なった状態で表示されるので、タイトル文字が定位置に表示された後も、タイトル文字に注目させやすくなる。

【1048】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1049】

〔作用効果2〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1050】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもよ

り注目させることができる。

【1051】

〔作用効果3〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1052】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1053】

〔作用効果4〕

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然

に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1054】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、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。

10

【1055】

〔作用効果5〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチB演出を実行可能である。低ベース弱リーチB演出、低ベース強リーチB演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチB演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当りとなる旨が報知され、低ベース強リーチB演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当りとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当り期待度の高い低ベース弱リーチB演出については、大当りとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当り期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【1056】

また、味方キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタであり、敵キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタであり、低ベース強リーチB演出における導入パートの開始時に、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクタ「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが対峙しており、相対的に期待度の高い低ベース強リーチB演出については、遊技者の向きと味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当り期待度が高いことを認識させやすくなる。

40

【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

50

、タイトル文字が消えることで自然と味方キャラクター「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクター「ロボ」に視線が行くようになる。

【1058】

〔作用効果6〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、低ベース弱リーチA、B演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチA、B演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチA～C演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチA～C演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当たり期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチA、B演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

20

【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。

30

【1061】

〔作用効果7〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、
「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

40

【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

50

文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

【1063】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1064】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1065】

【作用効果8】

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、
「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。

【1066】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、

ロゴLED LL1～LL4、飾LED LS1～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。

10

【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。

20

【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。

30

40

50

【1069】

〔作用効果10〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2、T2-1～3、T3）と確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T4）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

10

20

【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。

30

【1071】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【1072】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

40

【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

50

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。

【1074】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチ A B 演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチ A ~ C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

【1075】

〔作用効果 11〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、タイトル表示パートにおいては、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【1076】

〔作用効果 12〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図 11-43 に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当たり期待度が高い赤色の態様で表示させることが可能である。そして、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートでは、対応する期待度示唆表示を表示させ、その後、タイトル文字を期待度示唆表示よりも大きいサイズで表示させる。この際、タイトル文字を白色の態様で表示させるときおよび赤色の態様で表示させるときのいずれの場合においても、期待度示唆表示を共通の態様で表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出に対応するタイトル文字は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも

赤色の態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル文字の態様に注目させることができる。

【1077】

〔作用効果13〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチC演出を実行可能である。低ベース強リーチB、C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいて第1態様（星3.5個）で期待度示唆表示を表示させ、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいて第2態様（星4個）で期待度示唆表示が表示させる。この際、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、共通の態様で強調表示を行う。このようにすることで、低ベース強リーチB演出におけるタイトル表示パートにおいて第1態様に期待度示唆表示を表示する場合にも、低ベース強リーチC演出におけるタイトル表示パートにおいて第2態様に期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通態様とすることで、開発コストを軽減することができる。

10

【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。

20

【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。

30

【1080】

また、期待度示唆表示では、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【1081】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース強リーチB、C演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB、C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様に遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

50

【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。

10

【1083】

〔作用効果14〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当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。

20

30

【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出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【1085】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字「期待度」とにより構成され、星形オブジェクトに対する強調表示は、文字「期待度」と重畳するサイズで行われる。このようにすることで、星形オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字の双方に注目させることができる。

40

【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

50

字に重畳する構成としても良い。

【1087】

〔作用効果15〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示と同時に保留表示を表示させないようにする。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示が表示されないため、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

チ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1092】

〔作用効果16〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～C演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出におけるタイトル表示パートにおいて第1数（3）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出におけるタイトル表示パートにおいて第1数よりも多い第2数（3.5）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出におけるタイトル表示パートにおいて第2数よりも多い第3数（4）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第1数（3）と第2数（3.5）との数の差は、第2数（3.5）と第3数（4）との数の差と同じ（0.5）であり、第3数（4）に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度と第2数（3.5）に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第2数（3.5）に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度と第1数（3）に対応する低ベース強リーチA演出／高ベースリーチA演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数（3）から第2数（3.5）に増加した場合と、第2数（3.5）から第3数（4）に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第1数（3）から第2数（3.5）に増加した場合よりも第2数（3.5）から第3数（4）に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当りとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当りとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【1093】

また、演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出におけるタイトル表示パートにおいて第3数（4）よりも多い第4数（4.5）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第3数（4）と第4数（4.5）との数の差（0.5）は、第1数（3）と第3数（4）との数の差（1）よりも小さく、第4数（4.5）に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチD演出が実行されたときにおける大当り期待度と第3数（4）に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第3数（4）に対応する低ベース強リーチC演出／高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度と第1数（3）に対応する低ベース強リーチB演出／高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数（3）から第3数（4）に増加した場合よりも第3数（4）から第4数（4.5）に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第1数（3）から第3数（4）に増加した場合より

10

20

30

40

50

も第3数(4)から第4数(4.5)に増加した場合の方が大当たり期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当たりとなることを期待させることができる。

【1094】

また、第3数(4)と第4数(4.5)との数の差は0.5であり、第1数(3)と第3数(4)との数の差は1であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第1数(3)から1増加して第3数(4)となったときよりも、第3数(4)から0.5増加して第4数(4.5)となった方がさらに大当たりとなることを期待させることができる。

【1095】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第3数(4)に対応する高ベースリーチC演出が実行されたときにおける大当たり期待度と第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たり期待度との差は、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たり期待度と第2数(3.5)に対応する低ベース強リーチB演出が実行されたときにおける大当たり期待度との差よりも大きい。このようにすることで、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～

10

20

30

40

50

C演出におけるタイトル表示部分は、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部分は、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部分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部分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部分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部分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。

10

【1099】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示部分において、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演出の導入部分において、それぞれの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）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。

20

【1100】

〔作用効果18〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、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部分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部分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部分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部分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。

30

40

【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部分では、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部分であっても遊技者に注目させることができる。

【1102】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

50

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1103】

〔作用効果19〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

20

30

【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。

40

【1105】

また、選択演出は、1段階毎に現在のスーパーリーチ演出よりも1段階大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へ変化する演出であり、1段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要なプッシュボタン31Bの操作回数が多くなる。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当り期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【1106】

また、選択演出により低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチが選択された場合には、そのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートから開始する。このようにすることで、選択演出を経由して低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのスーパーリーチ演出が

50

実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【1107】

〔作用効果20〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当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、大当たり開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【1108】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【1109】

また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、タイトル文字を表示する場合にタイトル表示専用の背景が表示させるもの（低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D）があり、大当たり開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1110】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

30

【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。

40

【1112】

50

〔作用効果 2 1〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。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。

10

〔1 1 1 3〕

また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出 B、D において、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

〔1 1 1 4〕

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。

20

〔1 1 1 5〕

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。

30

〔1 1 1 6〕

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

〔1 1 1 7〕

50

〔作用効果 2 2〕

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。

〔1 1 1 8〕

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。

〔1 1 1 9〕

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。

〔1 1 2 0〕

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

〔1 1 2 1〕

〔作用効果 2 3〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A ～ C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。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。

〔1 1 2 2〕

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たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字(小)よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

20

【1128】

また、大当たり開始演出のタイトル文字は、「BIG」または「REGULAR」と、「BONUS」と、から構成されており、「BIG」または「REGULAR」が定位置上部に表示された後、「BONUS」が定位置下部に表示され、「BONUS」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「BIG」または「REGULAR」及び定位置下部に表示された「BONUS」は徐々に拡大表示される。そして、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字(小)を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字(小)を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

30

【1129】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字(小)を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字(小)より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【1130】

また、操作促進文字(小)よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字(大)を表示可能であり、操作促進文字(大)は、大当たり開始演出のタイトル文字よりも大きく表示されることで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

40

【1131】

また、操作促進文字(大)を構成する文字列のうちの最小の文字が、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されることで、どの文字に注目したとしても、操作促進文字(大)の方が大当たり開始演出のタイトル文字より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【1132】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

50

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、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

【1133】

〔作用効果26〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当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。

20

【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。

30

【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。

【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

40

50

は、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【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。

10

【1138】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチA、B演出に発展し、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートが開始する。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

20

【1139】

また、低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル文字に注目させることができる。

【1140】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【1141】

〔作用効果28〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチA、B演出により大当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

40

50

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CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1144】

〔作用効果29〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1145】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイ

10

20

30

40

50

トル文字がきちんとみえる時間を、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1146】

また、大当たり開始演出のタイトル文字が表示された後、大当たり開始演出のタイトル文字を、大当たり遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当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ことを防止できる。

10

【1147】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【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。

40

【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

50

経過するまで表示され、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1150】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当り開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

10

【1151】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1152】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【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。

40

【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。

50

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。

10

【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。

20

【1157】

〔作用効果32〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

30

40

【1158】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タ

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。

【1159】

〔作用効果 33〕

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、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチ B～D 演出は、高ベースリーチ A 演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチ A 演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、高ベースリーチ A 演出、及び高ベースリーチ B～D 演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出は、通常状態における低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当たり期待度が低いため、低ベース強リーチ A～C 演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチ A、B 演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチ A、B 演出によって大当たりとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチ A 演出は確変状態における高ベースリーチ B～D 演出よりも大当たり期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出よりは大当たり期待度が高いことから、高ベースリーチ A 演出でも高ベースリーチ B～D 演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチ A 演出の場合にも高ベースリーチ B～D 演出の場合にも大当たりとなることを期待させることができる。

【1160】

〔作用効果 34〕

本実施例において演出制御用 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。

【1161】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【1162】

また、演出制御用 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、

10

20

30

40

50

ロゴLED L1～L4、飾LED LS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4)の制御を行うとともに、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1163】

〔作用効果35〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりも大当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。

20

30

【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。

40

【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

50

さは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【1166】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きい。このようにすることで、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字がいずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

10

【1167】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、遊タイム開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、時短状態 B（遊タイム）に制御されることをより祝福することができる。

20

【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 12、枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、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

【1169】

〔作用効果 37〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当たりには制御されことなく 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

40

50

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CPU120は、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。

【1172】

〔作用効果38〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、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、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残り回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1173】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、遊タイムまでの残り回数文字は、低ベース弱リーチA、B演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチA～C演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出では遊タイムまでの残り回数文字が表示されるため、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出では、遊タイムまでの残り回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態B（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当たりとなりやすいことから、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【1174】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチ A～C 演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残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 演出で大当た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たり遊技状態に制御され、低ベース強リーチ A～C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A～C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残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。

【1176】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1177】

〔作用効果 39〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当たり制御されことなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出 A～D において、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態 B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字（小）を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字（小）が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字（小）に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作（操作）を促すことができる。

【1178】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチ A～C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において操作促進文字（小）を表示させ

る場合には、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されるのに対し、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Dにおいて作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字（小）と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当たりとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

【1179】

また、低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Dにおいては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチA～C演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

10

【1180】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【1181】

〔作用効果40〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当り開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

40

50

【1182】

また、時短状態B（遊タイム）までの残回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）までの残回数がいずれの回数であっても、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1183】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態B（遊タイム）において最初に第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる可変表示において、時短状態B（遊タイム）において通常用いる変動パターンよりも変動時間の長い時短B開始変動パターンを用いて可変表示を行う。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）における最初の変動において時短B開始変動パターンに応じた変動期間で遊タイム開始演出を実行できる。

【1184】

また、演出制御用CPU120は、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。

【1185】

〔作用効果41〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

【1186】

また、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させ

ない場合には、タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない場合にも特定音出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

【1187】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から他の態様に変化させる場合には、赤色の態様に変化させる場合にも金色の態様に変化させる場合にも特定音を出力するので、特定音出力されることでいずれの種類の態様に変化するかに注目させることができる。

10

【1188】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【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。

30

40

【1190】

また、共通の表示態様は、タイトル文字を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに赤色の態様または金色の態様に変化している。このようにすることで、タイトル文字を構成する文字が光ることにより、赤色の態様または金色の態様に変化することを煽ることができる。

【1191】

〔作用効果43〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表

50

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、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

【1192】

〔作用効果44〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

20

30

40

【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

50

弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース強リーチ A～C 演出よりもさらに大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ A 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ B 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ A 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ B 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ C 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ C 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、期待度が高い 2 種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い 2 種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に短縮することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

40

50

【1194】

〔作用効果 46〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の

タイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第 2 態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合にお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。

10

【1195】

〔作用効果 47〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用 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。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。

20

30

【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。

40

【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】

50

また、実行する予告演出の一つとして複数の選択肢を表示する選択演出を実行する遊技機が挙げられる。この場合、遊技者が選択する選択肢の類型をとることにより遊技者毎に適した選択肢を表示することで好適な遊技を実行することが可能となる。そして、選択演出を実行することにより遊技者の遊技への参加意欲を上げ興趣の向上を図ることが可能となる。以下に具体的な選択演出の制御を説明する。

【1199】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【1200】

〔形態1〕

形態1-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

第1演出態様と該第1演出態様とは異なる第2演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタBやキャラクタCに変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタNやキャラクタA～Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出αや選択演出β）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図34に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図46に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図36に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS323～ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分）と、

発光可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ9）と、

前記発光手段の発光パターンに関する制御が可能な発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図46に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記発光制御手段は、前記特定演出が前記第1演出態様で実行される場合と前記第2演出態様で実行される場合とで、前記発光手段を共通の発光パターンにて発光させる制御が可能である（例えば、図76に示すように、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタA、キャラクタB、キャラクタCのいずれかに変化させる場合は遊技効果ランプ9を発光パターンPH-1にて発光させる部分と、常駐キャラクタとしてキャラクタN、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCが表示されているとき、リーチ演出としてミッション系リーチを実行する場合は発光パターンPA-1、リーチ演出として殲滅リーチを実行する場合は発光パターンPB-1、リーチ演出としてバトルリーチを実行する場合は発光パターンとしてPC-1で遊技効果ランプ9をそれぞれ発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1201】

形態1-2の遊技機は、

10

20

30

40

50

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記第 1 演出態様で前記特定演出が実行される場合と、前記第 2 演出態様で前記特定演出が実行される場合とで、前記音出力手段から異なる音を出力させることが可能である（例えば、図 7 6 に示すように、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる場合は B G M パターン P I - 1 の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ B に変化させる場合は B G M パターン P I - 2 の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ C に変化させる場合は B G M パターン P I - 3 の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は B G M パターン P I - 4 の音を、スピーカ 8 L、8 R から出力する部分と、リーチ演出が実行されるときにリーチ演出の種別（ミッション系リーチ、殲滅リーチ、バトルリーチ）と常駐キャラクタとして表示されているキャラクタの組み合わせに応じて異なる B G M パターンの音をスピーカ 8 L、8 R から出力する部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 演出態様と第 2 演出態様とで特定演出として出力される音が異なることにより、遊技者に対して第 1 演出態様と第 2 演出態様とで発光パターンが共通であることを認識し難くすることができる。

【1202】

形態 1 - 3 の遊技機は、

画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）を備え、

20

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 演出態様の特定演出として、前記第 2 演出態様の特定演出と少なくとも一部で共通又は類似の色を含む画像（例えば、変形例において示すキャラクタ A ~ キャラクタ D）を前記表示手段にて表示し、

前記共通又は類似の色を含む画像に対応した発光色で前記発光手段を発光させる（例えば、変形例に示すように、常駐キャラクタとして新たにキャラクタ A ~ キャラクタ D のいずれかを表示させるときに、表示キャラクタ（共通または類似の色を含むキャラクタ）に対応した発光色で遊技効果ランプ 9 を発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 演出態様の特定演出と第 2 演出態様の特定演出とで共通の発光パターンにて発光手段を発光させても遊技者に違和感を与えることがないので、特定演出を好適に実行することができる。

30

【1203】

形態 1 - 4 の遊技機は、

前記特定演出決定手段は、

前記第 1 演出態様の特定演出及び前記第 2 演出態様の特定演出とは演出態様が異なる第 3 演出態様の特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタ D が表示されているときのリーチ演出）の実行を、前記第 1 演出態様の特定演出の実行及び前記第 2 演出態様の特定演出の実行よりも低い割合で決定可能であり（例えば、図 4 1 及び図 4 3 に示すように、選択演出 α としてキャラクタ A ~ C に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン A ~ 演出パターン E の 5 つであるのに対して、選択演出 α としてキャラクタ D に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン B、演出パターン C、演出パターン E の 3 つのみであることによって、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化すると決定する割合が、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ A ~ C のいずれかに変化すると決定する割合よりも低い部分）、

40

前記第 3 演出態様の特定演出を実行する場合に、前記第 1 演出態様の特定演出及び前記第 2 演出態様の特定演出を実行する場合と異なる発光パターンにて前記発光手段を発光させることが可能である（例えば、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は、遊技効果ランプ 9 を発光パターン P H - 2 にて発光させる

50

部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3演出態様の特定演出の特別感を高めることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1204】

〔形態2〕

形態2-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

第1演出態様と該第1演出態様とは異なる第2演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタBやキャラクタCに変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタNやキャラクタA～Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出αや選択演出β）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図34に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図46に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図36に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS323～ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分）と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、前記選択演出として、第1選択演出と該第1選択演出とは異なる第2選択演出とを含む複数種類の選択演出を実行可能であり（例えば、選択演出αを演出パターンB～演出パターンEで実行可能な部分と、選択演出βを演出パターンV～演出パターンZで実行可能な部分）、

前記第1選択演出と前記第2選択演出においては、前記特定演出における同一の演出態様に関連した選択肢を遊技者に選択させることが可能であって（例えば、遊技者の押しボタン31Bの押下操作によって遊技者が1の選択肢を選択可能な部分）、該選択肢が前記同一の演出態様に関連していることの明確性度合いが前記第1選択演出と前記第2選択演出とで異なる（例えば、図43に示すように、選択演出αにおいて、演出パターンAとしては、キャラクタAに対応する選択肢として『筋トレ』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として『勉強』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として『滝行』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンBとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢としてアーチャーの画像と『アーチャーになりたい』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンCとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像がそれぞれ表示され、演出パターンDとしては、キャラクタAに対応する選択肢として『近接攻撃』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として『戦略的攻撃』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として『遠隔攻撃』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンEとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像と『剣で戦う！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像と『魔法で戦う！』の文

10

20

30

40

50

字、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像と『弓で戦う！』の文字、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像と『銃で戦う！』の文字がそれぞれ表示される部分。また、図44に示すように、選択演出βにおいて、演出パターンVとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として『宝探し』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢として『モンスター退治』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として『強い敵を探す』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンWとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『宝を見つけない！』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『強い敵と戦いたい！』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンXとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像がそれぞれ表示され、演出パターンYとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢として『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として『好敵手』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンZとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『好敵手』の文字それぞれ表示される部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

20

【1205】

形態2-2の遊技機は

【1206】

画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）を備え、

前記選択演出は、前記特定演出の演出態様と関連した選択肢として、前記特定演出の演出態様を示唆する示唆情報を前記表示手段に表示する演出であって、

前記第1選択演出として前記表示手段に表示される示唆情報は、画像情報と文字情報とを含み（例えば、図43に示すように、選択演出αの演出パターンBとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢としてアーチャーの画像と『アーチャーになりたい』の文字がそれぞれ表示される部分と、選択演出αの演出パターンEとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像と『剣で戦う！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像と『魔法で戦う！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像と『弓で戦う！』の文字、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像と『銃で戦う！』の文字がそれぞれ表示される部分。また、図44に示すように、選択演出βの演出パターンWとして、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『宝を見つけない！』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『強い敵と戦いたい！』の文字がそれぞれ表示される部分と、演出パターンZとして、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『好敵手』の文字それぞれが表示される部分）、

30

40

前記第2選択演出として前記表示手段に表示される示唆情報は、前記画像情報を含むが前記文字情報を含まない（例えば、図43に示すように、選択演出αの演出パターンCとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像がそれぞれ表示される部分と、図44に示すように、選択演出βの演出パターンXとして、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の

50

画像がそれぞれ表示される部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に文字情報が表示されるか否かによって、遊技者が特定の選択肢のイメージに引っ張られることで一部の選択肢に遊技者の選択が偏ることを防ぐことができるので、遊技者の潜在的な好みをより一層特定演出に反映させることが可能となる。

【1207】

形態2-3の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも1の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値(例えば、ポイント)を付与可能な所定価値付与手段(例えば、演出制御用CPU120が図49に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分)と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段(例えば、図23に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル)と、
を備え、

前記特定演出決定手段は、前記記憶手段に前記第1演出態様または前記第2演出態様に対応付けて記憶されている各所定価値の大きさの差が所定閾値以上となったことにもとづいて、所定価値が大きい方の演出態様に関連する選択肢の選択傾向が高いものと捉えて該演出態様の前記特定演出の実行を決定可能である(例えば、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS281の処理とステップ001SGS282の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS323～ステップ001SGS330の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の潜在的な好みに沿った特定演出をより確実に実行することができる。

【1208】

形態2-4の遊技機は、

前記第1選択演出と前記第2選択演出において、前記特定演出における同一の演出態様に関連した選択肢が提示される場合に、該選択肢が前記同一の演出態様に関連していることの明確度合いが前記第2選択演出の方が前記第1選択演出よりも低く(例えば、図43に示すように、選択演出αにおける演出パターンBは、対応するキャラクタに関連する画像と文字の両方を選択肢として表示することで、対応するキャラクタに関連する画像のみを選択肢として表示する演出パターンCよりも対応するキャラクタに関連していることの明確度合いが高い部分。また、図44に示すように、選択演出βにおける演出パターンWは、対応するリーチ演出に関連する画像と文字の両方を選択肢として表示することで、対応するリーチ演出に関連する画像のみを選択肢として表示する演出パターンCよりも対応するリーチ演出に関連していることの明確度合いが高い部分)、

前記第1選択演出で遊技者によって選択肢が選択された場合に前記所定価値付与手段によって付与される所定価値の大きさは、前記第2選択演出で遊技者によって選択肢が選択された場合に前記所定価値付与手段によって付与される所定価値の大きさよりも大きい(例えば、図43に示すように、選択演出αが演出パターンBで実行されていづれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたキャラクタに1ポイントが加算されるのに対して、選択演出αが演出パターンCで実行されていづれかの選択肢が選択された場合は該選択

肢に応じたキャラクタに3ポイントが加算される部分。また、図44に示すように、選択演出βが演出パターンWで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたリーチ演出に1ポイントが加算されるのに対して、選択演出βが演出パターンXで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたリーチ演出に3ポイントが加算される部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行される特定演出の演出態様を明確に示さない選択演出の方が、より強く遊技者の選択実績として反映されるので、遊技者の潜在的な好みに沿った特定演出を実行することができる。

【1209】

形態2-5の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、

前記第2選択演出において前記第1選択演出よりも多い数の選択肢を提示し（例えば、図43に示すように、選択演出αが演出パターンBで実行される場合は4個の選択肢が表示される一方で、選択演出αが演出パターンCで実行される場合は5個の選択肢が表示される部分。また、図44に示すように、選択演出βが演出パターンWで実行される場合は4個の選択肢が表示される一方で、選択演出βが演出パターンXで実行される場合は5個の選択肢が表示される部分）、

前記第2選択演出において前記第1選択演出よりも長期間に亘って選択肢の選択を受け付ける（例えば、図43に示すように、選択演出αが演出パターンBで実行される場合は4秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける一方で、選択演出αが演出パターンCで実行される場合は5秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける部分。また、図44に示すように、選択演出βが演出パターンWで実行される場合は4秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける一方で、選択演出βが演出パターンXで実行される場合は5秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択肢の数に応じて適切に選択肢の選択を受け付ける期間が設定されるので、好適に選択演出を実行することができる。

【1210】

〔形態3〕

形態3-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

第1演出態様と該第1演出態様とは異なる第2演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタBやキャラクタCに変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタNやキャラクタA～Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出αや選択演出β）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図34に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図46に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図36に示す可変表示開始設定処理

10

20

30

40

50

のステップ001SGS323～ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分)と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、

前記選択演出として、第1選択演出と該第1選択演出とは異なる第2選択演出とを含む複数種類の選択演出を実行可能であり(例えば、選択演出αを演出パターンB～演出パターンEで実行可能な部分と、選択演出βを演出パターンV～演出パターンZで実行可能な部分)、

前記選択演出として、該演出の開始時において初期選択肢を予め選択されている状態にて提示可能であり、

前記初期選択肢が、前記第1選択演出と前記第2選択演出とで異なる(例えば、図43に示すように、選択演出αが演出パターンAまたは演出パターンDにて実行される場合は、キャラクタAに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出αが演出パターンBまたは演出パターンEにて実行される場合は、キャラクタBに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出αが演出パターンCにて実行される場合は、キャラクタCに対応する選択肢が初期選択肢として表示される部分。また、図44に示すように、選択演出βが演出パターンVまたは演出パターンYにて実行される場合は、リーチ演出Aに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出βが演出パターンWまたは演出パターンZにて実行される場合は、リーチ演出Bに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出βが演出パターンXにて実行される場合は、リーチ演出Cに対応する選択肢が初期選択肢として表示される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1211】

形態3-2の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも1の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値(例えば、ポイント)を付与可能な所定価値付与手段(例えば、演出制御用CPU120が図49に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分)と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段(例えば、図23に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル)と、

遊技者によって選択肢が選択されなかった前記選択演出の連続実行回数を集計可能な所定動作非検出回数集計手段(例えば、図23に示す選択キャラクタ履歴記憶テーブルや、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル)と、

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記第1演出態様の集計所定価値と前記第2演出態様の集計所定価値との差の大きさが所定閾値以上となったときに、集計所定価値が大きい方の演出態様に関連する選択肢の選択傾向が高いものと捉えて該演出態様の前記特定演出の実行を決定可能であり(例えば、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS281の処理とステップ001SGS282の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS323～ステップ001SGS330の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分)、

10

20

30

40

50

前記選択演出実行手段は、遊技者によって選択肢が選択されなかった前記選択演出の連続実行回数が特定回数に達した場合は、前記記憶手段に記憶されている集計所定価値が最も小さい演出態様に関連した選択肢を前記初期選択肢として提示可能である（例えば、図35の可変表示開始設定処理におけるステップ001SGS304及びステップ001SGS305に示すように、直近の過去3回の選択演出α全てにおいて遊技者がプッシュボタン31Bを操作しなかった場合は、最もポイント数が少ないキャラクタに応じた選択肢を初期選択肢として表示する部分。また、図35の可変表示開始設定処理におけるステップ001SGS314及びステップ001SGS315に示すように、直近の過去3回の選択演出β全てにおいて遊技者がプッシュボタン31Bを操作しなかった場合は、最もポイント数が少ないリーチ演出に応じた選択肢を初期選択肢として表示する部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において遊技者によって選択肢が選択されなかった場合に、特定演出の演出態様が遊技者の好みではない演出態様へ不意に変化してしまうことができる。

【1212】

形態3-3の遊技機は、

前記特定演出決定手段は、前記特定演出を、前記第1演出態様及び前記第2演出態様とは異なる第3演出態様にて実行する（例えば、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタDに変化させる部分や、常駐キャラクタとしてキャラクタDが表示されているときにスーパーリーチのリーチ演出を実行する部分）ことを決定可能であり、

20

前記選択演出実行手段は、前記選択演出として、前記第3演出態様に関連した選択肢を前記第1演出態様に関連した選択肢及び前記第2演出態様に関連した選択肢よりも低い割合で提示可能であり（例えば、図41及び図43に示すように、選択演出αとしてキャラクタA～Cに対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターンA～演出パターンEの5つであるのに対して、選択演出αとしてキャラクタDに対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターンB、演出パターンC、演出パターンEの3つのみであることによって、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタDに変化すると決定する割合が、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタA～Cのいずれかに変化すると決定する割合よりも低い部分）、

前記選択演出実行手段は、前記第3演出態様に関連した選択肢を提示する選択演出において、該第3演出態様に関連した選択肢を前記初期選択肢として提示しない（例えば、図43に示すように、選択演出αでは、いずれの演出パターンにて実行される場合であっても初期選択肢としてキャラクタDに対応する選択肢が初期選択肢として表示されない部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3演出態様に関連した選択肢を提示する選択演出において遊技者によって選択肢が選択されなかった場合に、第3演出態様に関連した選択肢が選択されることがないので、特定演出が第3演出態様にて実行されることに対する特別感を高めることができる。

【1213】

40

形態3-4の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、

前記選択演出として、非選択に関する特殊選択肢（例えば、図43及び図44に示すように、選択演出α及び選択演出βにおける『選べない』の文字の選択肢）を提示可能であり、

前記特殊選択肢が所定回数選択されたことにもとづいて、前記特殊選択肢が前記所定回数選択される前よりも低い割合で前記選択演出を実行可能である（例えば、過去3回の選択演出αにおいて『選べない』の選択肢が選択されていない、または、連続して選択された回数が2回以下である場合は、図38（A）～図38（C）に示す割合で選択演出の実行が決定される一方で、過去3回の選択演出αにおいて『選べない』の選択肢が3回連

50

続選択されている場合は、図 38 (D) ~ 図 38 (F) に示す割合で選択演出の実行を決定する部分。また、過去 3 回の選択演出 β において『選べない』の選択肢が選択されていない、または、連続して選択された回数が 2 回以下である場合は、図 39 (A) ~ 図 39 (C) に示す割合で選択演出の実行が決定される一方で、過去 3 回の選択演出 β において『選べない』の選択肢が 3 回連続選択されている場合は、図 39 (D) ~ 図 39 (F) に示す割合で選択演出の実行を決定する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出をいずれの演出態様でも実行させたくない遊技者に対して所定動作による選択を要求し続けることによりかえって興味が低下する状況を防ぐことができる。

10

【1214】

〔形態 4〕

形態 4-1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタ B やキャラクタ C に変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタ N が表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタ N やキャラクタ A ~ C のいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも 1 の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出 α や選択演出 β ）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 34 に示す可変表示開始設定処理のステップ 001 S G S 282 の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図 46 に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図 36 に示す可変表示開始設定処理のステップ 001 S G S 323 ~ ステップ 001 S G S 322 の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分）と、

30

非特別状態（例えば、通常状態や）と該非特別状態よりも遊技者にとって有利度の高い特別状態（例えば、時短状態や確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 26 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、前記非特別状態に制御されているときよりも前記特別状態に制御されているときの方が低い割合で前記選択演出を実行可能である（例えば、図 38 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出 α の実行を決定可能である部分。また、図 39 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出 β の実行を決定可能である部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1215】

形態 4-2 の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも 1 の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値（例えば、ポイント）を付与可能な所定価

50

値付与手段（例えば、演出制御用CPU120が図49に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分）と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段（例えば、図23に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル）と、

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記第1演出態様の集計所定価値と前記第2演出態様の集計所定価値との差の大きさが所定閾値以上となったときに、集計所定価値が大きい方の演出態様に関連する選択肢の選択傾向が高いものと捉えて該演出態様の前記特定演出の実行を決定可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS281の処理とステップ001SGS282の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS323～ステップ001SGS330の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分）、

前記所定価値付与手段は、前記非特別状態において前記選択演出が実行される場合よりも前記特別状態において前記選択演出が実行される場合の方が遊技者によって選択肢が選択されたときに大きな所定価値を付与可能である（例えば、図43に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出αにおいて遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタに最大3ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出αにおいて遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタに最大5ポイントが加算される部分。また、図44に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出βにおいて遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大3ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出βにおいて遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大5ポイントが加算される部分）、

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、選択演出の実行頻度が低下しても特定演出の演出態様を遊技者の好みの演出態様に変化させる難易度が著しく低下することがないので、演出効果の低下を抑えることができる。

【1216】

形態4-3の遊技機は、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第1特別状態（例えば、時短状態）と、該第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態（例えば、確変状態）とに制御可能であり、

前記第1特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限される一方、前記第2特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限されない（例えば、図38及び図39に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態において選択演出が実行されることにより遊技者のス

トレスとなる状況を防ぐことができる。

【1217】

形態4-4の遊技機は、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第1特別状態（例えば、時短状態）と、該第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態（例えば、確変状態）とに制御可能であり、

前記第1特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限される一方、前記第2特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限されず（例えば、図38及び図39に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定可能である部分）、

前記特定演出決定手段は、前記第1特別状態に制御されているときと、前記第2特別状態に制御されているときとで少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出の実行を決定可能である（例えば、遊技状態が時短状態である場合と確変状態である場合とでは、スーパーリーチのリーチ演出として共通の演出態様のリーチ演出（リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C）を実行可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態において選択演出が実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができるとともに、第1特別状態と第2特別状態とで演出態様が同一または類似する特定演出が実行されることで、遊技興趣の低下を低減することができる。

【1218】

形態4-5の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、

前記特別状態に制御されてから所定期間は、第1割合で前記選択演出を実行可能であり（例えば、図38に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから20回目の可変表示までは15%または5%の割合で選択演出αの実行を決定可能である部分。また、図39に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから20回目の可変表示までは10%または2%の割合で選択演出βの実行を決定可能である部分）、

前記特別状態中であって前記所定期間経過後は、前記第1割合よりも低い第2割合で前記選択演出を実行可能である（例えば、図38に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示では7.5%または2.5%の割合で選択演出αの実行を決定可能である部分。また、図39に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示では5%または1%の割合で選択演出βの実行を決定可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されてから所定期間経過後に選択演出が頻出することによって遊技者がストレスを感じる状況を防ぐことができる。

【1219】

〔形態5〕

形態5-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

第1演出態様と該第1演出態様とは異なる第2演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタBやキャラクタCに変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタNやキャラクタA～Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設

定処理や可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出(例えば、選択演出αや選択演出β)を実行可能な選択演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分)と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段と、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも遊技者にとって有利度の高い特別状態(例えば、時短状態と確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図26に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

10

を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、第1種別特定演出(例えば、常駐キャラクタ変化演出)と該第1種別特定演出とは演出対象が異なる第2種別演出(例えば、背景画像の変化)とを含む複数の種別の異なる演出を並行して実行可能であり、

前記特別状態の特定演出にて実行される演出種別の数は、前記非特別状態の特定演出にて実行される演出種別の数よりも多い(例えば、図43に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、常駐キャラクタ変化演出が実行されるのみであるが、遊技状態が確変状態である場合は、常駐キャラクタ変化演出に加えて、背景画像の変化が実行される部分)

20

、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1220】

形態5-2の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも1の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値(例えば、ポイント)を付与可能な所定価値付与手段(例えば、演出制御用CPU120が図49に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分)と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段(例えば、図23に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル)と、

30

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記第1演出態様の集計所定価値と前記第2演出態様の集計所定価値との差の大きさが所定閾値以上となったときに、集計所定価値が大きい方の演出態様に関連する選択肢の選択傾向が高いものと捉えて該演出態様の前記特定演出の実行を決定可能であり(例えば、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS281の処理とステップ001SGS282の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS323～ステップ001SGS330の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分)、

40

前記所定価値付与手段は、前記非特別状態において前記選択演出が実行される場合よりも前記特別状態において前記選択演出が実行される場合の方が遊技者によって選択肢が選択されたときに大きな所定価値を付与可能である(例えば、図43に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出αにおいて遊技者の押しボタン31Bの操作に

50

よっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタに最大3ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出αにおいて遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタに最大5ポイントが加算される部分。また、図44に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出βにおいて遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大3ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出βにおいて遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大5ポイントが加算される部分）、

10

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、選択演出の実行頻度が低下しても特定演出の演出態様を遊技者の好みの演出態様に変化させる難易度が著しく低下することがないので、演出効果の低下を抑えることができる。

【1221】

形態5-3の遊技機は、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第1特別状態（例えば、時短状態）と、該第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態（例えば、確変状態）とに制御可能であり、

20

前記第1特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限される一方、前記第2特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限されない（例えば、図38及び図39に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態において選択演出が実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができる。

【1222】

形態5-4の遊技機は、

30

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第1特別状態（例えば、時短状態）と、該第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態（例えば、確変状態）とに制御可能であり、

前記第1特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限される一方、前記第2特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限されず（例えば、図38及び図39に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定可能である部分）、

40

前記特定演出決定手段は、前記第1特別状態に制御されているときと、前記第2特別状態に制御されているときとで少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出の実行を決定可能である（例えば、遊技状態が時短状態である場合と確変状態である場合とでは、スーパーリーチのリーチ演出として共通の演出態様のリーチ演出（リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C）を実行可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態において選択演出が実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができるとともに、第1特別状態と第2特別状態とで演出態様が同一または類似する特定演出が実行されることで、遊技興趣の低下を低減することができる。

【1223】

50

形態 5 - 5 の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、

前記特別状態に制御されてから所定期間は、第 1 割合で前記選択演出を実行可能であり（例えば、図 3 8 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 20 回目の可変表示までは 15 % または 5 % の割合で選択演出 α の実行を決定可能である部分。また、図 3 9 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 20 回目の可変表示までは 10 % または 2 % の割合で選択演出 β の実行を決定可能である部分）、

前記特別状態中であって前記所定期間経過後は、前記第 1 割合よりも低い第 2 割合で前記選択演出を実行可能である（例えば、図 3 8 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 21 回目以降の可変表示では 7.5 % または 2.5 % の割合で選択演出 α の実行を決定可能である部分。また、図 3 9 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 21 回目以降の可変表示では 5 % または 1 % の割合で選択演出 β の実行を決定可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されてから所定期間経過後に選択演出が頻出することによって遊技者がストレスを感じる状況を防ぐことができる。

【1224】

〔形態 6〕

形態 6 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタ B やキャラクタ C に変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタ N が表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタ N やキャラクタ A ~ C のいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも 1 の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出 α や選択演出 β ）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 3 4 に示す可変表示開始設定処理のステップ 001SGS282 の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図 4 6 に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図 3 6 に示す可変表示開始設定処理のステップ 001SGS323 ~ ステップ 001SGS322 の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分）と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、前記選択演出として、特定選択演出（例えば、選択演出 α ）と特別選択演出（例えば、選択演出 β ）とを実行可能であり、

前記特定演出決定手段は、複数回の前記特別選択演出が実行された場合は、該複数回の前記特別選択演出における選択実績の傾向にもとづいて、前記第 1 演出態様の特定演出の実行と前記第 2 演出態様の特定演出の実行とを、複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合とは異なる割合で決定可能である（例えば、図 3 6 のステップ 001SGS323 ~ ステップ 001SGS330 及び図 4 5 に示すように、複数回の選択演出 β が実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで 10 ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出 β が実行される前とは異なるリ

10

20

30

40

50

ーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なる割合でリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの実行を決定する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1225】

形態6-2の遊技機は、

可変表示を実行可能であって(例えば、特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行可能な部分)、

前記選択演出実行手段は、

1の可変表示中に前記特定選択演出と前記特別選択演出とを実行可能であり(例えば、1の可変表示中において選択演出αと選択演出βとを実行可能な部分)、

1の可変表示中において前記特定選択演出と前記特別選択演出との両方の実行が決定された場合に、前記特別選択演出の実行を制限し、前記特定選択演出を前記特別選択演出よりも優先して実行可能とする(例えば、図34のステップ001SGS292及びステップ001SGS293に示すように、選択演出αと選択演出βの両方の実行が決定された場合は、選択演出αの実行のみを決定し、選択演出βの非実行を再決定する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定選択演出が特別選択演出よりも優先して実行されることで、選択肢が選択されることによって遊技者の好みに沿った演出態様の特定演出が実行され易くなり、遊技興趣を向上させることができる。

【1226】

形態6-3の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、前記特別選択演出よりも高い割合で前記特定選択演出を実行可能である(例えば、図38及び図39に示すように、選択演出βよりも高い割合で選択演出αの実行を決定可能な部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定選択演出が特別選択演出よりも高い割合で実行されることで、選択肢が選択されることによって遊技者の好みに沿った演出態様の特定演出が実行され易くなり、遊技興趣をより向上させることができる。

【1227】

形態6-4の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも1の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値(例えば、ポイント)を付与可能な所定価値付与手段(例えば、演出制御用CPU120が図49に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分)と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段(例えば、図23に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル)と、

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記集計所定価値にもとづく所定条件が成立した場合に、前記第1演出態様または前記第2演出態様の特定演出の実行を決定可能であり(例えば、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS281の処理とステップ001SGS282の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用CPU120が図34の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS323～ステップ001SGS330の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以

10

20

30

40

50

上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分)

、
前記記憶手段に記憶される前記集計所定価値の情報は、遊技機への電力供給が停止された場合に消去される情報であり（例えば、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報は、パチンコ遊技機1に電力が供給されている期間においてのみ保持される情報であり、電断の発生等によりパチンコ遊技機1への電力の供給が絶たれた場合にはバックアップされることなく消去される情報である部分）、

前記選択演出実行手段は、遊技機への電力供給が再開されてから特定期間において、該特定期間経過後よりも高い割合で前記特定選択演出及び前記特別選択演出を実行可能である（例えば、図38及び図39に示すように、パチンコ遊技機1の起動時から50回目の可変表示までは、51回目以降の可変表示よりも高い割合で選択演出αや選択演出βの実行を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が停止された場合は所定価値の情報が消去されるが、遊技機への電力供給の再開後は、特定選択演出及び特別選択演出が高い割合で実行されるので、特定演出を遊技者の好みの演出態様にて実行するまでの期間や、第1演出態様の特定演出及び第2演出態様の特定演出の実行割合を遊技者の好みに沿って変化させるまでの期間が早まり、遊技興趣を向上させることができる。

【1228】

〔形態7〕

形態7-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

第1演出態様と該第1演出態様とは異なる第2演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタBやキャラクタCに変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタNやキャラクタA～Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出αや選択演出β）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図34に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図46に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図36に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS323～ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも遊技者にとって有利度の高い特別状態（例えば、時短状態や確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図26に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、前記選択演出として、特定選択演出（例えば、選択演出α）と特別選択演出（例えば、選択演出β）とを実行可能であり、

前記特定演出決定手段は、複数回の前記特別選択演出が実行された場合は、該複数回の

10

20

30

40

50

前記特別選択演出における選択実績の傾向にもとづいて、前記第1演出態様の特定演出の実行と前記第2演出態様の特定演出の実行とを、複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合とは異なる割合で決定可能であり（例えば、図36のステップ001SGS323～ステップ001SGS330及び図45に示すように、複数回の選択演出βが実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで10ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なる割合でリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの実行を決定する部分）、

前記特別状態において変化した場合の前記特定演出の実行割合は、前記非特別状態において変化した場合の前記特定演出の実行割合よりも高い（例えば、図45に示すように、時短状態や確変状態において変化した場合の最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合は、通常状態において変化した場合の最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な特定選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1229】

形態7-2の遊技機は、

遊技者の特定動作にもとづいて前記第1演出態様の特定演出の実行決定割合と前記第2演出態様の特定演出の実行決定割合とに関する設定が可能な演出設定手段（例えば、変形例に示すように、メニュー画面（図50参照）に各リーチ演出の実行割合に関する項目を設け、遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで該項目を選択することによって、遊技者によって各リーチ演出の実行割合を変更可能とする部分）を備え、

前記特定演出決定手段が前記第1演出態様の特定演出の実行と前記第2演出態様の特定演出の実行とを複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合と異なる割合で決定可能である場合に、前記演出設定手段により前記第1演出態様の特定演出の実行決定割合と前記第2演出態様の特定演出の実行決定割合に関する設定がなされたとき、前記特定演出決定手段は、前記演出設定手段による設定に対応した割合で前記第1演出態様での特定演出の実行と前記第2演出態様での特定演出の実行とを決定可能である（例えば、変形例に示すように、選択演出βにおいて遊技者が選択肢を選択したことによって各リーチ演出の実行割合が変化したとしても、既に選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで各リーチ演出の実行割合を変更していた場合は、該選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作して変更した実行割合で各リーチ演出の実行を決定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の所定動作により意図せずに行われた設定に応じた割合ではなく、遊技者が特定動作により意図的に行った設定に応じた割合にて第1演出態様の特定演出と第2演出態様の特定演出とが実行されることで、遊技者に混乱を与えることなく遊技を進行することができる。

【1230】

形態7-3の遊技機は、

遊技者に対して所定の報知を実行可能な報知手段（例えば、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9）と、

遊技者の特定動作にもとづいて前記第1演出態様の特定演出の実行決定割合と前記第2演出態様の特定演出の実行決定割合とに関する設定が可能な演出設定手段（例えば、変形例に示すように、メニュー画面（図50参照）に各リーチ演出の実行割合に関する項目を設け、遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで該項目を選択することによって、遊技者によって各リーチ演出の実行割合を変更可能とす

る部分)と、
を備え、

前記報知手段は、前記演出設定手段により前記第1演出態様の特定演出の実行決定割合と前記第2演出態様の特定演出の実行決定割合に関する設定を行った場合に該設定に関する報知を実行可能である(例えば、変形例に示すように、選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで各リーチ演出の実行割合を変更した場合は、画像表示装置5での特定画像の表示、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光等により、各リーチ演出の実行割合が変更されたことを遊技者に対して報知可能とする部分)一方、特定演出決定手段が前記第1演出態様の特定演出の実行と前記第2演出態様の特定演出の実行とを複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合と異なる割合で決定可能となった場合に該割合の変化に関する報知を実行しない(例えば、変形例に示すように、選択演出βにおいて遊技者が選択肢を選択したことによって各リーチ演出の実行割合が変化したとしても、画像表示装置5での特定画像の表示、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光等により、各リーチ演出の実行割合が変更されたことを遊技者に対して報知しない部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出設定手段により第1演出態様の特定演出の実行決定割合と第2演出態様の特定演出の実行決定割合とに関する設定が行われた場合については、該設定に関する報知が実行されることで遊技者に対して該設定が行われたことを分かり易く認識させることができるとともに、特定演出決定手段が第1演出態様の特定演出の実行と第2演出態様の特定演出の実行とを複数回の特別選択演出が実行される前の割合と異なる割合で決定可能となった場合については、該割合の変化を遊技者に認識させることがないので、より遊技者の潜在的な好みを第1演出態様の特定演出と第2演出態様の特定演出との実行割合に反映することが可能となる。

20

【1231】

形態7-4の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも1の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値(例えば、ポイント)を付与可能な所定価値付与手段(例えば、演出制御用CPU120が図49に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分)と、

30

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段(例えば、図23に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル)と、

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記特別選択演出の実行中に付与された前記集計所定価値にもとづく特別条件が成立した場合に、前記第1演出態様の特定演出の実行と前記第2演出態様の特定演出の実行とを、複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合とは異なる割合で決定可能であり(例えば、図36のステップ001SGS323～ステップ001SGS330及び図45に示すように、複数回の選択演出βが実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで10ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なる割合でリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの実行を決定する部分)、

40

前記選択演出実行手段は、前記特別状態に制御されているときに、前記非特別状態に制御されているときよりも低い割合で前記特別選択演出を実行可能であり(例えば、図39に示すように、確変状態では、通常状態よりも低い割合で選択演出βの実行を決定可能な部分)、

前記所定価値付与手段は、前記特別状態において前記特別選択演出が実行される場合に

50

、前記非特別状態において前記特別選択演出が実行される場合よりも大きな所定価値を付与可能である（例えば、図 44 に示すように、確変状態において選択演出 β が実行される場合は、選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大 5 ポイントが付与される一方で、通常状態において選択演出 β が実行される場合は、選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大 3 ポイントが付与される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において特別選択演出の実行頻度が低下しても、第 1 演出態様の特定演出の実行割合と第 2 演出態様の特定演出との実行割合を遊技者の好みの実行割合に変化させる難易度が著しく低下することがないので、演出効果の低下を抑えることができる。

10

【1232】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図 12 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）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、本実施の形態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。また、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「001SGS1」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。

【1233】

20

（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。

【1234】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出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）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

30

【1235】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

40

【1236】

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。

【1237】

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

50

）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。なお、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。

【1238】

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（第1特図保留記憶表示エリア5D、第2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。

10

【1239】

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。

【1240】

また、画像表示装置5の左下部においては、遊技中に常駐キャラクタを表示可能となっている（図14（A）参照）。パチンコ遊技機1に電源が投入された当初は、該常駐キャラクタとしてキャラクタN（図14（B）に示す一般人のキャラクタ）が表示されるようになっており、後述する選択演出αが複数回実行され、これら選択演出αの演出結果（選択結果）の累積に応じて、該キャラクタNがキャラクタA（図14（B）に示す剣士のキャラクタ）、キャラクタB（図14（B）に示す魔法使いのキャラクタ）、キャラクタC（図14（B）に示すアーチャーのキャラクタ）、キャラクタD（図14（B）に示すガンマンのキャラクタ）のいずれかに変化している。

20

【1241】

尚、常駐キャラクタがキャラクタNからキャラクタA～Dのいずれかに変化した後においても、選択演出αの演出結果（選択結果）の累積に応じて、常駐キャラクタがキャラクタA～Dのいずれかから他のキャラクタ（キャラクタA～Dのうち、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタを除くキャラクタ）に変化することがある。

【1242】

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。

30

【1243】

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。

【1244】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

40

【1245】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図13参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に

50

遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【１２４６】

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。

【１２４７】

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。

【１２４８】

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。

【１２４９】

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。

【１２５０】

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。

【１２５１】

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。

【１２５２】

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つき、普図ゲームが実行される。

【１２５３】

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。

【１２５４】

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。

【１２５５】

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

10

20

30

40

50

アタッカランプ 9 c が設けられている。

【1256】

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可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

【1257】

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。

10

【1258】

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）を設けてもよい。

【1259】

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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 13 参照）により検出される。

20

【1260】

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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 13 参照）により検出される。

【1261】

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 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

30

【1262】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【1263】

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 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

40

【1264】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【1265】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄

50

表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【1 2 6 6】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【1 2 6 7】

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。

10

【1 2 6 8】

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。

【1 2 6 9】

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 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【1 2 7 0】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【1 2 7 1】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（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。

30

【1 2 7 2】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【1 2 7 3】

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。

40

【1 2 7 4】

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。

【1 2 7 5】

50

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。

【1276】

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。

10

【1277】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【1278】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

20

（演出の進行など）

【1279】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、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。

【1280】

30

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。

【1281】

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。

40

【1282】

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。

【1283】

50

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 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。

【1284】

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。

10

【1285】

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。

20

【1286】

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よい。

30

【1287】

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。

【1288】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【1289】

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）。

40

【1290】

（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。

50

【1291】

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。

【1292】

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
10 当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

【1293】

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。

【1294】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【1295】

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。

【1296】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1297】

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。

【1298】

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
50

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。

【1299】

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。

【1300】

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。

【1301】

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。

【1302】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【1303】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【1304】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

【1305】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1306】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 14 に供給したりする。また、表示制御部 123 は、可動体 32 を動作させる信号を当該可動体 32 または当該可動体 32 を駆動する駆動回路に供給する。

【1307】

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。

【1308】

10

20

30

40

50

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。

【1309】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【1310】

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 CPU 120 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。

【1311】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 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。

【1312】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【1313】

図 15（A）は、本実施例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「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 15（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。

【1314】

図 15（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。

【1315】

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 15（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。

【1316】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図15(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「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

10

【1317】

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する。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

20

【1318】

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。

30

【1319】

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「1」～「10」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

40

【1320】

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つき、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つき、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

50

。

【1321】

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もとづいて、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もとづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【1322】

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。

【1323】

尚、図15（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

【1324】

図16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16に示すように、本特徴部001SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、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

【1325】

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。

40

【1326】

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「1」～「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「1」～「100」の範囲の値をとる。

【1327】

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

50

、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【1328】

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。

【1329】

図17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。本実施例では、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。

【1330】

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。

【1331】

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。

【1332】

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1／300）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（本実施例では約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。

【1333】

図18（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。本実施例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。

【1334】

ここで、本実施例における大当り種別について、図18（B）を用いて説明すると、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

10

20

30

40

50

状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【1335】

「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）、繰返し実行さ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（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド（2R）確変大当りと呼称する場合がある。

10

【1336】

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、本実施例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、本実施例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

【1337】

図18（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4A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4B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6B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

【1338】

尚、図18（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

50

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。

【1339】

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り当てが、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、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても第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。

【1340】

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。

10

【1341】

図19は、本実施例における変動パターンを示している。本実施例では、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。

20

【1342】

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。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部001SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチα、スーパーリーチβの2種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを3種類以上或いは1種類のみ設けてもよい。

30

【1343】

尚、本実施例におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチαの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）が設けられている。

40

【1344】

図19に示すように、本実施例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。

【1345】

尚、本実施例では、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

50

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たり期待度が高くなっている。

【1346】

また、本実施例においては、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。

【1347】

図20は、本実施例における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施例では、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。

【1348】

具体的には、図20に示すように、遊技状態が低ベース状態（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、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を用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%の割合で決定する。

【1349】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、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を用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%の割合で決定する。

【1350】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が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を選択し、該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PA1-1（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合を決定する。

【1351】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が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を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合を決定する。

【1352】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が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を選択し、該

10

20

30

40

50

はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合を決定する。

【1353】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、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を用いて変動パターンをPA1-4（時短状態用の短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4を85%の割合で決定し、PA2-1を10%の割合で決定し、PA2-2を4%の割合で決定し、PA2-3を1%の割合を決定する。

【1354】

尚、本特徴部001SGでは、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別にかかわらず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、複数の大当たり用の変動パターン（PB1-1～PB1-3）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、大当たり種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当たりとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1355】

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とを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【1356】

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21に示すような遊技制御用データ保持エリア001SG150が設けられている。図21に示す遊技制御用データ保持エリア001SG150は、第1特図保留記憶部001SG151Aと、第2特図保留記憶部001SG151Bと、普図保留記憶部001SG151Cと、遊技制御フラグ設定部001SG152と、遊技制御タイマ設定部001SG153と、遊技制御カウンタ設定部001SG154と、遊技制御バッファ設定部001SG155とを備えている。

【1357】

第1特図保留記憶部001SG151A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。

【1358】

第2特図保留記憶部001SG151B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。

【1359】

一例として、第1特図保留記憶部001SG151A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001SG151B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。

【1360】

こうして第1特図保留記憶部001SG151Aや第2特図保留記憶部001SG151B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。

【1361】

尚、本実施例では、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。

【1362】

普図保留記憶部001SG151C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001SG151C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。

【1363】

遊技制御フラグ設定部001SG152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001SG152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。

【1364】

遊技制御タイマ設定部001SG153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001SG153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。

【1365】

遊技制御カウンタ設定部001SG154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タ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001SG154には、複数種類のカウンタそ

10

20

30

40

50

れ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 001SG154 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。

【1366】

遊技制御カウンタ設定部 001SG154 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

【1367】

遊技制御バッファ設定部 001SG155 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 001SG155 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。

【1368】

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の他にも、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。

20

【1369】

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

30

ればよい。

【1370】

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 21 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 001SG190 が設けられている。図 22 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 001SG190 は、演出制御フラグ設定部 001SG191 と、演出制御タイマ設定部 001SG192 と、演出制御カウンタ設定部 001SG193 と、演出制御バッファ設定部 001SG194 とを備えている。

【1371】

演出制御フラグ設定部 001SG191 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 001SG191 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。

40

【1372】

演出制御タイマ設定部 001SG192 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 001SG192 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。

50

【1373】

演出制御カウンタ設定部001SG193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001SG193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。

【1374】

演出制御バッファ設定部001SG194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001SG194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。

10

【1375】

本実施例では、図22(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部001SG194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001SG194A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001SG194A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）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2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001SG194A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。

20

【1376】

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行わ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。

30

【1377】

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001SG194A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001SG194A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から保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、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「1」～「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の順に格納されていくことになる。

40

【1378】

図22(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194A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

50

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22（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「1」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「1」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

【1379】

更に、図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、後述する選択演出αにおいて遊技者によって選択され得る選択肢に対応したキャラクタ毎に、選択肢の選択時に付与されるポイントを集計して記憶するための選択キャラクタ用ポイント集計テーブル（図23（A））、後述する選択演出αにおいて遊技者によって選択された選択肢に対応するキャラクタを過去3回の選択演出αに亘って記憶するための選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル（図23（B））が設けられている。

【1380】

また、図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、後述する選択演出βにおいて遊技者によって選択され得る選択肢に対応したリーチ演出毎に、選択肢の選択時に付与されるポイントを集計して記憶するための選択リーチ演出用ポイント集計テーブル（図23（C））、後述する選択演出βにおいて遊技者によって選択された選択肢に対応するリーチ演出を過去3回の選択演出βに亘って記憶するための選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル（図23（D））も設けられている。

20

【1381】

尚、本実施例の選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル及び選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルでは、選択演出αや選択演出βにおいていずれの選択肢も遊技者によって選択されなかったこと（選択演出の実行中に選択肢を選択するためのプッシュボタン31Bの操作が行われなかったこと）も記憶可能となっている。

30

【1382】

これら選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報は、パチンコ遊技機1に電力が供給されている期間においてのみ保持される情報であり、電断の発生等によりパチンコ遊技機1への電力の供給が絶たれた場合にはバックアップされることなく消去される情報である。

【1383】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1384】

（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15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。

40

【1385】

図15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

50

る。

【1386】

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。

10

【1387】

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よい。

【1388】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化処理（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の初期化処理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

20

【1389】

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。

30

【1390】

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25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25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、カウンタスイッチ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）。

40

【1391】

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。

【1392】

50

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 S 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基く）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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1 3 9 3】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 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。

【1 3 9 4】

図 2 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 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、CPU 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）。

【1 3 9 5】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 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 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 2 5 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。

【1 3 9 6】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 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。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～ S 1 1 7）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。

【1 3 9 7】

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。なお、本実施例では、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）。

【1 3 9 8】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテ

10

20

30

40

50

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。

【 1 3 9 9 】

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。 10

【 1 4 0 0 】

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。

【 1 4 0 1 】

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の経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。 20

【 1 4 0 2 】

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」である場合は、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。 30

【 1 4 0 3 】

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。 40

【 1 4 0 4 】

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。 50

【1405】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

【1406】

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。

【1407】

図27は、図26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(001SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(001SGS101; 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(001SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部001SG154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よい。001SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(001SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部001SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(001SGS103)。

【1408】

001SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(001SGS101; N)、001SGS102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(001SGS102; 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(001SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(001SGS104; 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(001SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部001SG154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よい。001SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(001SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部001SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(001SGS106)。

【1409】

001SGS103, 001SGS106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(001SGS107)。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

10

20

30

40

50

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（001SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部001SG154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。

【1410】

001SGS108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001SG154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（001SGS109）。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（001SGS110）。

10

【1411】

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、001SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

【1412】

001SGS110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（001SGS111）。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25に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【1413】

CPU103は、001SGS111の処理に続いて、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（001SGS113）。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25に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【1414】

001SGS113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（001SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（001SGS114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（001SGS115）、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（001SGS114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（001SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方

50

が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1415】

図28は、特別図柄通常処理として、図26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28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001SGS141）。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001SGS141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保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

【1416】

ステップ001SGS141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001SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」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001SGS142）。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。

【1417】

ステップ001SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を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「1」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001SGS143）。

20

【1418】

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001SGS144）、ステップ001SGS149aに移行する。

【1419】

一方、ステップ001SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ001SGS141；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001SGS145）。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001SGS145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保留記憶数カウンタ値を読み出し、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001SGS145の処理は、ステップ001SGS141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。

30

【1420】

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。

40

【1421】

ステップ001SGS145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001SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」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

50

す（ステップ001SGS146）。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。

【1422】

ステップ001SGS146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「1」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001SGS147）。

【1423】

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「1」に更新した後（ステップ001SGS148）、ステップ001SGS149に移行する。

【1424】

ステップ001SGS149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17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001SGS150）。尚、このステップ001SGS150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（本特徴部であれば低確低ベース状態）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。

【1425】

このように、ステップ001SGS149c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001SGS150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。

【1426】

ステップ001SGS150aにて「大当たり」と判定された場合には（ステップ001SGS150；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ001SGS152）。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18（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001SGS153）。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類のいずれとするかを決定する（ステップ001SGS154）。

【1427】

ステップ001SGS154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

10

20

30

40

50

られた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ001SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当り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001SGS155の処理後はステップ001SGS156に進む。

【1428】

また、ステップ001SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ001SGS150；N）、ステップ001SGS152～001SGS155の処理を実行することなくステップ001SGS156の処理を実行する。

10

【1429】

ステップ001SGS156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001SGS150a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001SGS154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、「1」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。

20

【1430】

ステップ001SGS156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001SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【1431】

尚、ステップ001SGS145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001SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ001SGS158）、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

【1432】

図29は、変動パターン設定処理として、図26の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29に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、状態に応じた変動パターン判定テーブルを図20に示す大当り用変動パターン判定テーブルA、大当り用変動パターン判定テーブルB、はずれ用変動パターン判定テーブルA、はずれ用変動パターン判定テーブルB、はずれ用変動パターン判定テーブルC、はずれ用変動パターン判定テーブルDの中から選択する（ステップ001SGS161）。

40

【1433】

例えば、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が高ベース状態（時短

50

状態または確変状態）であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個以下であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択する。

10

【1434】

そして、CPU103は、特別図柄通常処理のステップ001SGS142またはステップ001SGS146において読み出した変動パターン判定用の乱数値MR3と、ステップ001SGS61において選択した変動パターン判定テーブルとにもとづいて変動パターンを決定する（ステップ001SGS162）。

【1435】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに（ステップ001SGS163）、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い（ステップ001SGS164）、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う（ステップ001SGS165）。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する（ステップ001SGS166）。尚、ステップ001SGS164において送信設定された各種コマンドは、図25に示すコマンド制御処理において演出制御基板12に対して送信される。

20

【1436】

図30は、特別図柄停止処理として、図26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S112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001SGS180）。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001SGS181）。

30

【1437】

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001SGS182）。大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ001SGS182；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001SGS184）、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001SGS185）。

40

【1438】

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001SGS186）。

【1439】

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001SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、確変大当りAの場合に

50

は10回、確変大当りBや非確変大当りの場合には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001SGS188)。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”に更新し(ステップ001SGS189)、当該特別図柄停止処理を終了する。

【1440】

一方、大当りフラグがオフである場合には(ステップ001SGS182;N)、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ001SGS191)。時短フラグがオフである場合(ステップ001SGS191;N)はステップ001SGS196に進み、時短フラグがオンである場合(ステップ001SGS191;Y)は、更に後述の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001SGS192)。

【1441】

時短回数カウンタの値が0である場合(ステップ001SGS192;Y)はステップ001SGS196に進み、時短回数カウンタの値が0でない場合(ステップ001SGS192;N)は、時短回数カウンタの値を1減算し(ステップ001SGS93)、該1減算した後の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001SGS194)。1減算した後の時短回数カウンタの値が0でない場合(ステップ001SGS194;N)はステップ001SGS196に進み、1減算した後の時短回数カウンタの値が0である場合(ステップ001SGS194;Y)は、時短フラグをオフにしてステップ001SGS196に進む(ステップ001SGS195)。

【1442】

ステップ001SGS196の処理では、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指定コマンドの送信設定を行う(ステップ001SGS196)。そして、特別図柄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001SGS197)。

【1443】

図31は、大当り終了処理として、図26のS117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。

【1444】

大当り終了処理において、CPU103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001SGS201)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合(ステップ001SGS201;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001SGS202)、処理を終了する。

【1445】

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001SGS201;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001SGS203)。そして、CPU103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001SGS204)。経過していなければ処理を終了する。

【1446】

大当り終了表示時間が経過していれば(ステップ001SGS204;Y)、CPU103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001SGS205)。

【1447】

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001SGS205;N)には、確変フラグをオン状態にし(ステップ001SGS207)、時短フラグをオン状態にし(ステップ001SGS208)、時短回数カウンタに「0」をセットした後(ステップ001SGS209)、ステップ001SGS213に進む。

10

20

30

40

50

【1448】

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001SGS205；Y）には、ステップ001SGS211とステップ001SGS212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「100」をセットした後、ステップ001SGS213に進む。

【1449】

ステップ001SGS213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001SGS214）。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12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001SGS215）、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”に更新する（ステップ
001SGS216）。 10

【1450】

（演出制御基板12の主要な動作）

【1451】

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32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32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、可変表示回数
カウンタの値を0にセットする処理（ステップS72）、画像表示装置5の左下部におい
て常駐キャラクタとしてキャラクタNの表示を開始するための処理（ステップS72a）
を行う。 20

【1452】

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
。 30

【1453】

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。 40

【1454】

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1
1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
 50

制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【1455】

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。

【1456】

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画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理(ステップS79)と、遊技者の押しボタン31Bの操作等に応じて画像表示装置5においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理(ステップS80)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。

【1457】

尚、本実施例のメニュー表示処理は、遊技者の押しボタン31Bの操作等に応じて画像表示装置5において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、更に遊技者の押しボタン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、第1リーチ演出や第2リーチ演出において獲得したポイント数をキャラクタやリーチ演出毎に表示する処理を含んでいる。

【1458】

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。

【1459】

(演出制御プロセス処理)

図33は、演出制御プロセス処理として、図32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33に示す演出制御プロセス処理において、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。

【1460】

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”

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【1461】

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。

【1462】

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。

【1463】

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。

【1464】

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。

【1465】

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。

【1466】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図34～図36は、図32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がオン状態であるか否かを判定する（ステップ001SGS271）。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001SGS271；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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001SGS272）。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。

10

【1467】

また、ステップ001SGS271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001SGS271；N）、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か否かを判定する（ステップ001SGS273）。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001SGS273；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001SGS273；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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001SGS274）。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。

20

【1468】

ステップ001SGS272またはステップ001SGS274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001SGS275）。

【1469】

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）及び変動パターン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001SGS276）。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。

30

【1470】

尚、本実施例では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り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りB～確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合は、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図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

40

【1471】

尚、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りB～確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合と同様に、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「

50

「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する場合を設けてもよい。この場合は、更に大当り遊技中や確変状態における可変表示中の演出を更に共通とすることで、可変表示が100回実行されるまで遊技状態が確変状態と時短状態のどちらであるか、更には、時短状態が100回の可変表示で終了するか10000回の可変表示まで継続するのかに對して遊技者を注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【1472】

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り且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ(はずれ図柄)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り且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ(はずれ図柄)を決定する。

10

【1473】

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對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。

【1474】

20

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示回数カウンタの値を「1」加算した後(ステップ001SGS277)、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する(ステップ001SGS278)。遊技状態が確変状態であれば(ステップ001SGS278;Y)、確変状態可変表示回数カウンタの値を「1」加算してステップ001SGS280に進み、遊技状態が確変状態でなければ(ステップ001SGS278;N)、そのままステップ001SGS280に進む。

【1475】

図37に示すように、可変表示回数カウンタは、パチンコ遊技機1の起動時から実行された可変表示回数をカウントするためのカウンタである。このため、可変表示回数カウンタは、パチンコ遊技機1の起動時にセットされる(「0」がセットされる)が、電断時を除きクリアされることがないカウンタでもある。

30

【1476】

また、確変状態可変表示回数カウンタは、確変状態に制御されてから次の大当り遊技状態に制御されるまでの可変表示回数をカウントするためのカウンタである。このため、確変状態可変表示回数カウンタは、大当り遊技終了後の確変状態に制御されるタイミングでセットされる(「0」がセットされる)カウンタであり、電断時と次の大当り遊技状態に制御されるときにクリアされるカウンタである。

【1477】

ステップ001SGS280においては、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル(図23(A)参照)を参照し、最もポイント数が多いキャラクタとその次にポイント数が多いキャラクタとを特定する(ステップ001SGS280)。そして、最もポイント数が多いキャラクタとその次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が「10」以上であるか否かを判定し(ステップ001SGS281)、ポイント数差が「10」以上でない、つまり、「10」未満である場合は(ステップ001SGS281;N)、常駐キャラクタを更新せずステップ001SGS283に進む。一方、ポイント数差が「10」以上である場合(ステップ001SGS281;Y)、常駐キャラクタを、最もポイント数が多いキャラクタに更新表示するための設定を行う(ステップ001SGS282)。尚、最もポイント数が多いキャラクタが現在表示中の常駐キャラクタである場合、更新設定してもよいし、更新設定しなくてもよい。

40

【1478】

50

そして、演出制御用CPU120は、ステップ001SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチの変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ001SGS283）。ステップ001SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ001SGS283；Y）は、ステップ001SGS323に進む。

【1479】

一方、ステップ001SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合（ステップ001SGS283；N）は、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル（図23（B）参照）を参照し、No.1～No.3の内容（過去直近3回の選択演出αの演出結果）を特定する（ステップ001SGS284）。そして、No.1～No.3全てに「選べない」が記憶されているか否かを判定する（ステップ001SGS285）。

10

【1480】

尚、選択演出αは、図40に示すように、遊技者がプッシュボタン31Bの操作によって画像表示装置5に表示されている複数の選択肢から1の選択を選択する演出である。また、選択演出αは、複数回繰り返し実行することによって常駐キャラクタの変化を決定する演出でもある。

【1481】

No.1～No.3全てに「選べない」が記憶されていない場合は（ステップ001SGS285；N）、遊技状態、可変表示回数カウンタの値、確変状態可変表示回数カウンタの値に応じて選択演出α実行の有無を決定し（ステップ001SGS286）、ステップ001SGS288に進む。

20

【1482】

例えば、遊技状態が通常状態、過去3回の選択演出αにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図38（A）に示すように、可変表示回数カウンタの値が1～50であれば、50%の割合で選択演出αの実行を決定し、50%の割合で選択演出αの非実行を決定し、可変表示回数カウンタの値が51以上であれば、30%の割合で選択演出αの実行を決定し、70%の割合で選択演出αの非実行を決定する。

【1483】

また、遊技状態が時短状態、過去3回の選択演出αにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図38（B）に示すように、可変表示回数カウンタの値にかかわらず、0%の割合で選択演出αの実行を決定し、100%の割合で選択演出αの非実行を決定する。

30

【1484】

また、遊技状態が確変状態、過去3回の選択演出αにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図38（C）に示すように、確変可変表示回数カウンタの値が1～20であれば、15%の割合で選択演出αの実行を決定し、85%の割合で選択演出αの非実行を決定し、確変可変表示回数カウンタの値が21以上であれば、7.5%の割合で選択演出αの実行を決定し、92.5%の割合で選択演出αの非実行を決定する。

40

【1485】

一方、No.1～No.3全てに「選べない」が記憶されている場合は（ステップ001SGS285；Y）、遊技状態、可変表示回数カウンタの値、確変状態可変表示回数カウンタの値、「選べない」の選択肢が3回連続選択されたことに応じて選択演出α実行の有無を決定し（ステップ001SGS287）、ステップ001SGS288に進む。

【1486】

例えば、遊技状態が通常状態、過去3回の選択演出α全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図38（D）に示すように、可変表示回数カウンタの値が1～50であれば、20%の割合で選択演出αの実行を決定し、80%の割合で選択演出α

50

の非実行を決定し、可変表示回数カウンタの値が51以上であれば、10%の割合で選択演出αの実行を決定し、90%の割合で選択演出αの非実行を決定する。

【1487】

また、遊技状態が時短状態、過去3回の選択演出α全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図38(E)に示すように、可変表示回数カウンタの値にかかわらず、0%の割合で選択演出αの実行を決定し、100%の割合で選択演出αの非実行を決定する。

【1488】

また、遊技状態が確変状態、過去3回の選択演出α全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図38(F)に示すように、確変可変表示回数カウンタの値が1～20であれば、5%の割合で選択演出αの実行を決定し、95%の割合で選択演出αの非実行を決定し、確変可変表示回数カウンタの値が21以上であれば、2.5%の割合で選択演出αの実行を決定し、97.5%の割合で選択演出αの非実行を決定する。

【1489】

つまり、図38(A)及び図38(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、パチンコ遊技機1の起動時または電断復旧からの可変表示回数に応じて選択演出αの実行割合が異なっている。特に、可変表示回数が1～50回目までの場合は、可変表示回数が51回目以降よりも選択演出αを高い割合で実行可能となっているので、常駐キャラクタが遊技者の好みのキャラクタに変化するまでの期間を早めることができる。

【1490】

また、図38(A)と図38(C)、図38(D)と図38(F)に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出αを実行可能となっている。更には、図20に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択される割合が低く設定されている、つまり、選択演出αを実行可能な変動パターンの選択割合が低く設定されている。このため、確変状態においては、選択演出αが頻繁に実行される(ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される)ことにより可変表示効率が悪くなることによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

【1491】

また、図38(A)～図38(F)に示すように、本実施例では、遊技状態が通常状態や確変状態である場合には選択演出αを実行可能である一方で、遊技状態が時短状態である場合には選択演出αを実行しないようになっている。一方で、後述するように、常駐キャラクタの表示及び表示されている常駐キャラクタを用いたスーパーリーチのリーチ演出自体は遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれである場合であっても実行可能となっている。このため、大当り遊技終了後の状態であって確変状態よりも遊技者にとって不利である時短状態(確変制御が実行されない遊技状態)では、選択演出αが実行されることによって該選択演出αの実行が遊技者のストレスとなってしまうことを防ぐことができる。また、時短状態であっても通常状態や確変状態と同じく常駐キャラクタの表示や常駐キャラクタを用いたスーパーリーチのリーチ演出が実行されるので、時短状態における遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

【1492】

また、図38(C)及び図38(F)に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてからの可変表示回数に応じて選択演出αの実行割合が異なっている。特に、確変状態に制御されてからの可変表示回数が1～20回目までの場合は、確変状態に制御されてからの可変表示回数が21回目以降よりも選択演出αを高い割合で実行可能となっている。このため、確変状態に制御されてから100回や200回等の多数の可変表示が実行された場合(所謂ハマリが発生した場合)には、選択演出αが頻繁に実行されることによる遊技者のストレスの増加を低減することができる。

【1493】

そして、図38(A)と図38(D)に示すように、遊技状態が通常状態であるとき、過去3回の選択演出αにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、過去3回の選択演出α全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合よりも高い割合で選択演出αの実行を決定可能となっている。同様に、図38(C)と図38(E)に示すように、遊技状態が確変状態であるとき、過去3回の選択演出αにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、過去3回の選択演出α全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合よりも高い割合で選択演出αの実行を決定可能となっている。このため、過去3回の選択演出α全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合、つまり、遊技者が常駐キャラクタを他のキャラクタに変化させたくないと考えている場合については、選択演出αの実行割合を低下させることにより、遊技者に対して選択肢の選択を要求することにより却って遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことが可能となっている。

10

【1494】

次いで、演出制御用CPU120は、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル(図23(D)参照)を参照し、No.1~No.3の内容(過去直近3回の選択演出βの演出結果)を特定する(ステップ001SGS288)。

【1495】

尚、選択演出βは、図40に示すように、遊技者が押しボタン31Bの操作によって画像表示装置5に表示されている複数の選択肢から1の選択を選択する演出である。また、選択演出βは、複数回繰り返し実行することによってスーパーリーチのリーチ演出の各リーチ演出の選択割合を決定する演出でもある。

20

【1496】

そして、No.1~No.3全てに「選べない」が記憶されているか否かを判定する(ステップ001SGS289)。No.1~No.3全てに「選べない」が記憶されていない場合は(ステップ001SGS289;N)、遊技状態、可変表示回数カウンタの値、確変状態可変表示回数カウンタの値に応じて選択演出β実行の有無を決定し(ステップ001SGS290)、ステップ001SGS292に進む。

【1497】

例えば、遊技状態が通常状態、過去3回の選択演出βにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図39(A)に示すように、可変表示回数カウンタの値が1~50であれば、40%の割合で選択演出βの実行を決定し、60%の割合で選択演出βの非実行を決定し、可変表示回数カウンタの値が51以上であれば、20%の割合で選択演出βの実行を決定し、80%の割合で選択演出βの非実行を決定する。

30

【1498】

また、遊技状態が時短状態、過去3回の選択演出βにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図39(B)に示すように、可変表示回数カウンタの値にかかわらず、0%の割合で選択演出βの実行を決定し、100%の割合で選択演出βの非実行を決定する。

【1499】

また、遊技状態が確変状態、過去3回の選択演出βにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図39(C)に示すように、確変可変表示回数カウンタの値が1~20であれば、10%の割合で選択演出βの実行を決定し、90%の割合で選択演出βの非実行を決定し、確変可変表示回数カウンタの値が21以上であれば、5%の割合で選択演出βの実行を決定し、95%の割合で選択演出βの非実行を決定する。

40

【1500】

一方、No.1~No.3全てに「選べない」が記憶されている場合は(ステップ001SGS289;Y)、遊技状態、可変表示回数カウンタの値、確変状態可変表示回数カウンタの値、「選べない」の選択肢が3回連続選択されたことに応じて選択演出β実行の有無を決定し(ステップ001SGS291)、ステップ001SGS292に進む。

【1501】

50

例えば、遊技状態が通常状態、過去3回の選択演出β全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図39(D)に示すように、可変表示回数カウンタの値が1～50であれば、10%の割合で選択演出βの実行を決定し、90%の割合で選択演出βの非実行を決定し、可変表示回数カウンタの値が51以上であれば、5%の割合で選択演出βの実行を決定し、95%の割合で選択演出βの非実行を決定する。

【1502】

また、遊技状態が時短状態、過去3回の選択演出β全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図39(E)に示すように、可変表示回数カウンタの値にかかわらず、0%の割合で選択演出βの実行を決定し、100%の割合で選択演出βの非実行を決定する。

【1503】

また、遊技状態が確変状態、過去3回の選択演出β全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図39(F)に示すように、確変可変表示回数カウンタの値が1～20であれば、2%の割合で選択演出βの実行を決定し、98%の割合で選択演出βの非実行を決定し、確変可変表示回数カウンタの値が21以上であれば、1%の割合で選択演出βの実行を決定し、99%の割合で選択演出βの非実行を決定する。

【1504】

つまり、図39(A)及び図39(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、パチンコ遊技機1の起動時または電断復旧からの可変表示回数に応じて選択演出βの実行割合が異なっている。特に、可変表示回数が1～50回目までの場合は、可変表示回数が51回目以降よりも選択演出βを高い割合で実行可能となっているので、遊技者の好みのリーチ演出が高い割合で実行されるまでの期間を早めることができる。

【1505】

また、図39(A)と図39(C)、図39(D)と図39(F)に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出βを実行可能となっている。更には、図20に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択される割合が低く設定されている、つまり、選択演出βを実行可能な変動パターンの選択割合が低く設定されている。このため、確変状態においては、選択演出βが頻繁に実行される(ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される)ことにより可変表示効率が悪くなることによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

【1506】

また、図39(A)～図39(F)に示すように、本実施例では、遊技状態が通常状態や確変状態である場合には選択演出βを実行可能である一方で、遊技状態が時短状態である場合には選択演出βを実行しないようになっている。一方で、後述するように、常駐キャラクタの表示及び表示されている常駐キャラクタを用いたスーパーリーチのリーチ演出自体は遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれである場合であっても実行可能となっている。このため、大当り遊技終了後の状態であって確変状態よりも遊技者にとって不利である時短状態(確変制御が実行されない遊技状態)では、選択演出βが実行されることによって該選択演出βの実行が遊技者のストレスとなってしまうことを防ぐことができる。また、時短状態であっても通常状態や確変状態と同じく常駐キャラクタの表示や常駐キャラクタを用いたスーパーリーチのリーチ演出が実行されるので、時短状態における遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

【1507】

また、図39(C)及び図39(F)に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてからの可変表示回数に応じて選択演出βの実行割合が異なっている。特に、確変状態に制御されてからの可変表示回数が1～20回目までの場合は、確変状態に制御されてからの可変表示回数が21回目以降よりも選択演出βを高い割合で実行可能となっている。このため、確変状態に制御されてから100回や200回等の多数の可

10

20

30

40

50

変表示が実行された場合（所謂ハマリが発生した場合）には、選択演出βが頻繁に実行されることによる遊技者のストレスの増加を低減することができる。

【1508】

そして、図39（A）と図39（D）に示すように、遊技状態が通常状態であるとき、過去3回の選択演出βにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、過去3回の選択演出β全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合よりも高い割合で選択演出βの実行を決定可能となっている。同様に、図38（C）と図38（E）に示すように、遊技状態が確変状態であるとき、過去3回の選択演出βにおいて「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、過去3回の選択演出β全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合よりも高い割合で選択演出βの実行を決定可能となっている。このため、過去3回の選択演出β全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合、つまり、遊技者が常駐キャラクタを他のキャラクタに変化させたくないと考えている場合については、選択演出βの実行割合を低下させることにより、遊技者に対して選択肢の選択を要求することにより却って遊技興味が低下してしまうことを防ぐことが可能となっている。

【1509】

また、図38（A）と図39（A）、図38（C）と図39（C）、図38（D）と図39（D）、図38（F）と図39（F）に示すように、遊技状態が通常状態または確変状態である場合は、選択演出αの方が選択演出βよりも高い割合で実行されるようになっている。つまり、選択演出αが実行されて遊技者によって選択肢が選択される場合は、遊技者の好みに沿ったキャラクタが常駐キャラクタとして表示されるとともに、該キャラクタがスーパーリーチのリーチ演出に登場するようになるので、選択結果が反映されたことを分かり易く遊技者に認識させることができ、遊技興趣をより向上させることができる。

【1510】

以上のように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で決定可能である。尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合であっても、一部の可変表示では通常状態と同様のノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されるようになっている。すなわち、遊技状態が時短状態である場合と確変状態である場合とでは、スーパーリーチのリーチ演出として共通の演出態様のリーチ演出（リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C）を実行可能となっている。

【1511】

そして、選択演出α及び選択演出β双方の実行が決定されているか否かを判定し（ステップ001SGS292）、選択演出α及び選択演出β双方の実行が決定されていない場合は、ステップ001SGS301に進み、選択演出α及び選択演出β双方の実行が決定されている場合は、選択演出αの実行のみを決定するとともに、選択演出βの非実行を決定して（ステップ001SGS301）に進む。

【1512】

つまり、本実施例では、1の可変表示について、選択演出αの実行と選択演出βの実行の両方が決定された場合は、選択演出αの実行を優先して決定し、選択演出βについては非実行を再決定するようになっている。このため、選択演出αの実行により常駐キャラクタが遊技者の好みのキャラクタに変化し易くなるので、選択演出αの演出結果が反映されたことを遊技者に認識させ易くでき、遊技興趣を向上できる。

【1513】

次に、図35に示すように、演出制御用CPU120は、選択演出αの実行を決定したか否かを判定する（ステップ001SGS301）。選択演出αの実行を決定したと判定した場合（ステップ001SGS301；Y）、遊技状態と変動パターンに応じて選択演出αの演出パターンを決定する（ステップ001SGS302）。

【1514】

例えば、遊技状態が通常状態である場合は、図 4 1 (A) に示すように、可変表示を実行する変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、50%割合で演出パターン A の実行を決定し、50%の割合で演出パターン B の実行を決定し、可変表示を実行する変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、33%の割合で演出パターン A の実行を決定し、33%の割合で演出パターン B の実行を決定し、34%の割合で演出パターン C の実行を決定する。

【1515】

また、遊技状態が確変状態である場合は、図 4 1 (B) に示すように、可変表示を実行する変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、100%割合で演出パターン D の実行を決定し、可変表示を実行する変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、50%の割合で演出パターン D の実行を決定し、50%の割合で演出パターン E の実行を決定する。

10

【1516】

ここで、選択演出 α における演出パターン A ~ E について説明する。図 4 3 (A) 及び図 4 3 (B) に示すように、演出パターン A は、画像表示装置 5 において質問として『修行だ！何をしよう？』の表示を行うとともに、キャラクタ A に対応する選択肢 1 として『筋トレ』の表示、キャラクタ B に対応する選択肢 2 として『勉強』の表示、キャラクタ C に対応する選択肢 3 として『滝行』の表示を行う演出パターンである。

【1517】

また、演出パターン A は、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 α の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 α のうち少なくとも 1 回の選択演出 α においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 1 (上記した『筋トレ』の選択肢) に設定される演出パターンである。

20

【1518】

更に、演出パターン A は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間 (図 4 2 参照) において、総演出期間が 5 秒、遊技者からのプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間 (操作受付期間) が 3 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに 2 ポイントが付与される演出パターンでもある。

30

【1519】

演出パターン B は、画像表示装置 5 において質問として『何をを目指す？』の表示を行うとともに、キャラクタ A に対応する選択肢 1 として剣士の画像及び『剣士になりたい！』の表示、キャラクタ B に対応する選択肢 2 として魔法使いの画像及び『魔法使いになりたい！』の表示、キャラクタ C に対応する選択肢 3 としてアーチャーの画像及び『アーチャーになりたい！』の表示、キャラクタ D に対応する選択肢 4 としてガンマンの画像及び『ガンマンになりたい！』の表示を行う演出パターンである。

【1520】

また、演出パターン B は、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 α の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 α のうち少なくとも 1 回の選択演出 α においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 2 (上記した魔法使いの画像及び『魔法使いになりたい！』の表示の選択肢) に設定される演出パターンである。

40

【1521】

更に、演出パターン B は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間 (図 4 2 参照) において、総演出期間が 6 秒、遊技者からのプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間 (操作受付期間) が 4 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに 1 ポイントが付与される演出パターンでもある。

50

【1522】

演出パターンCは、画像表示装置5において質問として『何が好き?』の表示を行うとともに、キャラクタAに対応する選択肢1として剣の画像の表示、キャラクタBに対応する選択肢2として杖の画像の表示、キャラクタCに対応する選択肢3として弓の画像の表示、キャラクタDに対応する選択肢4として銃の画像の表示、いずれのキャラクタにも対応しない選択肢5として『選べない』の表示を行う演出パターンである。尚、該『選べない』の選択肢は、キャラクタA～キャラクタCに対応する各選択肢とは異なり、初期選択肢として設定されることがない選択肢である。

【1523】

また、演出パターンCは、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出αの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出αのうち少なくとも1回の選択演出αにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢3（上記した弓の画像の選択肢）に設定される演出パターンである。

10

【1524】

更に、演出パターンCは、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図42参照）において、総演出期間が7秒、遊技者からのプッシュボタン31Bの操作を受け付ける期間（操作受付期間）が5秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに3ポイントが付与される演出パターンでもある。

20

【1525】

演出パターンDは、画像表示装置5において質問として『どうやって戦う?』の表示を行うとともに、キャラクタAに対応する選択肢1として『近接攻撃』の表示、キャラクタBに対応する選択肢2として『戦略的攻撃』の表示、キャラクタCに対応する選択肢3として『遠隔攻撃』の表示を行う演出パターンである。

【1526】

また、演出パターンDは、遊技状態が時短状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出αの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出αのうち少なくとも1回の選択演出αにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢1（上記した『近接攻撃』の選択肢）に設定される演出パターンである。

30

【1527】

更に、演出パターンDは、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図42参照）において、総演出期間が8秒、遊技者からのプッシュボタン31Bの操作を受け付ける期間（操作受付期間）が6秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに5ポイントが付与される演出パターンでもある。

【1528】

演出パターンEは、画像表示装置5において質問として『どうやって戦う?』の表示を行うとともに、キャラクタAに対応する選択肢1として剣の画像及び『剣で戦う!』の表示、キャラクタBに対応する選択肢2として杖の画像及び『魔法で戦う!』の表示、キャラクタCに対応する選択肢3として弓の画像及び『弓で戦う!』の表示を行う演出パターンである。

40

【1529】

また、演出パターンEは、遊技状態が時短状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出αの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出αのうち少なくとも1回の選択演出αにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢2（上記した杖の画像及び『魔法で戦う』の選択肢）に設定される演出パターンである。

50

【1530】

更に、演出パターンEは、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図42参照）において、総演出期間が9秒、遊技者からのプッシュボタン31Bの操作を受け付ける期間（操作受付期間）が7秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに3ポイントが付与される演出パターンでもある。

【1531】

尚、これら演出パターンA～Eにおいてポイントが付与された結果として、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数の差が10以上となった場合は、常駐キャラクタが最もポイント数が多いキャラクタに更新されるようになっている。加えて、演出パターンD及びEにおいては、常駐キャラクタの更新に応じて画像表示装置5に表示されている背景画像も更新されるようになっている。つまり、演出パターンA～Cが実行された場合の更新対象は常駐キャラクタのみであるが、演出パターンD及びEが実行された場合の更新対象は常駐キャラクタと背景画像となっている。

10

【1532】

つまり、遊技状態が通常状態であるとき、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、選択演出αを、演出パターンA、演出パターンB、演出パターンCのうち、総演出期間が短い演出パターンAと演出パターンBとで実行可能である一方、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、選択演出αを、演出パターンA、演出パターンB、演出パターンCで実行可能となっている。

20

【1533】

また、遊技状態が確変状態であるとき、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、選択演出αを、演出パターンA、演出パターンB、演出パターンCよりも総演出期間が長い演出パターンDと演出パターンEのうち、総演出期間が演出パターンEよりも短い演出パターンDにて実行可能である一方、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、選択演出αを、演出パターンDと演出パターンEとで実行可能となっている。

【1534】

つまり、図41及び図43に示すように、選択演出αとしてキャラクタA～Cに対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターンA～演出パターンEの5つであるのに対して、選択演出αとしてキャラクタDに対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターンB、演出パターンC、演出パターンEの3つみであることによって、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタDに変化すると決定する割合が、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタA～Cのいずれかに変化すると決定する割合よりも低く設定されている。

30

【1535】

尚、本実施例では、図41（A）及び図41（B）に示すように、選択演出αの演出パターンを複数の演出パターンから決定可能な場合は、それぞれの演出パターンをほぼ同一割合で決定可能な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、選択演出αの演出パターンを複数の演出パターンから決定可能な場合は、それぞれの演出パターンを異なる割合で決定可能としてもよい。

40

【1536】

そして、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル（図23（B）参照）を参照し、No. 1～No. 3の内容（過去直近3回の選択演出αの演出結果）を特定する（ステップ001SGS303）。そして、No. 1～No. 3全てに「操作無し」が記憶されているかを判定し（ステップ001SGS304）、No. 1～No. 3に「操作無し」が記憶されている場合は（ステップ001SGS304；Y）、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル（図23（A）参照）を参照し、最もポイント数が少ないキャラクタに応じた選択肢（キャラクタDに応じた選択肢を除く）を初期選択肢に設定し（ステップ001SGS305）、ステップ001SGS321に進む。

50

【1537】

一方、No. 1～No. 3のいずれかに「操作無し」が記憶されていない場合は（ステップ001SGS304；N）、ステップ001SGS302にて決定した選択演出αの演出パターンは演出パターンAまたは演出パターンDであるか否かを判定し（ステップ001SGS306）、演出パターンAまたは演出パターンDである場合は（ステップ001SGS306；Y）、キャラクタAに応じた選択肢を初期選択肢に設定し（ステップ001SGS307）、ステップ001SGS321に進む。また、演出パターンAまたは演出パターンDでない場合は（ステップ001SGS306；N）、ステップ001SGS302にて決定した選択演出αの演出パターンは演出パターンBまたは演出パターンEであるか否かを判定し（ステップ001SGS308）、演出パターンBまたは演出パターンEである場合は（ステップ001SGS308；Y）、キャラクタBに応じた選択肢を初期選択肢に設定し（ステップ001SGS309）、ステップ001SGS321に進む。また、演出パターンBまたは演出パターンEでない場合は（ステップ001SGS308；N）、キャラクタCに応じた選択肢を初期選択肢に設定し（ステップ001SGS310）、ステップ001SGS321に進む。

10

【1538】

つまり、本実施例では、過去直近3回の選択演出αのうち、少なくとも1回の選択演出αにおいて遊技者が押しボタン31Bを操作していずれかの選択肢を選択している場合は、演出パターン毎に予め設定されている選択肢を初期選択肢に設定して選択演出αを実行する一方で、過去直近3回の選択演出α全てにおいて遊技者が押しボタン31Bを操作しなかった場合は、最も累計ポイント数が少ないキャラクタに応じた選択肢を初期選択肢に設定して選択演出αを実行する。このようにすることで、選択演出αにおいて遊技者によって押しボタン31Bの操作によりいずれの選択肢も選択されなかった場合に、常駐キャラクタが遊技者の好みではないキャラクタへ不意に変化してしまうことを防ぐことができる。

20

【1539】

また、ステップ001SGS301において、選択演出αの実行を決定していないと判定した場合（ステップ001SGS301；N）、選択演出βの実行を決定したか否かを判定する（ステップ001SGS311）。選択演出βの実行を決定していない、つまり、選択演出α及び選択演出βのいずれの実行も決定していないと判定した場合は（ステップ001SGS311；N）、ステップ001SGS322に進む。

30

【1540】

また、選択演出βの実行を決定したと判定した場合は（ステップ001SGS311；Y）、遊技状態と変動パターンに応じて選択演出βの演出パターンを決定する（ステップ001SGS312）。

【1541】

例えば、遊技状態が通常状態である場合は、図41（C）に示すように、可変表示を実行する変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、50％割合で演出パターンVでの実行を決定し、50％の割合で演出パターンWでの実行を決定し、可変表示を実行する変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、33％の割合で演出パターンVでの実行を決定し、33％の割合で演出パターンWでの実行を決定し、34％の割合で演出パターンXでの実行を決定する。

40

【1542】

また、遊技状態が確変状態である場合は、図41（D）に示すように、可変表示を実行する変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、100％割合で演出パターンYでの実行を決定し、可変表示を実行する変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、50％の割合で演出パターンYでの実行を決定し、50％の割合で演出パターンZでの実行を決定する。

【1543】

ここで、選択演出βにおける演出パターンV～Zについて説明する。図44（A）及び

50

図 4 4 (B) に示すように、演出パターン V は、画像表示装置 5 において質問として『冒険だ！何をしよう？』の表示を行うとともに、リーチ演出 A に対応する選択肢 1 として『宝探し』の表示、リーチ演出 B に対応する選択肢 2 として『モンスター退治』の表示、リーチ演出 C に対応する選択肢 3 として『強い敵を探す』の表示を行う演出パターンである。

【1544】

また、演出パターン V は、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 β の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 β のうち少なくとも 1 回の選択演出 β においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 31B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 1（上記した『宝探し』の選択肢）に設定される演出パターンである。

10

【1545】

更に、演出パターン V は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図 4 2 参照）において、総演出期間が 5 秒、遊技者からのプッシュボタン 31B の操作を受け付ける期間（操作受付期間）が 3 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 31B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に 2 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【1546】

演出パターン W は、画像表示装置 5 において質問として『夢は何？』の表示を行うとともに、リーチ演出 A に対応する選択肢 1 として宝箱の画像及び『宝を見つけない！』の表示、リーチ演出 B に対応する選択肢 2 としてモンスターの画像及び『モンスターを退治したい！』の表示、リーチ演出 C に対応する選択肢 3 として強敵の画像及び『強敵と戦いたい！』の表示を行う演出パターンである。

20

【1547】

また、演出パターン W は、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 α の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 β のうち少なくとも 1 回の選択演出 β においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 31B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 2（上記したモンスターの画像及び『モンスターを退治したい！』の表示の選択肢）に設定される演出パターンである。

30

【1548】

更に、演出パターン W は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図 4 2 参照）において、総演出期間が 6 秒、遊技者からのプッシュボタン 31B の操作を受け付ける期間（操作受付期間）が 4 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 31B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に 1 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【1549】

演出パターン X は、画像表示装置 5 において質問として『気になるのはどれ？』の表示を行うとともに、リーチ演出 A に対応する選択肢 1 として宝箱の画像の表示、リーチ演出 B に対応する選択肢 2 としてモンスターの画像の表示、リーチ演出 C に対応する選択肢 3 として強敵の画像の表示、いずれのリーチ演出にも対応しない選択肢 4 として『選べない』の表示を行う演出パターンである。尚、該『選べない』の選択肢は、リーチ演出 A～リーチ演出 C に対応する各選択肢とは異なり、初期選択肢として設定されることがない選択肢である。

40

【1550】

また、演出パターン X は、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 β の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 β のうち少なくとも 1 回の選択演出 β においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 31B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 3（上記したモンスターの画像の選択肢）に設定される演出パターンである。

50

【1551】

更に、演出パターンXは、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図42参照）において、総演出期間が7秒、遊技者からのプッシュボタン31Bの操作を受け付ける期間（操作受付期間）が5秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に3ポイントが付与される演出パターンでもある。

【1552】

演出パターンYは、画像表示装置5において質問として『何が欲しい？』の表示を行うとともに、リーチ演出Aに対応する選択肢1として『お金』の表示、リーチ演出Bに対応する選択肢2として『名誉』の表示、リーチ演出Cに対応する選択肢3として『好敵手』の表示を行う演出パターンである。

10

【1553】

また、演出パターンYは、遊技状態が時短状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出βの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出βのうち少なくとも1回の選択演出βにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢1（上記した『お金』の選択肢）に設定される演出パターンである。

【1554】

更に、演出パターンYは、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図42参照）において、総演出期間が8秒、遊技者からのプッシュボタン31Bの操作を受け付ける期間（操作受付期間）が6秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に5ポイントが付与される演出パターンでもある。

20

【1555】

演出パターンZは、画像表示装置5において質問として『何が欲しい？』の表示を行うとともに、リーチ演出Aに対応する選択肢1として宝箱の画像及び『お金』の表示、リーチ演出Bに対応する選択肢2としてモンスターの画像及び『名誉』の表示、リーチ演出Cに対応する選択肢3として強敵の画像及び『好敵手』の表示を行う演出パターンである。

【1556】

また、演出パターンZは、遊技状態が時短状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出βの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出βのうち少なくとも1回の選択演出βにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢2（上記したモンスターの画像及び『名誉』の選択肢）に設定される演出パターンである。

30

【1557】

更に、演出パターンZは、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図42参照）において、総演出期間が9秒、遊技者からのプッシュボタン31Bの操作を受け付ける期間（操作受付期間）が7秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに3ポイントが付与される演出パターンでもある。

40

【1558】

尚、これら演出パターンV～Zにおいてポイントが付与された結果として、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数の差が10以上となった場合は、最もポイント数が多いリーチ演出が実行され易いように各リーチ演出の実行割合が変化するようにになっている。

【1559】

尚、本実施例では、図41（C）及び図41（D）に示すように、選択演出βの演出パターンを複数の演出パターンから決定可能な場合は、それぞれの演出パターンをほぼ同一割合で決定可能な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、選択

50

演出βの演出パターンを複数の演出パターンから決定可能な場合は、それぞれの演出パターンを異なる割合で決定可能としてもよい。

【1560】

そして、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル（図23（D）参照）を参照し、No. 1～No. 3の内容（過去直近3回の選択演出βの演出結果）を特定する（ステップ001SGS313）。そして、No. 1～No. 3に「操作無し」が記憶されているか否かを判定し（ステップ001SGS314）、No. 1～No. 3に「操作無し」が記憶されている場合は（ステップ001SGS314；Y）、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル（図23（C）参照）のキャラクタ毎のポイント数を参照し、最もポイント数が少ないリーチ演出に応じた選択肢を初期選択肢に設定し（ステップ001SGS315）、

10

【1561】

一方、No. 1～No. 3全てに「操作無し」が記憶されていない場合は（ステップ001SGS314；N）、ステップ001SGS312にて決定した選択演出βの演出パターンは演出パターンVまたは演出パターンYであるか否かを判定し（ステップ001SGS316）、演出パターンVまたは演出パターンYである場合は（ステップ001SGS316；Y）、ミッション系リーチに応じた選択肢を初期選択肢に設定し（ステップ001SGS317）、ステップ001SGS321に進む。また、演出パターンVまたは演出パターンYでない場合は（ステップ001SGS316；N）、ステップ001SGS302にて決定した選択演出βの演出パターンは演出パターンWまたは演出パターンZであるか否かを判定し（ステップ001SGS318）、演出パターンWまたは演出パターンZである場合は（ステップ001SGS318；Y）、殲滅リーチに応じた選択肢を初期選択肢に設定し（ステップ001SGS319）、ステップ001SGS321に進む。また、演出パターンWまたは演出パターンZでない場合は（ステップ001SGS318；N）、バトルリーチに応じた選択肢を初期選択肢に設定し（ステップ001SGS320）、ステップ001SGS321に進む。

20

【1562】

つまり、本実施例では、過去直近3回の選択演出βのうち、少なくとも1回の選択演出βにおいて遊技者がプッシュボタン31Bを操作していずれかの選択肢を選択している場合は、演出パターン毎に予め設定されている選択肢を初期選択肢に設定して選択演出βを実行する一方で、過去直近3回の選択演出β全てにおいて遊技者がプッシュボタン31Bを操作しなかった場合は、最も累計ポイント数が少ないキャラクタに応じた選択肢を初期選択肢に設定して選択演出βを実行する。このようにすることで、選択演出βにおいて遊技者によってプッシュボタン31Bの操作によりいずれの選択肢も選択されなかった場合に、遊技者の好みとは異なるリーチ演出が高い割合で実行されてしまうことを防ぐことができる。

30

【1563】

ステップ001SGS305、001SGS307、001SGS309、001SGS310、001SGS315、001SGS317、001SGS319、001SGS320の処理を実行した後は、選択演出の開始待ちタイマをセットし（ステップ001SGS321）、ステップ001SGS322に進む。

40

【1564】

ステップ001SGS311、001SGS321の処理を実行した後は、ステップ001SGS322に進み、ステップ001SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ001SGS322）。ステップ001SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ001SGS322；N）は、ステップ001SGS334に進む。

【1565】

50

また、ステップ001SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ001SGS322；Y）は、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル（図23（C）参照）のリーチ演出毎のポイント数を参照し、最もポイント数が多いリーチ演出とその次にポイント数が多いリーチ演出とを特定する（ステップ001SGS323）。そして、最もポイント数が多いリーチ演出とその次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が「10」以上であるか否かを判定し（ステップ001SGS324）、ポイント数差が「10」以上でない、つまり、「10」未満である場合は（ステップ001SGS324；N）、リーチ演出決定テーブルA（図45（A）参照）を設定し、遊技状態に応じてリーチ演出を決定して（ステップ001SGS325）、ステップ001SGS331に進む。

10

【1566】

例えば、リーチ演出決定テーブルAを設定した場合は、図45（A）に示すように、図45（A）に示すように、遊技状態にかかわらず、33%の割合でリーチ演出A、33%の割合でリーチ演出B、34%の割合でリーチ演出Cの実行をそれぞれ決定する。つまり、リーチ演出決定テーブルAを設定した場合は、実行するリーチ演出をリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cからほぼ同一割合にて決定する（リーチ演出の実行決定割合：リーチ演出A＝リーチ演出B＝リーチ演出C）。

【1567】

一方、ポイント数差が「10」以上である場合（ステップ001SGS324；Y）、最もポイント数が多いリーチ演出はリーチ演出Aであるか否かを判定し（ステップ001SGS326）、リーチ演出Aであると判定した場合（ステップ001SGS326；Y）、リーチ演出決定テーブルB（図45（B）参照）を設定し、遊技状態に応じてリーチ演出を決定して（ステップ001SGS327）、ステップ001SGS331に進む。

20

【1568】

例えば、リーチ演出決定テーブルBを設定した場合は、図45（B）に示すように、遊技状態が通常状態であれば、50%の割合でリーチ演出A、25%の割合でリーチ演出B、25%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が時短状態であれば、60%の割合でリーチ演出A、20%の割合でリーチ演出B、20%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が確変状態であれば、70%の割合でリーチ演出A、15%の割合でリーチ演出B、15%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

30

【1569】

つまり、リーチ演出決定テーブルBを設定した場合は、リーチ演出Aの実行をリーチ演出Bの実行及びリーチ演出Cの実行よりも高い割合にて決定する（リーチ演出の実行決定割合：リーチ演出A＞リーチ演出B、リーチ演出A＞リーチ演出C）。また、リーチ演出Aの実行決定割合は、遊技状態が通常状態である場合が最も低く設定されており、遊技状態が確変状態である場合が最も高く設定されている（リーチ演出Aの実行決定割合：確変状態＞時短状態＞通常状態）。

【1570】

尚、本実施例では、リーチ演出決定テーブルBを設定した場合、各遊技状態においてリーチ演出Bとリーチ演出Cの実行決定割合が同一割合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、リーチ演出決定テーブルBを設定した場合のリーチ演出Bとリーチ演出Cの実行決定割合は、遊技状態に応じて異なってもよい。

40

【1571】

また、リーチ演出Aでないと判定した場合（ステップ001SGS326；N）、最もポイント数が多いリーチ演出はリーチ演出Bであるか否かを判定し（ステップ001SGS328）、リーチ演出Bであると判定した場合（ステップ001SGS328；Y）、リーチ演出決定テーブルC（図45（C）参照）を設定し、遊技状態に応じてリーチ演出の種別を決定して（ステップ001SGS329）、ステップ001SGS331に進む。

。

【1572】

50

例えば、リーチ演出決定テーブルCを設定した場合は、図45(C)に示すように、遊技状態が通常状態であれば、25%の割合でリーチ演出A、50%の割合でリーチ演出B、25%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が時短状態であれば、20%の割合でリーチ演出A、60%の割合でリーチ演出B、20%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が確変状態であれば、15%の割合でリーチ演出A、70%の割合でリーチ演出B、15%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

【1573】

つまり、リーチ演出決定テーブルCを設定した場合は、リーチ演出Bの実行をリーチ演出Aの実行及びリーチ演出Cの実行よりも高い割合にて決定する（リーチ演出の実行決定割合：リーチ演出B>リーチ演出A、リーチ演出B>リーチ演出C）。また、リーチ演出Bの実行決定割合は、遊技状態が通常状態である場合が最も低く設定されており、遊技状態が確変状態である場合が最も高く設定されている（リーチ演出Bの実行決定割合：確変状態>時短状態>通常状態）。

10

【1574】

尚、本実施例では、リーチ演出決定テーブルCを設定した場合、各遊技状態においてリーチ演出Aとリーチ演出Cの実行決定割合が同一割合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、リーチ演出決定テーブルCを設定した場合のリーチ演出Aとリーチ演出Cの実行決定割合は、遊技状態に応じて異なってもよい。

【1575】

また、リーチ演出Bでないと判定した場合（ステップ001SGS328；N）、最もポイント数が多いリーチ演出はリーチ演出Cになるため、リーチ演出決定テーブルD（図45(D)参照）を設定し、遊技状態に応じてリーチ演出を決定して（ステップ001SGS330）、ステップ001SGS331に進む。

20

【1576】

例えば、リーチ演出決定テーブルDを設定した場合は、図45(D)に示すように、遊技状態が通常状態であれば、25%の割合でリーチ演出A、25%の割合でリーチ演出B、50%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が時短状態であれば、20%の割合でリーチ演出A、20%の割合でリーチ演出B、60%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が確変状態であれば、15%の割合でリーチ演出A、15%の割合でリーチ演出B、70%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

30

【1577】

つまり、リーチ演出決定テーブルDを設定した場合は、リーチ演出Cの実行をリーチ演出Aの実行及びリーチ演出Bの実行よりも高い割合にて決定する（リーチ演出の実行決定割合：リーチ演出C>リーチ演出A、リーチ演出C>リーチ演出B）。また、リーチ演出Cの実行決定割合は、遊技状態が通常状態である場合が最も低く設定されており、遊技状態が確変状態である場合が最も高く設定されている（リーチ演出Cの実行決定割合：確変状態>時短状態>通常状態）。

【1578】

尚、本実施例では、リーチ演出決定テーブルDを設定した場合、各遊技状態においてリーチ演出Aとリーチ演出Bの実行決定割合が同一割合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、リーチ演出決定テーブルDを設定した場合のリーチ演出Aとリーチ演出Bの実行決定割合は、遊技状態に応じて異なってもよい。

40

【1579】

このように、本実施例では、複数回の選択演出βが実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで10ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なる割合でリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの実行を決定するようになっている。

【1580】

50

次いで、ステップ001SGS325、ステップ001SGS327、ステップ001SGS329、ステップ001SGS330の処理の後、常駐キャラクタを特定し（ステップ001SGS331）、特定された常駐キャラクタと変動パターン及びリーチ演出の組合せに応じたプロセステーブルを選択して（ステップ001SGS332）、ステップ001SGS335に進む。

【1581】

尚、ステップ001SGS331の処理において、演出制御用CPU120は、ステップ001SGS282の処理において常駐キャラクタの更新設定が行われている場合には、該更新設定の対象キャラクタを特定し、ステップ001SGS282の処理において常駐キャラクタの更新設定が行われていない場合は、画像表示装置5に常駐キャラクタとして表示されているキャラクタを特定すればよい。

10

【1582】

また、ステップ001SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ001SGS283；Y）と、スーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ001SGS322；N）は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ001SGS334）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ001SGS335）。

【1583】

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、各プロセスタイマ（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

20

【1584】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ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001SGS336）。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。

30

【1585】

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001SGS337）。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001SGS338）。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）に対応した値に更新して（ステップ001SGS339）、可変表示開始設定処理を終了する。

40

【1586】

（可変表示中演出処理）

図46は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（S172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120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それぞれの値を－1する（ステップ

50

001SGS341, 001SGS342, 001SGS343)。

【1587】

ステップ001SGS344において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら(ステップ001SGS344; Y)、プロセステータの切り替えを行う(ステップ001SGS345)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップ001SGS346)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップ001SGS347)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は(ステップ001SGS344; N)、プロセスタイマに対応するプロセステータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(ステップ001SGS348)。

10

【1588】

ステップ001SGS347またはステップ001SGS348の処理を実行した後は、画像表示装置5に表示されている常駐キャラクタを他のキャラクタに変化させる常駐キャラクタ変化演出を実行するための常駐キャラクタ変化演出実行処理(ステップ001SGS349a)と、選択演出 α または選択演出 β を実行するための選択演出実行処理(ステップ001SGS349b)と、を実行する。尚、図42に示すように、常駐キャラクタ変化演出は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれの変動パターンの変表示においても実行可能な演出であって、可変表示の開始時から実行される演出である。

20

【1589】

ステップ001SGS349aの常駐キャラクタ変化演出実行処理及びステップ001SGS349bの選択演出実行処理が終了した後は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ001SGS350a)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面(前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む(ステップ001SGS350b)。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする(ステップ001SGS350c)。

30

【1590】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合またはステップ001SGS350cの処理の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する(ステップ001SGS350d)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば(ステップ001SGS350d; Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S176)に応じた値に更新する(ステップ001SGS350f)。可変表示時間タイマがタイマアウトしてなくても(ステップ001SGS350d; N)、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(ステップ001SGS350e; Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S176)に応じた値に更新する(ステップ001SGS350f)。可変表示時間タイマがタイマアウトしてなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、飾り図柄の変動を終了させることができる。

40

50

【1591】

図47は、可変表示中演出処理における常駐キャラクタ変化演出実行処理（ステップ001SGS349a）を示すフローチャートである。常駐キャラクタ変化演出実行処理において、演出制御用CPU120は、先ず、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ001SGS401）。常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマが動作中ではない場合（ステップ001SGS401；N）は、例えば、図34に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理が実行されているか否かを特定することによって、常駐キャラクタの更新設定が有るか否かを判定する（ステップ001SGS402）。常駐キャラクタの更新設定が無い場合（ステップ001SGS402；N）は常駐キャラクタ変化演出実行処理を終了し、常駐キャラクタの更新設定が有る場合（ステップ001SGS402；Y）は、更新先キャラクタに応じた常駐キャラクタ変化演出用プロセステーブルを選択し（ステップ001SGS403）、常駐キャラクタ変化演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ001SGS404）。

10

【1592】

尚、常駐キャラクタ変化演出用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、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、各プロセスタイマ（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

20

【1593】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L，8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行し、常駐キャラクタ変化演出実行処理を終了する（ステップ001SGS405）。例えば、画像表示装置5において常駐キャラクタ変化演出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。

30

【1594】

また、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマが動作中である場合（ステップ001SGS401；Y）は、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマの値を－1し（ステップ001SGS406）、該値を－1した常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマが0となったか、つまり、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ001SGS407）。

【1595】

常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ001SGS407；Y）は、プロセスタイマの切り替えを行う（ステップ001SGS408）。即ち、常駐キャラクタ変化演出用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマに設定することによって常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ001SGS409）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更し、常駐キャラクタ変化演出実行処理を終了する（ステップ001SGS410）。一方、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ001SGS407；N）、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマに対応するプロセスタイマの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行し、常駐

40

50

キャラクタ変化演出実行処理を終了する（ステップ001SGS411）。

【1596】

図48及び図49は、可変表示中演出処理における選択演出実行処理（ステップ001SGS349b）を示すフローチャートである。選択演出実行処理において、演出制御用CPU120は、まず、選択演出用プロセスタイマが動作中であるか否か、つまり、選択演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ001SGS351）。選択演出用プロセスタイマが動作中でない場合（ステップ001SGS351；N）は、選択演出開始待ちタイマがセットされているか否かを判定し（ステップ001SGS352）、選択演出開始待ちタイマがセットされていない場合（ステップ001SGS352；N）は、そのまま選択演出実行処理を終了する。

10

【1597】

選択演出開始待ちタイマがセットされている場合（ステップ001SGS352；Y）は、選択演出開始待ちタイマの値を「1」減算した後（ステップ001SGS353）、選択演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定し（ステップ001SGS354）、選択演出開始待ちタイマがタイマアウトしていなければ（ステップ001SGS354；N）、選択演出実行処理を終了する。また、選択演出開始待ちタイマがタイマアウトしている場合、つまり、選択演出の開始タイミングである場合（ステップ001SGS354；Y）、選択演出αの実行が決定されているか否かを判定し（ステップ001SGS355）、選択演出αの実行が決定されている場合は、選択演出αの演出パターンに応じた選択演出用プロセステーブルを選択する（ステップ001SGS356）。また、選択演出αの実行が決定されていない場合、つまり、選択演出βの実行が決定されている場合は、選択演出βの演出パターンに応じた選択演出用プロセステーブルを選択する（ステップ001SGS357）。

20

【1598】

そして、ステップ001SGS356またはステップ001SGS357の処理を実行した後は、選択演出用プロセスタイマをスタートし（ステップ001SGS358）、プロセステーブルの内容に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等）の制御を実行し（ステップ001SGS357）、選択演出実行処理を終了する。

30

【1599】

また、ステップ001SGS351において、選択演出用プロセスタイマが動作中である場合（ステップ001SGS351；Y）、選択演出用プロセスタイマのタイマ値を「1」減算した後（ステップ001SGS360）、選択演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ001SGS361）。選択演出用プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ001SGS361；Y）、プロセステーブルの切り替えを行う（ステップ001SGS362）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ001SGS363）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ001SGS364）。一方、選択演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ001SGS361；N）、選択演出用プロセスタイマに対応するプロセステーブルの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ001SGS365）。

40

【1600】

そして、ステップ001SGS364またはステップ001SGS365の処理を実行した後は、押しボタン31Bの操作有効期間、つまり、選択操作の受付期間であるか否かを判定し（ステップ001SGS366）、押しボタン31Bの操作有効期間で

50

ない場合（ステップ001SGS366；N）は、選択演出実行処理を終了する。また、プッシュボタン31Bの操作有効期間である場合（ステップ001SGS366；Y）は、プッシュボタン31Bの操作が検出されたか否かを判定し（ステップ001SGS367）、プッシュボタン31Bの操作が検出された場合（ステップ001SGS367；Y）は、操作検出回数にかかわらず、選択操作がなされたとして操作検出フラグをセットし（ステップ001SGS368）、プッシュボタン31Bの操作検出に応じて選択対象の選択肢を変更する処理を行う（ステップ001SGS369）。

【1601】

ステップ001SGS367においてプッシュボタン31Bの操作が検出されなかった場合（ステップ001SGS367；N）、またはステップ001SGS369の処理を実行した後は、プッシュボタン31Bの操作有効期間の終了タイミングであるか否かを判定し（ステップ001SGS370）、プッシュボタン31Bの操作有効期間の終了タイミングではない場合（ステップ001SGS370；N）は、選択演出実行処理を終了する。また、プッシュボタン31Bの操作有効期間の終了タイミングの場合（ステップ001SGS370；Y）は、操作検出フラグがセットされているか否か、つまり、操作有効期間において遊技者による選択操作があったか否かを判定し（ステップ001SGS371）、操作検出フラグがセットされている場合（ステップ001SGS371；Y）は、操作検出フラグをクリアする（ステップ001SGS372）。

【1602】

次いで、実行したのは選択演出αであるか否かを判定し（ステップ001SGS373）、選択演出αである場合（ステップ001SGS373；Y）は、選択されている選択肢を特定し（ステップ001SGS374）、特定された選択肢が「選べない」であるか否かを判定する（ステップ001SGS375）。

【1603】

特定された選択肢が「選べない」以外である場合（ステップ001SGS375；N）は、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル（図23（A）参照）を参照し、選択されている選択肢に応じたキャラクタに、選択演出の演出パターンに応じたポイントを加算する（ステップ001SGS376）。次いで、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているキャラクタ及び「選べない」の情報を1個下位のエントリにシフトし（ステップ001SGS377）、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（No. 1のエントリ）に、選択肢に対応するキャラクタを追加記憶して（ステップ001SGS378）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ001SGS377において実行されるシフトによって消去される。

【1604】

また、特定された選択肢が「選べない」である場合（ステップ001SGS375；Y）は、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているキャラクタまたは「選べない」の情報を1個下位のエントリにシフトし（ステップ001SGS379）、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（No. 1のエントリ）に、「選べない」を追加記憶して（ステップ001SGS380）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ001SGS379において実行されるシフトによって消去される。

【1605】

また、選択演出αでない場合、つまり、選択演出βを実行した場合（ステップ001SGS373；N）は、選択されている選択肢を特定し（ステップ001SGS381）、特定された選択肢が「選べない」であるか否かを判定する（ステップ001SGS382）。

【1606】

特定された選択肢が「選べない」以外である場合（ステップ001SGS382；N）は、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル（図23（C）参照）を参照し、選択されて

10

20

30

40

50

いる選択肢に応じたリーチ演出に、選択演出の演出パターンに応じたポイントを加算する（ステップ001SGS383）。次いで、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているリーチ演出または「選べない」の情報を1個下位のエントリにシフトし（ステップ001SGS384）、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（No. 1のエントリ）に、選択肢に対応するリーチ演出を追加記憶して（ステップ001SGS385）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ001SGS384において実行されるシフトによって消去される。

【1607】

また、特定された選択肢が「選べない」である場合（ステップ001SGS382；Y）は、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているリーチ演出及び「選べない」の情報を1個下位のエントリにシフトし（ステップ001SGS386）、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（No. 1のエントリ）に、「選べない」を追加記憶して（ステップ001SGS387）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ001SGS386において実行されるシフトによって消去される。

【1608】

また、ステップ001SGS371において、操作検出フラグがセットされていない場合（ステップ001SGS371；N）は、実行したのは選択演出αであるか否かを判定し（ステップ001SGS388）、選択演出αである場合（ステップ001SGS388；Y）は、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているキャラクタ及び「選べない」の情報を1個下位のエントリにシフトし（ステップ001SGS389）、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（No. 1のエントリ）に、「操作無し」を追加記憶して（ステップ001SGS390）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ001SGS389において実行されるシフトによって消去される。

【1609】

また、実行したのは選択演出βである場合（ステップ001SGS388；N）は、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているリーチ演出及び「選べない」の情報を1個下位のエントリにシフトし（ステップ001SGS391）、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（No. 1のエントリ）に、「操作無し」を追加記憶して（ステップ001SGS392）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ001SGS391において実行されるシフトによって消去される。

【1610】

以上のように、本実施例では、通常状態及び確変状態の可変表示中において選択演出αまたは選択演出βを実行可能であり、これら選択演出αや選択演出βにおいて遊技者がプッシュボタン31Bを操作することによって、画像表示装置5に表示されている複数の選択肢から1の選択肢を選択可能となっている。

【1611】

そして、選択演出αが実行された場合は、遊技者が選択した選択肢に応じたキャラクタに選択演出αの演出パターンに応じて異なるポイントが加算されるようになっており、最も累積ポイント数が多いキャラクタと次に累積ポイント数が多いキャラクタとでポイント数の差が10ポイントを超えると、常駐キャラクタが最も累積ポイント数が多いキャラクタに変化し、以降の可変表示にて実行されるスーパーリーチのリーチ演出において該変化後のキャラクタが登場するようになっている。

【1612】

また、選択演出βが実行された場合は、遊技者が選択した選択肢に応じたリーチ演出に選択演出βの演出パターンに応じて異なるポイントが加算されるようになっており、最も

10

20

30

40

50

累積ポイント数が多いリーチ演出と次に累積ポイント数が多いリーチ演出とでポイント数の差が10ポイントを超えると、スーパーリーチのリーチ演出として、最も累積ポイント数が多いリーチ演出の実行割合が高まるようになっている。

【1613】

(表示態様)

次に、本実施例における画像表示装置5での画像の表示態様について説明する。

【1614】

まず、図50(A)～図50(C)に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれかであり、第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合に、遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、画像表示装置5においてメニュー画面が表示される。

10

【1615】

該メニュー画面が表示されるとき、遊技者は、スティックコントローラ31Aの操作によって「音量調整」、「光量調整」、「獲得ポイント」の各項目の選択を切り替え可能となっており、「音量調整」が選択されている状態でプッシュボタン31Bを操作することによって図示しない音量調整画面、「光量調整」が選択されている状態でプッシュボタン31Bを操作することによって図示しない光量調整画面に移行可能となっている。

【1616】

尚、音量調整画面においては、遊技者がプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを操作することによってスピーカ8L、8Rから出力される音の音量を変更可能となっており、光量調整画面においては、遊技者がプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを操作することによって遊技効果ランプ9から出力される光量(輝度)を変更可能となっている。

20

【1617】

そして、メニュー画面において「獲得ポイント」の項目が選択されている状態で遊技者がプッシュボタン31Bを操作することによって、画像表示装置5において図50(C)に示す獲得ポイント一覧(パチンコ遊技機1が起動されてからのキャラクタ毎に付与されたポイント数及びリーチ演出毎に付与されたポイント数)が表示されるようになっている。遊技者は、該獲得ポイント一覧を視認することによって、各キャラクタや各リーチ演出に付与されたポイント数の詳細を確認可能となっている。

30

【1618】

次に、選択演出の演出態様について説明する。

【1619】

まず、図51(A)～図51(D3)に示すように、選択演出αの演出パターンAでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『修行だ！何をしよう？』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、『筋トレ』、『勉強』、『滝行』の選択肢が表示される。尚、該演出パターンAにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出αの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出αのうち少なくとも1回の選択演出αにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として『筋トレ』が設定された状態で開始される。

40

【1620】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作(押下操作)する毎に、選択されている選択肢が『筋トレ』→『勉強』→『滝行』の順に変化していく。尚、『滝行』の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が『筋トレ』に変化する。

【1621】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後(図52(E1)～図52(E3)参照)、いずれの選択肢が選択されたかを報

50

知する報知画像の表示が行われる（図 5 2（F 1）～図 5 2（F 3））。

【1 6 2 2】

尚、特に図示しないが、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者によって一度もプッシュボタン 3 1 B が選択されなかった場合は、図 5 2（E 1）～図 5 2（F 3）に示す画像の表示が行われることなく選択演出 α が終了する。これは以下の演出パターン B ～ E の選択演出 α、演出パターン V ～ Z の選択演出 β についても同様である。

【1 6 2 3】

また、本実施例における選択演出 α においては、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されると、該選択された選択肢に対応するキャラクタ（図 3 参照）にポイントが加算されるようになっている。

10

【1 6 2 4】

ここで、上記した演出パターン A の選択演出 α が実行された可変表示の終了時において、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとの間のポイント数の差が 9 以下である場合は、図 5 3（G 0）～図 5 3（G 1）に示すように、次の可変表示が開始されても、常駐キャラクタとして表示されるキャラクタは、直前の可変表示（演出パターン A の選択演出 α を実行した可変表示）と同一のキャラクタが表示される。一方で、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとの間のポイント数の差が 1 0 以上である場合は、図 5 3（G 0）、図 5 3（G 1）～図 5 3（G 5）に示すように、次の可変表示が開始されると、常駐キャラクタ変化演出が実行され、常駐キャラクタとして最もポイント数が多いキャラクタの表示が開始される。

20

【1 6 2 5】

尚、図 5 3（G 0）～図 5 3（G 5）では、演出パターン A の選択演出 α が実行された場合、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとの間のポイント数の差が 1 0 以上となったときに常駐キャラクタが変化する（常駐キャラクタ変化演出が実行される）ようになっているが、後述する演出パターン B ～ E の選択演出 α が実行された場合においても、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとの間のポイント数の差が 1 0 以上となったときに常駐キャラクタが変化するようになっている。

【1 6 2 6】

図 5 4（A）～図 5 4（C 4）に示すように、選択演出 α の演出パターン B での実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において質問として『何をを目指す？』の表示が行われ、次いで画像表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像とともに、剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字、魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字、アーチャーの画像と『アーチャーになりたい！』の文字、ガンマンの画像と『ガンマンになりたい！』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

30

【1 6 2 7】

尚、該演出パターン B においては、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 α の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 α のうち少なくとも 1 回の選択演出 α においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されていれば、初期選択肢として、魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

40

【1 6 2 8】

この状態において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字の選択肢→アーチャーの画像と『アーチャーになりたい！』の文字の選択肢→ガンマンの画像と『ガンマンになりたい！』の文字の選択肢→剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すると、選択されている選択肢が魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字の選択肢に変化する。

50

【1629】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図55（E1）～図55（E4）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図55（F1）～図55（F4）参照）。

【1630】

図56（A）～図56（C5）に示すように、選択演出αの演出パターンCでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『何が好き？』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、剣の画像、杖の画像、弓の画像、銃の画像、『選べない』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

10

【1631】

尚、該演出パターンCにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出αの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出αのうち少なくとも1回の選択演出αにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、弓の画像の選択肢が設定された状態で開始される。

【1632】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が弓の画像の選択肢→銃の画像の選択肢→杖の画像の選択肢→剣の画像の選択肢→『選べない』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、『選べない』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が弓の画像の選択肢に変化する。

20

【1633】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図57（E1）～図57（E5）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図57（F1）～図57（F5）参照）。

【1634】

図58（A）～図58（C3）に示すように、選択演出αの演出パターンDでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『どうやって戦う？』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、『近接攻撃』の文字、『戦略的攻撃』の文字、『遠隔攻撃』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

30

【1635】

尚、該演出パターンDにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出αの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出αのうち少なくとも1回の選択演出αにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、『近接攻撃』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

【1636】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が『近接攻撃』の文字の選択肢→『戦略的攻撃』の文字の選択肢→『遠隔攻撃』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、『遠隔攻撃』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が『近接攻撃』の文字の選択肢に変化する。

40

【1637】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図59（E1）～図59（E3）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図59（F1）～図59（F3）参照）。

50

【1638】

図60(A)～図60(C4)に示すように、選択演出αの演出パターンEでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『どうやって戦う?』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、剣画像と『剣で戦う!』の文字、杖の画像と『魔法で戦う!』の文字、弓の画像と『弓で戦う!』の文字、銃の画像と『銃で戦う!』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

【1639】

尚、該演出パターンEにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出αの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出αのうち少なくとも1回の選択演出αにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、杖の画像と『魔法で戦う!』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

10

【1640】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作(押下操作)する毎に、選択されている選択肢が杖の画像と『魔法で戦う!』の文字の選択肢→弓の画像と『弓で戦う!』の文字の選択肢→銃の画像と『銃で戦う!』の文字の選択肢→剣の画像と『剣で戦う!』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、剣の画像と『剣で戦う!』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が杖の画像と『魔法で戦う!』の文字の選択肢に変化する。

20

【1641】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後(図61(E1)～図61(E4)参照)、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる(図61(F1)～図61(F4))。

【1642】

図62(A)～図63(C4)に示すように、選択演出βの演出パターンVでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『冒険だ!何をしよう?』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、『宝探し』の文字、『モンスター退治』の文字、『強い敵を探す』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

30

【1643】

尚、該演出パターンVにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出βの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出βのうち少なくとも1回の選択演出βにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、『宝探し』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

【1644】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作(押下操作)する毎に、選択されている選択肢が『宝探し』の文字の選択肢→『モンスター退治』の文字の選択肢→『強い敵を探す』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、『強い敵を探す』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が『宝探し』の文字の選択肢に変化する。

40

【1645】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後(図63(E1)～図63(E3)参照)、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる(図63(F1)～図63(F3))。

【1646】

図64(A)～図64(C3)に示すように、選択演出βの演出パターンWでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『夢は

50

何?』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、宝箱の画像と『宝を見つけない!』の文字、モンスターの画像と『モンスターを退治したい!』の文字、強敵の画像と『強い敵を戦いたい!』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

【1647】

尚、該演出パターンWにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出βの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出βのうち少なくとも1回の選択演出βにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、モンスターの画像と『モンスターを退治したい!』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

【1648】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢がモンスターの画像と『モンスターを退治したい!』の文字の選択肢→強敵の画像と『強い敵を戦いたい!』の文字の選択肢→宝箱の画像と『宝を見つけない!』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、宝箱の画像と『宝を見つけない!』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢がモンスターの画像と『モンスターを退治したい!』の文字の選択肢に変化する。

【1649】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図65（E1）～図65（E3）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図65（F1）～図65（F3））。

【1650】

図66（A）～図66（C4）に示すように、選択演出βの演出パターンXでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『気になるのはどれ?』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、宝箱の画像、モンスターの画像、強敵の画像、『選べない』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

【1651】

尚、該演出パターンXにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出βの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出βのうち少なくとも1回の選択演出βにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、強敵の画像の選択肢が設定された状態で開始される。

【1652】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が強敵の画像の選択肢→モンスターの画像の選択肢→宝箱の画像の選択肢→『選べない』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、『選べない』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が強敵の画像の選択肢に変化する。

【1653】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図67（E1）～図67（E4）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図67（F1）～図67（F4））。

【1654】

図68（A）～図68（C3）に示すように、選択演出βの演出パターンYでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『何が欲しい?』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、『お金』の文字、『名誉』の文字、『好敵手』の文字

10

20

30

40

50

がそれぞれ選択肢として表示される。

【1655】

尚、該演出パターンYにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出βの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出βのうち少なくとも1回の選択演出βにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、『お金』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

【1656】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が『お金』の文字の選択肢→『名誉』の文字の選択肢→『好敵手』の文字の選択肢に変化していく。尚、『好敵手』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が『お金』の選択肢に変化する。

【1657】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図69（E1）～図69（E3）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図69（F1）～図69（F3））。

【1658】

図70（A）～図70（C3）に示すように、選択演出βの演出パターンZでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『何が欲しい？』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、宝箱の画像と『お金』の文字、モンスターの画像と『名誉』の文字、強敵の画像と『好敵手』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

【1659】

尚、該演出パターンZにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出βの実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出βのうち少なくとも1回の選択演出βにおいていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、モンスターの画像と『名誉』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

【1660】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢がモンスターの画像と『名誉』の文字の選択肢→強敵の画像と『好敵手』の文字→宝箱の画像と『お金』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、宝箱の画像と『お金』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢がモンスターの画像と『名誉』の文字の選択肢に変化する。

【1661】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図71（E1）～図71（E3）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図71（F1）～図71（F3）参照）。

【1662】

次に、スーパーリーチαまたはスーパーリーチβの変動パターンにて可変表示が実行される場合について説明する。まず、図72（A）及び図72（B）に示すように、可変表示が開始されてスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5の左下部にて表示されている常駐キャラクタが画像表示装置5の中央部にて拡大表示される。そして、該可変表示の変動パターンがスーパーリーチαの変動パターンであれば、ミッション系リーチ（リーチ演出A）として洞窟内で宝箱を探す演出（図72（C1））、殲滅リーチ（リーチ演出B）としてモンスター（ザコ敵）の1000体討伐を試みる演出（図72（C2））、バトルリーチ（リーチ演出C）として敵キャラクタと1対1で戦う

10

20

30

40

50

演出（図 7 2（C 3））のいずれかが実行される。また、該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβの変動パターンであれば、ミッション系リーチ（リーチ演出 A）としてジャングル内で宝箱を探す演出（図 7 2（D 1））、殲滅リーチ（リーチ演出 B）としてモンスター（ザコ敵）の 100 体討伐を試みる演出（図 7 2（C 2））、バトルリーチ（リーチ演出 C）としてスーパーリーチαの変動パターンでのバトルリーチとは異なる敵キャラクターと 1 対 1 で戦う演出（図 7 2（D 3））のいずれかが実行される。

【1 6 6 3】

これらいずれかのリーチ演出が開始された後は、リーチ演出の進行に応じた演出画像やスピーカ 8 L、8 R からの音出力、遊技効果ランプ 9 での発光等が所定期間実行された後、画像表示装置 5 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 の操作を行うよう促す操作促進画像の表示が行われる（図 7 3（E 1）～図 7 3（E 3）、図 7 3（F））。

10

【1 6 6 4】

そして、該可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、図 7 4（G 1）～図 7 4（G 3）に示すように、画像表示装置 5 において各リーチ演出の成功を報知する画像（前述のミッション系リーチであれば宝箱を見つけたことを示す画像、殲滅リーチであればモンスターを全て討伐したことを示す画像、バトルリーチであれば敵キャラクターに勝利した画像）が表示される。以降は、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで導出表示されて可変表示が終了し、大当たり遊技状態に制御される（図 7 4（H 1））。

20

【1 6 6 5】

一方で、該可変表示の可変表示結果がはずれとなる場合は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、図 7 5（G 4）～図 7 5（G 6）に示すように、画像表示装置 5 において各リーチ演出の失敗を報知する画像（前述のミッション系リーチであれば宝箱を見つけられなかったことを示す画像、殲滅リーチであればモンスターを倒しきれなかったことを示す画像、バトルリーチであれば敵キャラクターに敗北した画像）が表示される。以降は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで導出表示された可変表示が終了する。

30

【1 6 6 6】

以上のように、図 7 6（A）に示すように、本実施例では、可変表示の開始時から常駐キャラクター変化演出を実行可能であるとともに、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においては、変動パターンに応じたリーチ演出 A～リーチ演出 C（ミッション系リーチ、殲滅リーチ、バトルリーチ）のいずれかを実行するようになっている。

【1 6 6 7】

ここで、可変表示開始時から常駐キャラクター変化演出を実行する場合については、演出制御用 CPU 1 2 0 が常駐キャラクター変化演出実行処理（図 4 7 参照）を実行することによって、図 7 6（B）及び図 7 6（C）に示すように、変化先キャラクターに応じた発光パターンで遊技効果ランプ 9 を発光させるとともに、変化キャラクターに応じた BGM パターンでスピーカ 8 L、8 R から音（BGM）を出力させるようになっている。

40

【1 6 6 8】

具体的には、図 7 6（B）に示すように、常駐キャラクターをキャラクター A、キャラクター B、キャラクター C のいずれかに変化させる場合は、常駐キャラクター変化演出として遊技効果ランプ 9 を発光パターン PH-1 にて発光させ、常駐キャラクターをキャラクター D に変化させる場合は、常駐キャラクター変化演出として遊技効果ランプ 9 を発光パターン PH-2 にて発光させる。つまり、本実施例では、常駐キャラクターをキャラクター A、キャラクター B、キャラクター C のいずれかに変化させる場合は、遊技効果ランプ 9 を共通のランプターンにて発光させ、常駐キャラクターをキャラクター D に変化させる場合は、上記した常駐キャラクターをキャラクター A、キャラクター B、キャラクター C のいずれかに変化させる場合とは異なる

50

るランプパターンにて発光させるようになっている。

【1669】

更に、図76(C)に示すように、常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPI-1にて音を出力させ、常駐キャラクタをキャラクタBに変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPI-2にて音を出力させ、常駐キャラクタをキャラクタCに変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPI-3にて音を出力させ、常駐キャラクタをキャラクタDに変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPI-4にて音を出力させる。つまり、常駐キャラクタをキャラクタA、キャラクタB、キャラクタC、キャラクタDのいずれかに変化させる場合は、これら変化先のキャラクタに応じてスピーカ8L、8Rから異なるBGMパターンにて音を出力させるようになっている。

10

【1670】

また、スーパーリーチのリーチ演出を実行する場合については、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理のステップ001SGS332において常駐キャラクタと変動パターン及びリーチ演出の組み合わせに応じて異なるプロセステーブルを選択することによって、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタ及びリーチ演出に応じた発光パターンで遊技効果ランプ9を発光させるとともに、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタ及びリーチ演出に応じたBGMパターンでスピーカ8L、8Rから音(BGM)を出力させるようになっている。

20

【1671】

具体的には、図76(D)に示すように、常駐キャラクタとしてキャラクタN、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCのいずれかが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A(ミッション系リーチ)であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPA-1にて発光させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B(殲滅リーチ)であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPB-1にて発光させ、実行するリーチ演出がリーチ演出C(バトルリーチ)であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPC-1にて発光させる。

【1672】

また、常駐キャラクタとしてキャラクタDが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A(ミッション系リーチ)であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPA-2にて発光させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B(殲滅リーチ)であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPB-2にて発光させ、実行するリーチ演出がリーチ演出C(バトルリーチ)であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPC-2にて発光させる。

30

【1673】

つまり、本実施例では、実行するリーチ演出に応じて異なる発光パターンにて遊技効果ランプ9を発光させるようになっている、また、各リーチ演出については、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタN、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタC、キャラクタDのいずれかであれば同一の発光パターンにて遊技効果ランプ9を発光させる一方で、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタDである場合は、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタN、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタC、キャラクタDのいずれかであるときとは異なる発光パターンにて遊技効果ランプ9を発光させるようになっている。

40

【1674】

更に、図76(E)に示すように、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A(ミッション系リーチ)であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPJ-1の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B(殲滅リーチ)であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8R

50

から B G M パターン P K - 1 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 C (バトルリーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P L - 1 の音を出力させる。

【1675】

常駐キャラクタとしてキャラクタ A が表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出 A (ミッション系リーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P J - 2 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 B (殲滅リーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P K - 2 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 C (バトルリーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P L - 2 の音を出力させる。

10

【1676】

常駐キャラクタとしてキャラクタ B が表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出 A (ミッション系リーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P J - 3 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 B (殲滅リーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P K - 3 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 C (バトルリーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P L - 3 の音を出力させる。

【1677】

常駐キャラクタとしてキャラクタ C が表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出 A (ミッション系リーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P J - 4 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 B (殲滅リーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P K - 4 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 C (バトルリーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P L - 4 の音を出力させる。

20

【1678】

常駐キャラクタとしてキャラクタ D が表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出 A (ミッション系リーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P J - 5 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 B (殲滅リーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P K - 5 の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 C (バトルリーチ) であれば該リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P L - 5 の音を出力させる。

30

【1679】

つまり、本実施例では、表示されている常駐キャラクタと実行するリーチ演出の組み合わせに応じて、リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から異なる B G M パターンの音を出力させるようになっている。

【1680】

尚、図 76 (D) に示す遊技効果ランプ 9 の発光パターンはリーチ演出の実行時の発光パターンのみであり、リーチ前のタイミングにおいては、各演出に応じた発光パターンが存在する。このため、例えば、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止 (中図柄のみが可変表示している状態) すると、遊技効果ランプ 9 がリーチとなった図柄に応じた色で発光するようになっている。

40

【1681】

以上から、本実施例では、図 77 及び図 78 に示すように、実行するリーチ演出が同一であれば (図 77 及び図 78 に示す例ではリーチ演出 C を実行する場合)、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタ N、キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかであれば、遊技効果ランプ 9 を同一の発光パターン (図 77 及び図 78 に示す例では発光パターン P C - 1 にて発光させるとともに、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタ D であれば、遊技効果ランプを常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタ N、キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかであるときとは異なる発光パターン (図 77 及び図 78 に示す例では発光パ

50

ターンPC-2)にて発光させるようになっている。

【1682】

また、図77及び図78に示すように、実行するリーチ演出が同一であれば（図77及び図78に示す例ではリーチ演出Cを実行する場合）、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタに応じてそれぞれ異なるBGMパターン（図77及び図78に示す例では、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されていればBGMパターンPL-1、常駐キャラクタとしてキャラクタAが表示されていればBGMパターンPL-2、常駐キャラクタとしてキャラクタBが表示されていればBGMパターンPL-3、常駐キャラクタとしてキャラクタCが表示されていればBGMパターンPL-4、常駐キャラクタとしてキャラクタDが表示されていればBGMパターンPL-5）の音をスピーカ8L、8Rから出力させるようになっている。

10

【1683】

以上、本実施例のパチンコ遊技機1にあっては、可変表示中に遊技者に選択肢を選択させる選択演出αや選択演出βを実行可能であって、これら選択演出を複数回実行することで、遊技者による選択肢の選択傾向にもとづいて、常駐キャラクタを他のキャラクタに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、スーパーリーチの可変表示における複数のリーチ演出の実行割合を異ならせることにより、遊技者が任意にこれら常駐キャラクタの変化先キャラクタやリーチ演出の実行割合を選択可能な選択演出を搭載したパチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

【1684】

20

特に本実施例では、複数回の選択演出における選択傾向にもとづいて、常駐キャラクタがキャラクタA～キャラクタDのいずれかに変化することや、各リーチ演出の実行割合が変化することによって、遊技者の潜在的な好みに沿った演出を実行することができる。また、本発明における特定演出（上記した常駐キャラクタ変化演出や常駐キャラクタが登場する各リーチ演出）を実行する上で、該特定演出の各演出態様にて共通の発光パターンにて遊技効果ランプ9を発光させることによって該発光パターンプログラムの作成時に要する作業工数を削減し、パチンコ遊技機1の制作コストを低減することができる。更に、特定演出に用いる発光パターンのデータ容量を削減することができるので、演出制御用CPU120にかかる動作負荷を軽減することができる。

【1685】

30

尚、本実施例では、各選択演出において遊技者による押しボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されると、該選択された選択肢の強調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、選択された選択肢の強調表示パターンを複数（例えば、選択肢を強調表示する強調表示パターンとして青色のエフェクト画像を表示するパターン、緑色のエフェクト画像を表示するパターン、赤色のエフェクト画像を表示するパターン）設け、選択肢が選択されたときにいずれの強調表示パターンが表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が異なるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が各選択演出において選択肢を選択することに対する動機付けとすることができるので、好適に選択演出を実行することができる。

【1686】

40

更に尚、本実施例では、スーパーリーチの可変表示において、選択演出がいずれの演出パターンにて実行されても可変表示結果には関わら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、スーパーリーチの可変表示においては、選択演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が異なるようにしてもよい。

【1687】

このように、選択演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当たり期待度が異なる場合は、付与されるポイント数が少ない演出パターンの方が大当たり期待度高くなる（例えば、選択演出αであれば、付与ポイント数が1である演出パターンBを付与ポイント数が3である演出パターンCよりも大当たり期待度を高く設定する）ように構成しても

50

よい。このようにすることで、大当り期待度が低い演出パターンにて選択演出が実行される場合であっても、他の演出パターンよりも付与されるポイント数が多いという付加価値を付けることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1688】

また、図76に示すように、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる場合はBGMパターンP1-1の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタBに変化させる場合はBGMパターンP1-2の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタCに変化させる場合はBGMパターンP1-3の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタDに変化させる場合はBGMパターンP1-4の音を、スピーカ8L、8Rから出力するとともに、リーチ演出が実行されるときにリーチ演出の種別（ミッション系リーチ、殲滅リーチ、バトルリーチ）と常駐キャラクタとして表示されているキャラクタの組み合わせに応じて異なるBGMパターンの音をスピーカ8L、8Rから出力することによって、これら常駐キャラクタ変化演出やリーチ演出において発光パターンが共通であることを遊技者が認識し難くすることが可能となる。

10

【1689】

また、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタA～キャラクタCに変化させる場合は遊技効果ランプ9を発光パターンPH-1にて発光させる一方で、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタDに変化させる場合は、遊技効果ランプ9を発光パターンPH-2にて発光させることにより、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタDに変化させる場合の特別感をたかめることができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1690】

尚、本実施例では、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタDに変化させる場合は、遊技効果ランプ9を発光パターンPH-2にて発光させ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、遊技効果ランプ9を発光パターンPH-2にて発光させることには、遊技効果ランプ9をキャラクタDに対応する固有の色にて発光させることを含んでいてもよい。

【1691】

また、図43に示すように、選択演出αにおいて、演出パターンAとしては、キャラクタAに対応する選択肢として『筋トレ』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として『勉強』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として『滝行』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンBとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢としてアーチャーの画像と『アーチャーになりたい』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンCとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像がそれぞれ表示され、演出パターンDとしては、キャラクタAに対応する選択肢として『近接攻撃』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として『戦略的攻撃』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として『遠隔攻撃』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンEとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像と『剣で戦う！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像と『魔法で戦う！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像と『弓で戦う！』の文字、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像と『銃で戦う！』の文字がそれぞれ表示される。

30

40

【1692】

更に、図44に示すように、選択演出βにおいて、演出パターンVとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として『宝探し』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢として『モンスター退治』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として『強い敵を探す』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンWとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝

50

箱の画像と『宝を見つけない！』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『強い敵と戦いたい！』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンXとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像がそれぞれ表示され、演出パターンYとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢として『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として『好敵手』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンZとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『好敵手』の文字がそれぞれ表示される。

10

【1693】

つまり、本実施例の選択演出は、各演出パターンによって選択肢がいずれのキャラクタやリーチ演出に関連しているかの明確度合いが異なっていることにより、遊技者が特定の選択肢のイメージに引っ張られることで一部のキャラクタやリーチ演出に対応する選択肢に遊技者の選択が偏ることを防ぐことができるので、遊技者の潜在的な好みを常駐キャラクタとして表示するキャラクタや、各リーチ演出の実行割合に反映させることが可能となる。

【1694】

また、図43に示すように、選択演出αの演出パターンBとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢としてアーチャーの画像と『アーチャーになりたい！』の文字がそれぞれ表示される部分と、選択演出αの演出パターンEとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像と『剣で戦う！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像と『魔法で戦う！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像と『弓で戦う！』の文字、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像と『銃で戦う！』の文字がそれぞれ表示されている一方で、選択演出αの演出パターンCとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像がそれぞれ表示されている。更に、図44に示すように、選択演出βの演出パターンWとして、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『宝を見つけない！』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『強い敵と戦いたい！』の文字がそれぞれ表示される部分と、演出パターンZとして、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『好敵手』の文字それぞれが表示される一方で、選択演出βの演出パターンXとして、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像がそれぞれ表示される。

20

30

40

【1695】

つまり、本実施例の選択演出においては、選択肢として文字情報と画像情報とが表示される演出パターンと、選択肢として画像情報のみが表示される演出パターンが設けられている。このため、画像表示装置5に選択肢として文字情報が表示されるか否かによって、遊技者が特定の選択肢のイメージに引っ張られることで一部の選択肢に遊技者の選択が偏ることを防ぐことができるので、遊技者の潜在的な好みをより一層常駐キャラクタの変化や各リーチ演出の実行割合に反映させることが可能となる。

【1696】

尚、本実施例では、選択演出の演出パターンとして、選択肢として文字情報と画像情報が表示されるものと、選択肢として画像情報が表示されるもの、選択肢として文字情報の

50

みが表示されるものを設けることによって、各選択肢がいずれのキャラクタやリーチ演出に対応しているかの明確度合い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、選択肢として文字情報を表示するのみの演出パターンを複数設け、各演出パターンにて文字情報として表示する文字や文章を異ならせることによって各選択肢がいずれのキャラクタやリーチ演出に対応しているかの明確度合いを異ならせてもよいし、選択肢として画像情報を表示するのみの演出パターンを複数設け、各演出パターンにて画像情報として表示する画像の表示態様や表示数を異ならせることによって各選択肢がいずれのキャラクタやリーチ演出に対応しているかの明確度合いを異ならせてもよい。

【1697】

また、本実施例では、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行し、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とするので、遊技者の潜在的な好みに沿って常駐キャラクタの変化や各リーチ演出の実行割合の変化をより確実に行うことができる。

【1698】

また、図43に示すように、選択演出αが演出パターンBで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたキャラクタに1ポイントが加算されるのに対して、選択演出αが演出パターンCで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたキャラクタに3ポイントが加算される。更に、図44に示すように、選択演出βが演出パターンWで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたリーチ演出に1ポイントが加算されるのに対して、選択演出βが演出パターンXで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたリーチ演出に3ポイントが加算される。つまり、選択演出においては、選択肢に対応するキャラクタやリーチ演出（実行される特定演出の演出態様）を明確に示さない演出パターンの方が、より強く遊技者の選択実績として反映されるようになっているので、遊技者の潜在的な好みに沿って常駐キャラクタの変化や各リーチ演出の実行割合を変化させることができる。

【1699】

また、図43に示すように、選択演出αが演出パターンBで実行される場合は4秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける一方で、選択演出αが演出パターンCで実行される場合は5秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける。更に、図44に示すように、選択演出βが演出パターンWで実行される場合は4秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける一方で、選択演出βが演出パターンXで実行される場合は5秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける。つまり、選択演出においては、選択肢を多く表示する演出パターンほど遊技者が選択肢を選択可能な期間が長く設定されているので、遊技者は好適に選択演出において選択肢の選択が可能となっている。

【1700】

尚、本実施例では、選択演出の演出パターンにおいて遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受け付ける（遊技者による選択肢の選択を受け付ける）期間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、選択演出の各演出パターンにおいて遊技者による選択肢の選択を受け付ける期間は同一であってもよい。

【1701】

また、図43に示すように、選択演出αが演出パターンAまたは演出パターンDにて実行される場合は、キャラクタAに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出αが演出パターンBまたは演出パターンEにて実行される場合は、キャラクタBに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出αが演出パターンCにて実行される場合は、キャラクタCに対応する選択肢が初期選択肢として表示される。更に、図44に示すように、選択演出βが演出パターンVまたは演出パターンYにて実行される場合は、リー

10

20

30

40

50

チ演出 A に対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出 β が演出パターン W または演出パターン Z にて実行される場合は、リーチ演出 B に対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出 β が演出パターン X にて実行される場合は、リーチ演出 C に対応する選択肢が初期選択肢として表示される。つまり、本実施例の選択演出では、演出パターンに応じて初期選択肢として表示される選択肢が異なっているので、選択演出において遊技者が選択肢の選択にさほど積極的でない場合であっても、遊技者の選択が特定のキャラクターやリーチ演出に対応する選択肢に偏ることが無いので、遊技者の好みに合わない常駐キャラクターやリーチ演出の実行割合が設定されてしまうことを防ぐことができる。

【1702】

また、図 35 の可変表示開始設定処理におけるステップ 001SGS304 及びステップ 001SGS305 に示すように、直近の過去 3 回の選択演出 α 全てにおいて遊技者がプッシュボタン 31B を操作しなかった場合は、最もポイント数が少ないキャラクターに応じた選択肢が初期選択肢として表示される。更に、図 35 の可変表示開始設定処理におけるステップ 001SGS314 及びステップ 001SGS315 に示すように、直近の過去 3 回の選択演出 β 全てにおいて遊技者がプッシュボタン 31B を操作しなかった場合は、最もポイント数が少ないリーチ演出に応じた選択肢が初期選択肢として表示される。つまり、本実施例では、選択演出において 3 回連続遊技者によって選択肢が選択されなかった場合は、最もポイント数が少ないキャラクターやリーチ演出に対応した選択肢が初期選択肢として表示されるので、選択演出において遊技者によって選択肢が選択されなかった場合に、常駐キャラクターが遊技者の好みではないキャラクターに変化したり、各リーチ演出の実行割合が遊技者の好みではない割合に不意に変化してしまうことを防ぐことができる。

【1703】

また、図 41 及び図 43 に示すように、選択演出 α としてキャラクター A～C に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン A～演出パターン E の 5 つであるのに対して、選択演出 α としてキャラクター D に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン B、演出パターン C、演出パターン E の 3 つのみであることによって、常駐キャラクター変化演出として常駐キャラクターをキャラクター D に変化すると決定する割合が、常駐キャラクター変化演出として常駐キャラクターをキャラクター A～C のいずれかに変化すると決定する割合よりも低く設定されており、選択演出 α では、いずれの演出パターンにて実行される場合であっても初期選択肢としてキャラクター D に対応する選択肢が初期選択肢として表示されないようになっている。このため、選択演出 α がキャラクター D に対応する選択肢を表示する演出パターン B や演出パターン C にて実行される場合は、直前の 3 回の選択演出 α において遊技者によって選択肢が選択されなかったとしてもキャラクター D に対応する選択肢が初期選択肢として表示されることがないので、常駐キャラクターがキャラクター D に変化することに対する特別感を高めることができる。

【1704】

また、図 43 及び図 44 に示すように、選択演出 α 及び選択演出 β における一部の演出パターンでは『選べない』の文字の選択肢が表示されるようになっている。ここで、過去 3 回の選択演出 α において『選べない』の選択肢が選択されていない、または、連続して選択された回数が 2 回以下である場合は、図 38 (A)～図 38 (C) に示す割合で選択演出の実行が決定される一方で、過去 3 回の選択演出 α において『選べない』の選択肢が 3 回連続選択されている場合は、図 38 (D)～図 38 (F) に示す割合 (図 38 (A)～図 38 (C) に示す割合よりも低い割合) で選択演出の実行を決定するようになっている。更に、過去 3 回の選択演出 β において『選べない』の選択肢が選択されていない、または、連続して選択された回数が 2 回以下である場合は、図 39 (A)～図 39 (C) に示す割合で選択演出の実行が決定される一方で、過去 3 回の選択演出 β において『選べない』の選択肢が 3 回連続選択されている場合は、図 39 (D)～図 39 (F) に示す割合 (図 39 (A)～図 39 (C) に示す割合よりも低い割合) で選択演出の実行を決定するようになっている。つまり、本実施例の選択演出では、遊技者が『選べない』の文字の選択肢を 3 回連続して選択することにより以降の選択演出の実行割合が低下するので、常駐

10

20

30

40

50

キャラクタを変化させたくない、或いは、各リーチ演出の実行割合を変化させたくない遊技者に対して、選択演出としてプッシュボタン３１Ｂの操作を要求し続けることにより却って遊技興趣が低下してしまう状況を防ぐことができる。

【１７０５】

尚、本実施例の選択演出では、いずれの演出パターンにおいても『選べない』の文字の選択肢が初期選択肢として表示されることがないので、遊技者が誤って『選べない』の文字の選択肢を選択することによって以降の選択演出の実行割合が不意に低下してしまうことも防ぐことができる。

【１７０６】

また、図３８に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出αの実行を決定可能であり、図３９に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出βの実行を決定可能となっている。このため、本実施例では、確変状態において選択演出が何度も実行されることによる遊技効率（単位時間あたりの可変表示の実行回数）の低下に伴い却って遊技興趣が低下する状況を防ぐことが可能となっている。

【１７０７】

尚、本実施例では、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択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ものではなく、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも高い割合で選択演出を実行可能であってもよいし、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合と同一割合で選択演出を実行可能であってもよい。

【１７０８】

また、図４３に示すように、遊技状態が通常状態であるときに選択演出αが実行される場合は、本発明の特定演出として常駐キャラクタ変化演出が実行されるのみであるが、遊技状態が確変状態であるときに選択演出αが実行される場合は、本発明の特定演出として常駐キャラクタ変化演出に加えて、背景画像の変化が実行されるので、確変状態における演出効果を向上させることができる。

【１７０９】

また、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも選択演出αや選択演出βの実行割合が低下する一方で、図４３及び図４４に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出αや選択演出βにおいて遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタやリーチ演出に最大３ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出αや選択演出βにおいて遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタやリーチ演出に最大５ポイントが加算されるので、確変状態において選択演出の実行頻度が低下しても常駐キャラクタの変化や各リーチ演出の実行割合の変化の難易度が著しく低下することがないので、確変状態における演出効果の低下を抑えることができる。

【１７１０】

また、図３８及び図３９に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定可能であるので、時短状態において選択演出αや選択演出βが実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができる。更に、時短状態では、上記のように選択演出αや選択演出βは実行されることはないが、それまでの実行されてきた選択演出αや選択演出βでの遊技者の選択肢の選択実績に応じた常駐キャラクタの表示や各リーチ演出の実行割合自体は引き続き反映されるので、時短状態において選択演出αや選択演出βが実行されないことによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【１７１１】

尚、本実施例では、遊技状態が時短状態である場合は選択演出を実行し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、遊技状態が時短状態であるときに

10

20

30

40

50

ても選択演出を実行可能としてもよい。更に、遊技状態が時短状態であるときは、遊技状態が通常状態や確変状態である場合よりも低い割合で選択演出を実行可能としてもよい。

【1712】

また、本実施例では、遊技状態が時短状態である場合は選択演出α及び選択演出βを実行し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、遊技状態が時短状態である場合は、選択演出αと選択演出βのいずれか一方のみ実行可能としてもよい。

【1713】

また、上記したように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出αや選択演出βの実行を決定不能であるが、該時短状態では、通常状態や確変状態と演出態様が同一であるリーチ演出（リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C）を実行可能であるので、時短状態における遊技興趣の低下を低減することができる。

10

【1714】

尚、本実施例では、時短状態において通常状態や確変状態と演出態様が同一であるリーチ演出（リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C）を実行可能な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、時短状態において実行可能なリーチ演出は、演出態様（例えば、表示されるキャラクタ、スピーカ8L、8Rから出力される音、遊技効果ランプ9の発光パターン、可動体32の動作態様等）の一部のみが通常状態や確変状態にて実行されるリーチ演出と共通しているものであってもよい。

【1715】

また、本実施例では、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態である場合において、演出態様が同一であるリーチ演出（リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C）を実行可能な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、少なくとも1の遊技状態においては、他の遊技状態とは演出態様が異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

20

【1716】

また、図38及び図39に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において、確変状態に制御されてから20回目迄の可変表示よりも低い割合で選択演出αや選択演出βの実行を決定可能となっている。このため、確変状態に制御されてからは、21回目以降の可変表示において選択演出αや選択演出βが頻繁に実行されることによる遊技者のストレスの増加を抑えることができる。

30

【1717】

尚、本実施例では、確変状態に制御されてからの可変表示回数に応じて選択演出αや選択演出βの実行割合を異ならせ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、選択演出αや選択演出βの実行割合は、確変状態に制御されてからの時間に応じて異ならせてもよい。

【1718】

また、本実施例では、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において選択演出αや選択演出βの実行割合を低下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、選択演出αや選択演出βの実行割合を低下させる基準となる可変表示回数は、上記した21回以外の回数であってもよい。

40

【1719】

また、本実施例では、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において選択演出αや選択演出βの実行割合を低下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、確変状態に制御されてからの可変表示回数が21回目以降の第2回数（例えば、101回）以降となったことに応じて、選択演出αや選択演出βの実行割合を更に低下させてもよい。

【1720】

また、本実施例では、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において選択演出αや選択演出βの実行割合を低下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、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において選択演出α

50

や選択演出βの実行割合を上昇させてもよい。

【1721】

また、本実施例では、図36のステップ001SGS323～ステップ001SGS330及び図45に示すように、複数回の選択演出βが実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで10ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出βが実行される前とは異なる割合でリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの実行を決定するようになっている、つまり、各リーチ演出の実行割合を遊技者の好みに沿って変化させることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1722】

また、図34のステップ001SGS292及びステップ001SGS293に示すように、可変表示の開始時に選択演出αと選択演出βの両方の実行が決定された場合は、選択演出αの実行のみを決定し、選択演出βの非実行を再決定するようになっているので、選択演出αにおいて遊技者にいずれかの選択肢が選択されることにより、常駐キャラクタとして遊技者の好みに沿ったキャラクタが表示され易くなり、遊技興趣を向上させることができる。

【1723】

尚、本実施例では、可変表示の開始時に選択演出αと選択演出βの両方の実行が決定された場合は、選択演出αの実行のみを決定し、選択演出βの非実行を再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、可変表示の開始時に選択演出αと選択演出βの両方の実行が決定された場合は、選択演出αのみの実行を決定可能である一方で、選択演出βのみの実行を選択演出αのみの実行よりも低い割合で決定可能としてもよい。

20

【1724】

また、図38及び図39に示すように、選択演出βよりも高い割合で選択演出αの実行を決定可能であることにより、選択肢が選択されることによって常駐キャラクタとして遊技者の好みに沿ったキャラクタが表示され易くなり、遊技興趣をより向上させることができる。

【1725】

尚、本実施例では、選択演出βよりも高い割合で選択演出αの実行を決定可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、選択演出αの実行と選択演出βの実行とを同一割合で決定してもよいし、また、選択演出βの実行を選択演出αの実行よりも高い割合で決定可能としてもよい。

30

【1726】

また、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報は、パチンコ遊技機1に電力が供給されている期間においてのみ保持される情報であり、電断の発生等によりパチンコ遊技機1への電力の供給が絶たれた場合にはバックアップされることなく消去される情報である。そして、図38及び図39に示すように、パチンコ遊技機1の起動時から50回目の可変表示までは、51回目以降の可変表示よりも高い割合で選択演出αや選択演出βの実行を決定可能となっている。つまり、パチンコ遊技機1への電力供給が停止された場合は、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報は消去されるが、パチンコ遊技機1への電力供給の再開後は、選択演出α及び選択演出βが高い割合で実行されるので、常駐キャラクタとして遊技者の好みのキャラクタが表示されるまでの期間や各リーチ演出の実行割合が遊技者の好みの割合に変化するまでの期間が早まるので、遊技興趣を向上できる。

40

【1727】

また、本実施例では、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において

50

選択演出 α や選択演出 β の実行割合を低下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、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出 α や選択演出 β の実行割合を上昇させてもよいし、パチンコ遊技機1の起動時から50回目迄の可変表示とパチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出 α や選択演出 β を同一の割合で実行可能としてもよい。

【1728】

また、本実施例は、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報を、パチンコ遊技機1に電力が供給されている期間においてのみ保持される情報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、選択

10

【1729】

また、本実施例では、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出 α や選択演出 β の実行割合を低下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、選択演出 α や選択演出 β の実行割合を低下させる基準となる可変表示回数は、上記した51回以外の回数であってもよい。

20

【1730】

また、本実施例では、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出 α や選択演出 β の実行割合を低下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、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示回数が51回目以降の第2回数（例えば、101回）以降となったことに応じて、選択演出 α や選択演出 β の実行割合を更に低下させてもよい。

【1731】

また、図45に示すように、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合、通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合よりも最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が高く設定されているので、遊技者は通常状態よりも確変状態において高い割合で自身の好みに沿ったリーチ演出を視認することができるので、確変状態における遊技興趣を向上させることができる。

30

【1732】

また、本実施例では、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合は、通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合よりも最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が高く設定され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、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合は、通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合よりも最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が低く設定されていてもよい。

40

【1733】

更に、本実施例では、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合は、通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合よりも最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が高く設定され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、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合と通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合とでは、最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が同一に設定されていてもよい。

【1734】

また、本実施例では、図39に示すように、確変状態では、通常状態よりも低い割合で選択演出 β の実行を決定可能となっているが、図44に示すように、確変状態において選

50

択演出βが実行される場合は、選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大5ポイントが付与される一方で、通常状態において選択演出βが実行される場合は、選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大3ポイントが付与されるようになっている。このため、確変状態において選択演出βの実行頻度が低下しても、各リーチ演出の実行割合を遊技者の好みに沿った実行割合に変化させる難易度が著しく低下することが無いので、確変状態における演出効果の低下を抑えることができる。

【1735】

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。

【1736】

例えば、前記実施例では、本発明の特定演出として常駐キャラクタ変化演出を実行することで、常駐キャラクタとして新たにキャラクタA～キャラクタDのいずれかを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、変形例として、常駐キャラクタとして新たに表示されるキャラクタA～キャラクタDは、少なくとも一部で共通または類似の色を含んでいてもよい。更に、この場合は、常駐キャラクタとして新たにキャラクタA～キャラクタDのいずれかを表示させるときに、上記した共通または類似の色を含むキャラクタに対応した発光色で遊技効果ランプ9を発光させてもよい。このようにすることで、常駐キャラクタとして新たにキャラクタA～キャラクタDのいずれかを表示する際に共通の発光パターンにて遊技効果ランプ9を発光させても遊技者に違和感を与えることが無いので、常駐キャラクタ変化演出を好適に実行することができる。

【1737】

また、前記実施例では、選択演出βを複数回実行し、これら選択演出βでの選択実績に応じて各リーチ演出の実行割合を異なら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、例えば、前記実施例におけるメニュー画面（図50参照）に各リーチ演出の実行割合に関する項目を設け、遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで該項目を選択することによって、遊技者によって各リーチ演出の実行割合を変更可能なようにしてもよい。

【1738】

尚、このように、選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで各リーチ演出の実行割合を変更とする場合は、選択演出βにおいて遊技者が選択肢を選択したことによって各リーチ演出の実行割合が変化したとしても、既に選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで各リーチ演出の実行割合を変更していた場合は、該選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作して変更した実行割合で各リーチ演出の実行を決定してもよい。このようにすることで、選択演出βでの遊技者のプッシュボタン31Bの操作により意図せずに変更された割合ではなく、選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作により意図的に変更した割合で各リーチ演出が実行されることで、遊技者に混乱を与えることなく遊技を進行することができる。

【1739】

更に、上記したように選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで各リーチ演出の実行割合を変更した場合は、画像表示装置5での特定画像の表示、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光等により、各リーチ演出の実行割合が変更されたことを遊技者に対して報知可能としてもよい。このようにすることで、選択演出β以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで各リーチ演出の実行割合を変更した場合は画像表示装置5での特定画像の表示、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光等により遊技者に対して各リーチ演出の実行割合の変更が行われたことを分かり易く認識させることができる。

【1740】

更に、この場合は、選択演出 β において遊技者が選択肢を選択したことによって各リーチ演出の実行割合が変化したとしても、画像表示装置5での特定画像の表示、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光等により、各リーチ演出の実行割合が変更されたことを遊技者に対して報知しないようにし、より遊技者の潜在的な好みを各リーチ演出の実行割合に変化することができるようにしてもよい。

【1741】

また、前記実施例の選択演出では、遊技者が1の選択肢のみを選択可能な形態としたが、本発明はこれに限定されるものではなく、選択演出は、遊技者が複数の選択肢を選択可能としてもよい。尚、このように、選択演出を、遊技者が複数の選択肢を選択可能な演出とする場合は、各選択肢の選択順に応じて付与するポイント数を異ならせてもよい。

10

【1742】

また、前記実施例では、選択演出において遊技者が1の選択肢を選択すると、該選択肢に対応する1のキャラクタまたはリーチ演出のみにポイントが付与される形態を例示したが、本発明はこれに減されるものではなく、選択演出において遊技者が1の選択肢を選択することによって、複数のキャラクタやリーチ演出にポイントが付与されるようにしてもよい。

【1743】

また、前記実施例では、図23に示すように、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに、過去3回分の選択演出において選択された選択肢に応じたキャラクタやリーチ演出の情報を記憶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、これら選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに異常な情報が記憶されている場合や記憶されている情報に欠落があった場合は、これら選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに記憶されている情報を一旦クリアしてもよい。尚、これら選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに異常な情報が記憶されていることや記憶されている情報に欠落があることを判定するタイミングとしては、可変表示開始設定処理内においてこれら選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに記憶されている情報を参照するタイミングが望ましい。

20

【1744】

また、前記実施例では、選択演出 α が複数回実行されて常駐キャラクタの変更が決定された場合は、次の可変表示の開始時に常駐キャラクタ変化演出を実行して常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに変化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、選択演出 α が複数回実行されて常駐キャラクタの変更が決定された場合は、該常駐キャラクタの変更が決定されたタイミング（選択演出 α の実行直後である可変表示の途中のタイミング）から常駐キャラクタ変化演出を実行して常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに変化させてもよい。

30

【1745】

尚、このように、選択演出 α の実行直後である可変表示の途中のタイミングから常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに変化させる場合については、例えば、可変表示開始設定処理において実行する可変表示の変動パターンを特定し、該特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターン、つまり、常駐キャラクタが登場するリーチ演出を実行する可変表示である場合は、次の選択演出 α での遊技者の選択肢の選択によって常駐キャラクタが変化する可能性があれば（例えば、通常状態であれば最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとでポイントの差が3以下である場合、確変状態であれば最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとでポイントの差が5以下である場合）、当該可変表示での選択演出 α の実行を決定しないようにしてもよい。

40

【1746】

更に尚、上記したように、選択演出 α の実行直後である可変表示の途中のタイミングか

50

ら常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに変化させる場合については、例えば、可変表示開始設定処理において実行する可変表示の変動パターンを特定し、該特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターン、つまり、常駐キャラクタが登場するリーチ演出を実行する可変表示である場合は、選択演出α自体は実行可能とし、常駐キャラクタの変化は次の可変表示にて実行してもよい。このようにすることで、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタとリーチ演出に登場するキャラクタが異なってしまうことによる違和感の発生を防止することができる。

【1747】

また、前記実施例では、複数回に亘って選択演出αを実行した結果として常駐キャラクタを変化可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、選択演出αを1回のみ実行した結果として常駐キャラクタを変化可能としてもよい。更に、前記実施例では、複数回に亘って選択演出βを実行した結果として各リーチ演出の実行割合を変化可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、選択演出βを1回のみ実行した結果として各リーチ演出の実行割合を変化可能としてもよい。

10

【1748】

また、前記実施例では、遊技状態が通常状態であるときに選択演出が実行される場合は、遊技状態が確変状態であるときに選択演出が実行される場合よりも遊技者による選択肢の選択に応じて各キャラクタやリーチ演出に対して付与される最大ポイント数が少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、遊技状態が通常状態であるときに選択演出が実行される場合は、遊技状態が確変状態であるときに選択演出が実行される場合よりも遊技者による選択肢の選択に応じて各キャラクタやリーチ演出に対して付与される最大ポイント数が多くてもよい。

20

【1749】

また、前記実施例では、遊技状態が通常状態であるときに選択演出が実行される場合は、遊技状態が確変状態であるときに選択演出が実行される場合よりも遊技者による選択肢の選択に応じて各キャラクタやリーチ演出に対して付与される最大ポイント数が少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、遊技状態が通常状態であるときに選択演出が実行される場合と遊技状態が確変状態であるときに選択演出が実行される場合とでは、遊技者による選択肢の選択に応じて各キャラクタやリーチ演出に対して付与される最大ポイント数が同一であってもよい。

30

【1750】

また、前記実施例では、遊技状態として通常状態、時短状態、確変状態とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機1に本発明を適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、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。ここで、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態A、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態B、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Cとする。時短状態Bや時短状態Cにおいては、時短状態Aと同様に選択演出αや選択演出βを実行しない一方で、通常状態や確変状態で実行された選択演出αの結果として変化した常駐キャラクタの表示や、通常状態や確変状態で実行された選択演出βの結果として変化した割合にて各リーチ演出を実行してもよい。

40

【1751】

また、上記した時短状態Cに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Cに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Cに当選した際の可変表示結果の種類に応

50

じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【1752】

また、上記した時短状態A、時短状態B、時短状態Cに制御可能なパチンコ遊技機においては、各時短状態において時短制御を実行可能な可変表示回数が異なってもよい。特に、時短状態Aよりも時短状態Bの方が時短制御を実行可能な可変表示回数が多い場合、時短状態Aでは選択演出を実行しない一方で時短状態Bでは選択演出を実行可能としてもよい。若しくは、時短状態Aよりも時短状態Bの方が時短制御を実行可能な可変表示回数が多い場合であっても、時短状態Bは所定回数の可変表示に亘って有利状態に制御されなかったときに制御される状態であるので、既に遊技者の興味が低下している可能性があるため、特図変動時間が短い変動パターンにて可変表示が実行されやすくなるように構成し、選択演出を実行しないようにしてもよい。更に、時短状態Bでは有利状態に制御する際にも演出期間が長い演出を実行しない方が望ましいので、遊技者の飲みのを反映させず（付与されたポイントや表示されている常駐キャラクタ等に関わらず）、短い特図変動時間の変動パターンにて可変表示を実行して有利状態に制御することが望ましい。

10

【1753】

また、時短状態Cは低確率状態において遊技媒体の消費を抑えて遊技を行うことができる状態であるため、時短状態Cを通常状態の延長と捉えて、時短状態Cでは選択演出を実行可能としてもよい。

【1754】

また、前記実施例では、選択演出αや選択演出βにおいて遊技者が選択した選択肢に応じたキャラクタやリーチ演出に付与されたポイントを集計し記憶可能とし、これらポイントはパチンコ遊技機1への電力の供給が停止されるまでクリアされることが無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、これら集計されたポイント数は、メニュー画面が表示されている状態において遊技者によるスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bによる操作、所定時間遊技が行われなかったこと、遊技者の交代等によりクリアされるようにしてもよい。

20

【1755】

尚、上記したように、メニュー画面が表示されている状態において遊技者によるスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bによる操作、所定時間遊技が行われなかったこと、遊技者の交代等により集計されたポイントがクリアされた場合は、該クリアされたことにもとづいて、常駐キャラクタを初期キャラクタ（キャラクタN）に更新すればよい。

30

【1756】

尚、所定時間遊技が行われなかった場合は即座に集計されたポイントの記憶をクリアするのではなく、画像表示装置5において集計されたポイントのクリアを行ってよいかを問う旨の画像表示を行い、該画像表示中にスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作が行われたことにもとづいて集計されたポイントの記憶をクリアするようにしてもよい。

【1757】

更に尚、上記したように、メニュー画面が表示されている状態において遊技者によるスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bによる操作、所定時間遊技が行われなかったこと、遊技者の交代等により集計されたポイントがクリアされた場合は、該クリアされたことにもとづいて、所定期間（例えば、50回の可変表示）に亘って選択演出の実行割合を所定期間外よりも高めたり、所定期間（例えば、50回の可変表示）に亘って選択演出によって付与されるポイント数を所定期間外よりも高めることにより、常駐キャラクタが遊技者の好むキャラクタに変化するまでの期間や、各リーチ演出が遊技者の好む割合にて実行されるまでの期間を短縮するようにしてもよい。

40

【1758】

また、前記実施例では、ノーマルリーチの変動パターンはスーパーリーチの変動パターンよりも選択され易い変動パターン（実行割合：ノーマルリーチ＞スーパーリーチ）であ

50

って、ノーマルリーチの可変表示とスーパーリーチの可変表示の両方において、選択演出αの選択肢としてキャラクタDに対応する選択肢が表示される場合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、ノーマルリーチの可変表示においては、キャラクタDに対応する選択肢が表示されることがない（ノーマルリーチの可変表示において選択演出αは演出パターンAでのみ実行可能）ようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が選択演出αにおいてキャラクタDに対応する選択肢を選択肢続けることにより、常駐キャラクタとしてキャラクタDが表示されることに対する遊技者の達成感を高めることができる。

【1759】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから50回目の可変表示が実行されるまでは、51回目以降の可変表示よりも高い割合で選択演出を実行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、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから特定のキャラクタやリーチ演出に対して一定数のポイント（例えば、5ポイント）が付与されるまでは、該一定数のポイントが付与された後よりも高い割合で選択演出を実行してもよい。

【1760】

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。

【1761】

また、前記実施の形態では、遊技機の一部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。

【1762】

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】

【1763】

- 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 演出制御用CPU

10

20

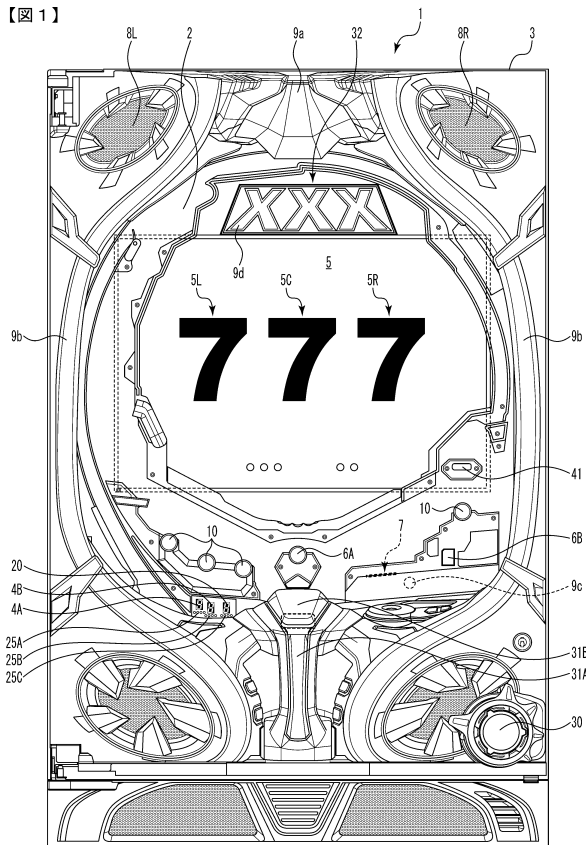
30

40

50

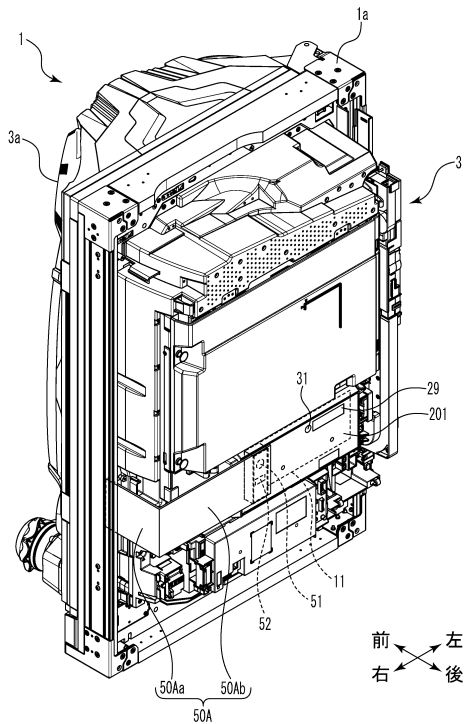
【図面】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

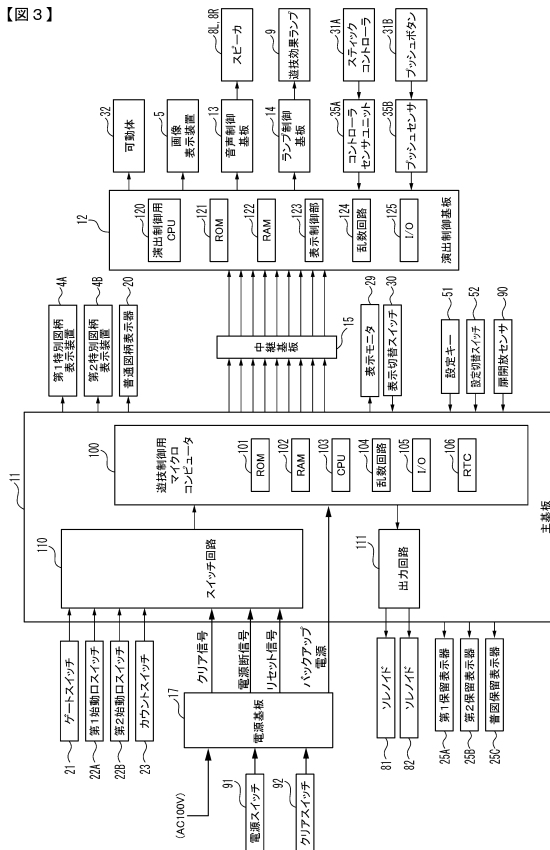


10

20

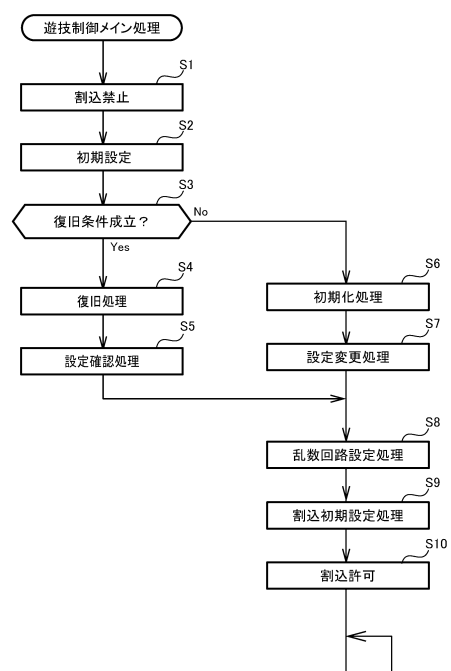
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



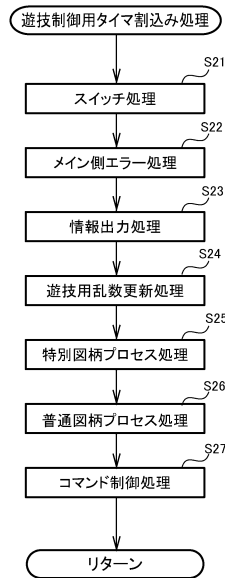
30

40

50

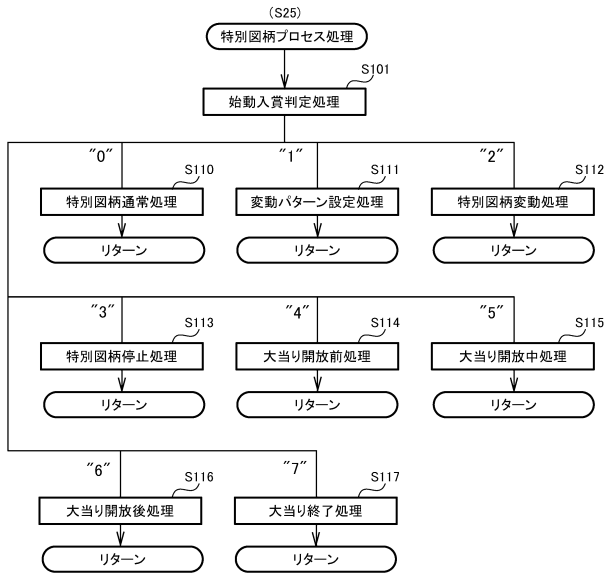
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

遊技状態	特別図柄表示結果					
	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態	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	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
時短付き	-	-	-	-	-	-
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

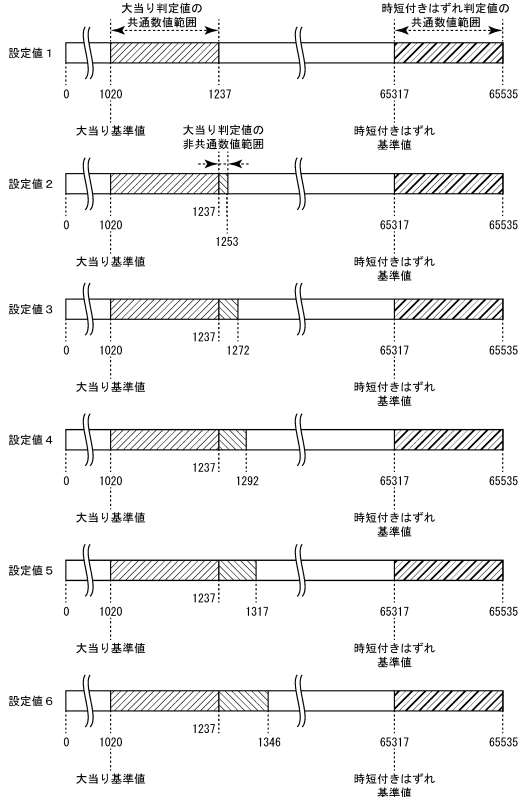
(B)第2図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄表示結果					
	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態	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	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
時短付き	-	-	-	-	-	-
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



10

20

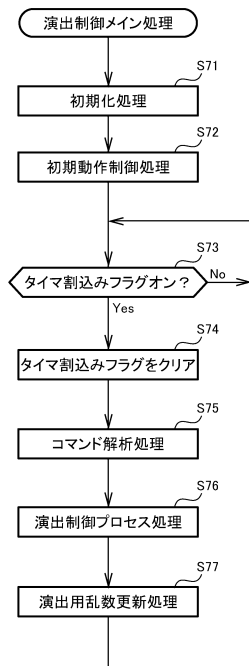
30

40

50

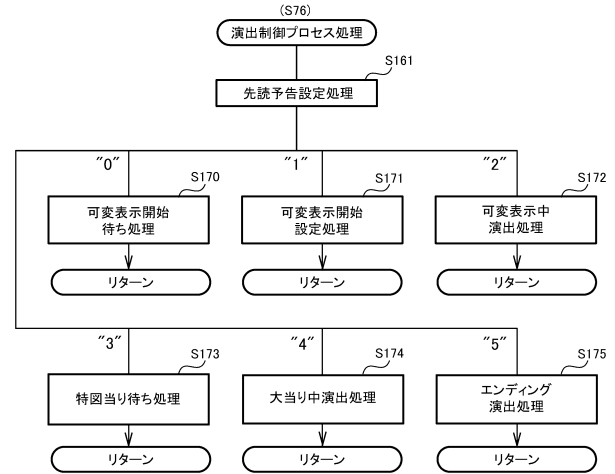
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】

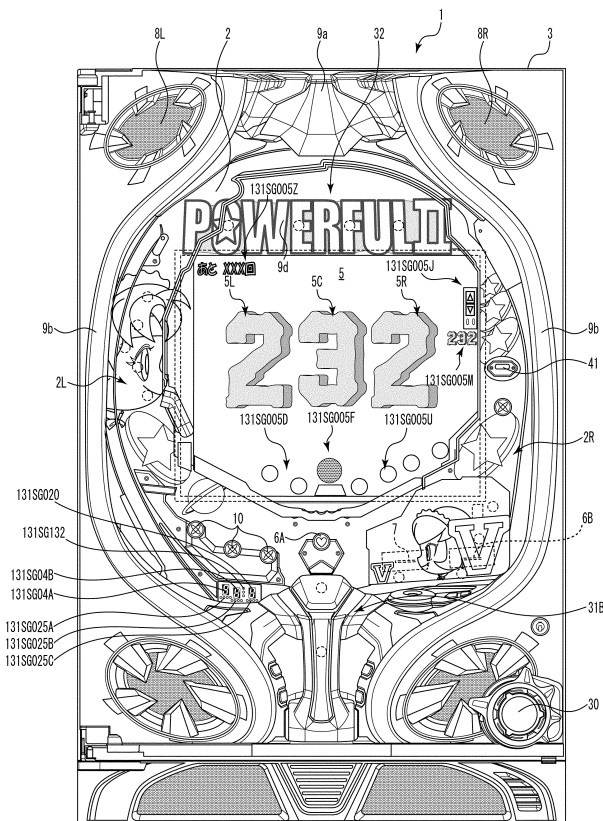


10

20

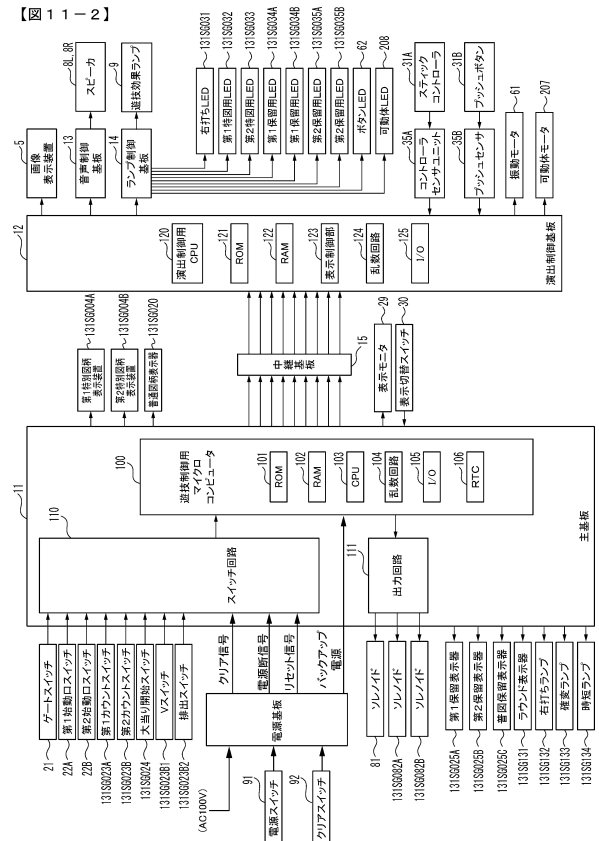
【図 11-1】

【図 11-1】 特徴部 131SG



【図 11-2】

【図 11-2】



30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～4095	変動/パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動/パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当たり
時短状態	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当たり
	上記数値以外	はずれ

(C1)大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりA	0～149
大当たりB	150～299

(C2)大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりB	0～99
大当たりC	100～299

(D)大当たり種別

大当たり種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当たりA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

はずれ変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱 スーパリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ A	PA2-4	63000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ B	PA2-6	40000	低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-7	78000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ C	PA2-8	83000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース最強 スーパリーチ	PA2-10	88000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ A	PA2-12	50000	低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-13	98000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ B	PA2-14	103000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-16	30000	高ベーススーパリーチA(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-17	30000	高ベーススーパリーチB(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-18	30000	高ベーススーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-19	30000	高ベーススーパリーチD(はずれ)

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当たりA	110回
大当たりB	110回
大当たりC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

10

20

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

大当たり変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ A	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ B	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(大当たり)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパリーチB(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ C	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(大当たり)
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(大当たり)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパリーチC(大当たり)
低ベース最強 スーパリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
高ベース スーパリーチ A	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパリーチA(大当たり)
高ベース スーパリーチ B	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパリーチB(大当たり)
高ベース スーパリーチ C	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパリーチC(大当たり)
高ベース スーパリーチ D	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパリーチD(大当たり)
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当たり)

30

40

50

【図 11-7】

【図 11-7】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0~3299
ノーマルリーチ	3300~4053
低ベース弱 スーパーリーチA、B	4054~4073
低ベース強 スーパーリーチA	4074~4081
低ベース強 スーパーリーチB	4082~4089
低ベース強 スーパーリーチC	4090~4094
低ベース最強 スーパーリーチ	4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0~3849
ノーマルリーチ	3850~4048
高ベース スーパーリーチA	4049~4066
高ベース スーパーリーチB	4067~4083
高ベース スーパーリーチC	4084~4094
高ベース スーパーリーチD	4095

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0~4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0~1298
低ベース弱 スーパーリーチA、B	-
低ベース強 スーパーリーチA	1299~1934
低ベース強 スーパーリーチB	1935~2676
低ベース強 スーパーリーチC	2677~3706
低ベース最強 スーパーリーチ	3707~4095

(E)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	0~25
高ベース スーパーリーチA	26~975
高ベース スーパーリーチB	976~2075
高ベース スーパーリーチC	2076~3380
高ベース スーパーリーチD	3381~4095

(F)大当り用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0~4095

【図 11-8】

【図 11-8】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0~2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0~255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0~255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0~199
	PA2-3	53000	200~255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	63000	0~88
	PA2-5	73000	89~173
	PA2-6	40000	174~255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	78000	0~88
	PA2-8	83000	89~173
	PA2-9	45000	174~255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0~88
	PA2-11	93000	89~173
	PA2-12	50000	174~255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0~88
	PA2-14	103000	89~173
	PA2-15	60000	174~255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0~255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0~255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0~199
	PA2-3	53000	200~255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	63000	0~88
	PA2-5	73000	89~173
	PA2-6	40000	174~255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	78000	0~88
	PA2-8	83000	89~173
	PA2-9	45000	174~255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0~88
	PA2-11	93000	89~173
	PA2-12	50000	174~255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0~88
	PA2-14	103000	89~173
	PA2-15	60000	174~255

10

20

【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

30

40

50

【図 11-11】

【図 11-11】

(A) 通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約44%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約68%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B) 時短状態Aにおけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

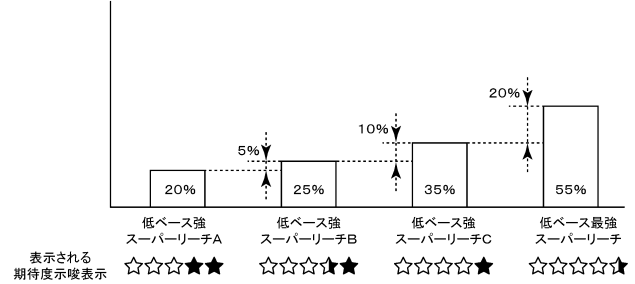
(C) 確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

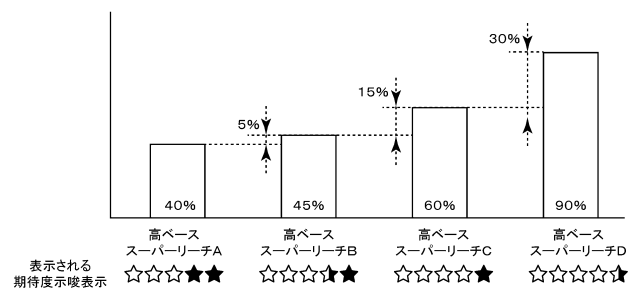
【図 11-12】

【図 11-12】

(A) 通常状態における期待度



(B) 確変状態における期待度



【図 11-13】

【図 11-13】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報(100回単位の回数)を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までの回転数情報(100回単位の回数)を指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストラーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

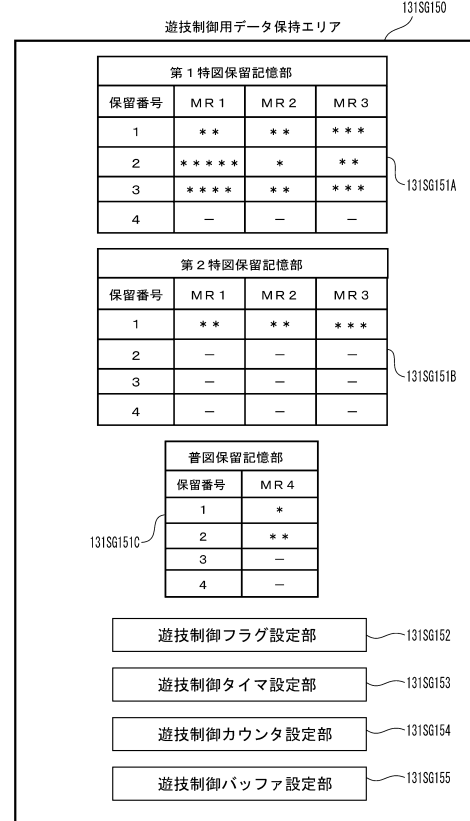
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 11-14】

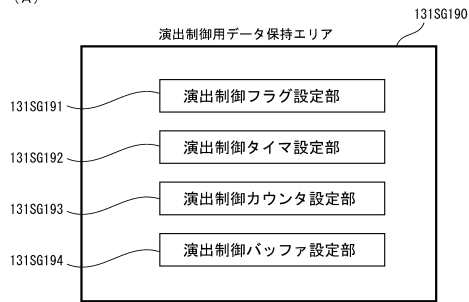
【図 11-14】



【図 11-15】

【図 11-15】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

	パワフル号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ
第1特図 保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

(C)

アクティブ表示バッファ

始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0

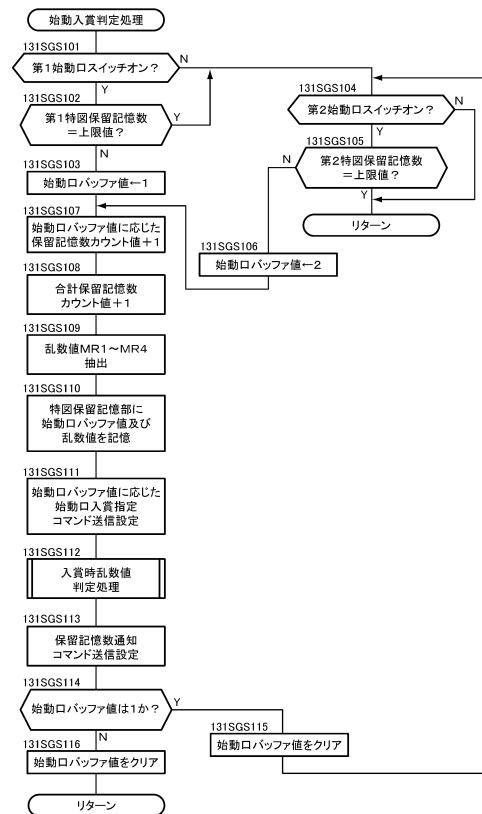
保留表示フラグ "0" → ○ (先読み予告非実行)

保留表示フラグ "1" → (先読み予告を演出パターンαにて実行)

保留表示フラグ“2”→☆ (先読み予告を演出パターンβにて実行)

【図 11-16】

【图 11-16】



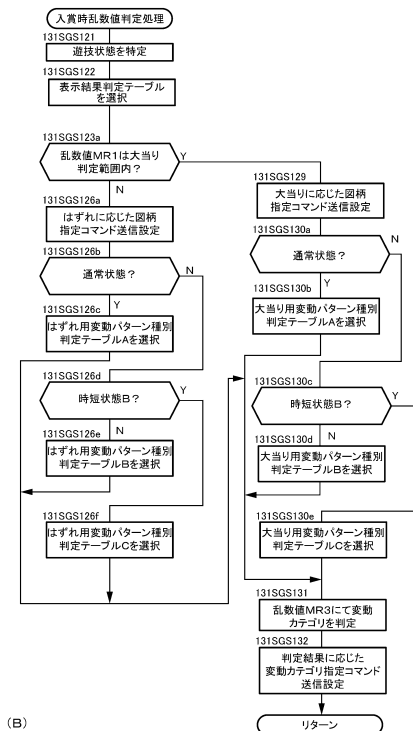
10

20

【図 11-17】

【图 11-17】

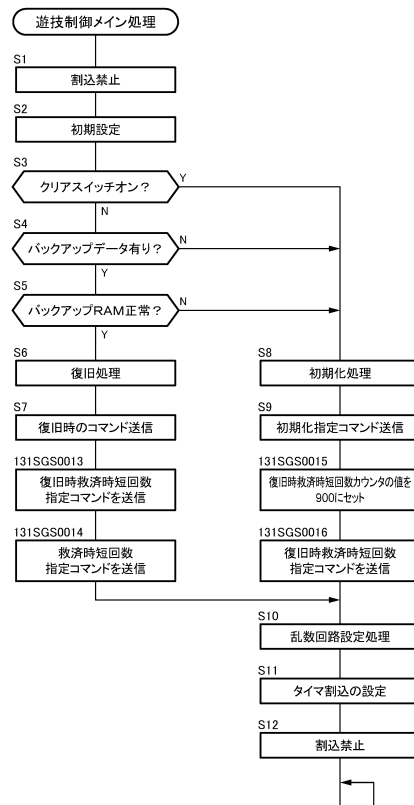
(A)



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】

【图 11-18】

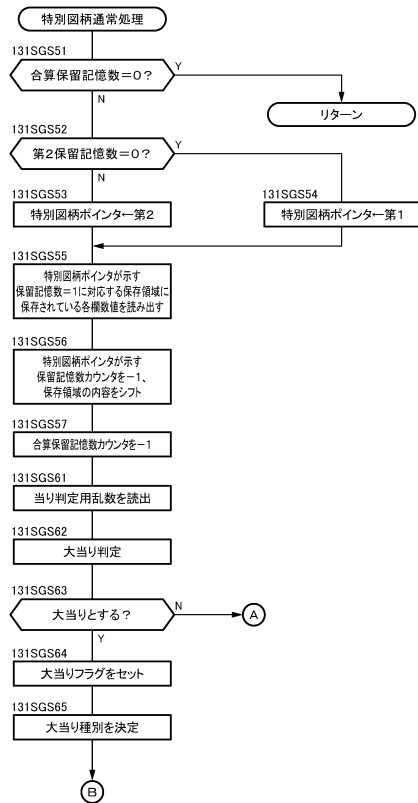


30

40

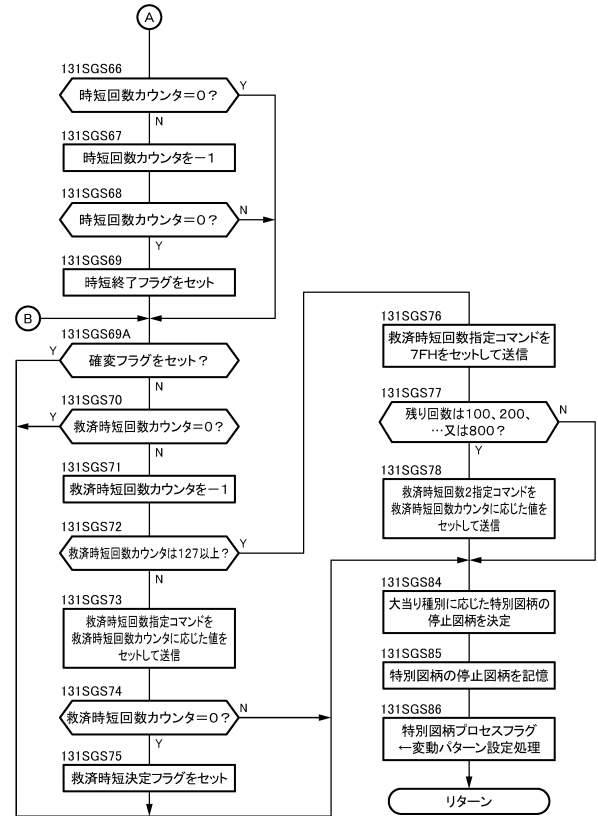
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】

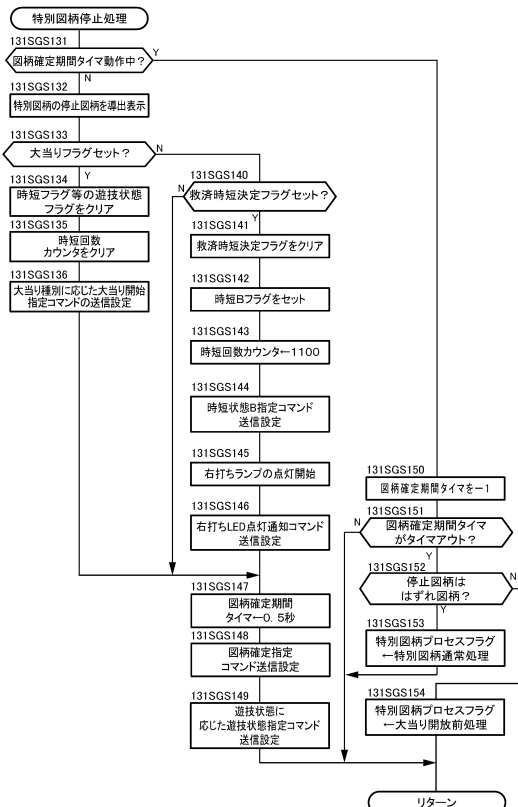


10

20

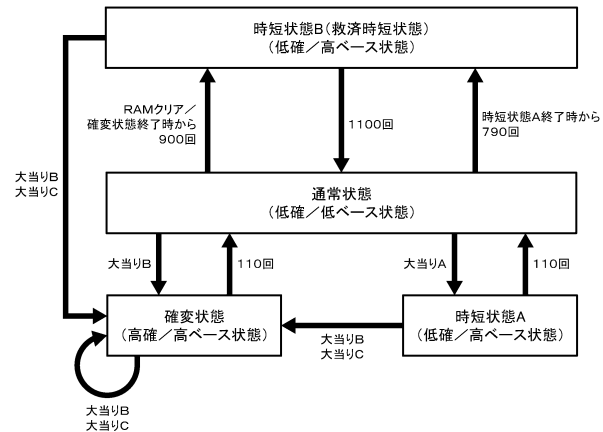
【図 11-21】

【図 11-21】



【図 11-22】

【図 11-22】



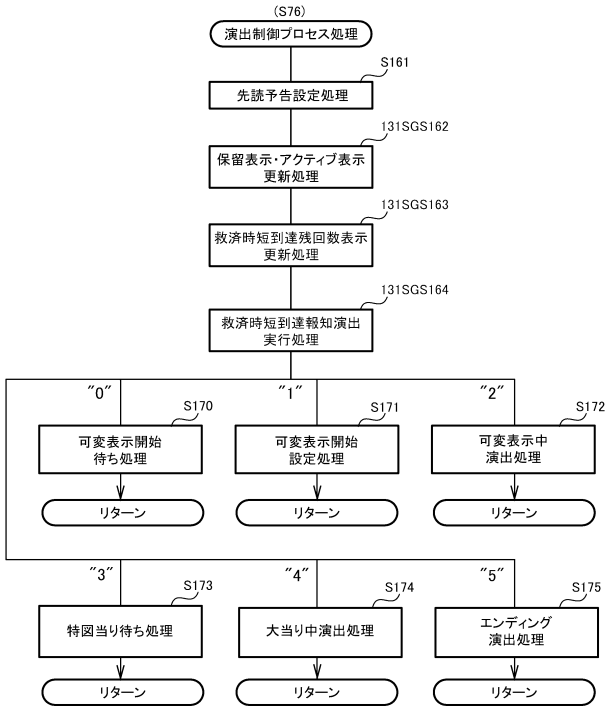
30

40

50

【図 1 1 - 2 3】

【図 1 1 - 2 3】



【図 1 1 - 2 4】

【図 1 1 - 2 4】

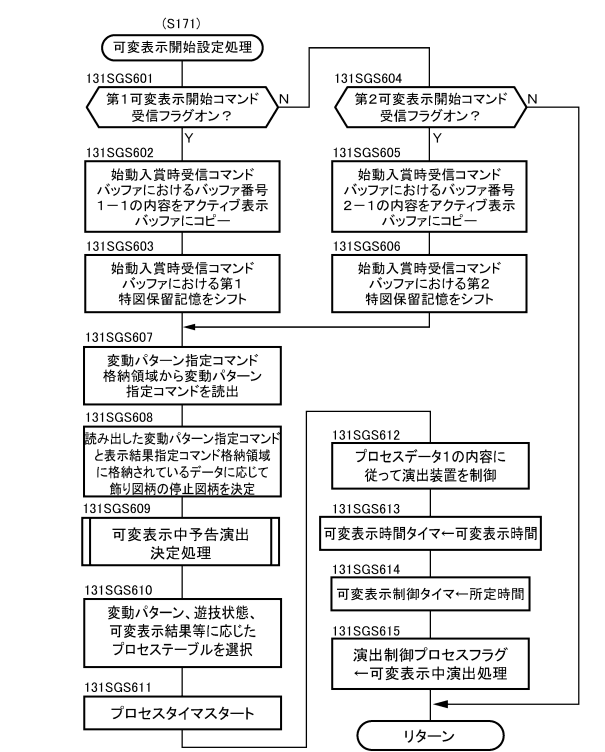
可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ (非リーチ)	9 5 %	5 %	0 %
はずれ (Nリーチ)	9 0 %	1 0 %	0 %
はずれ (Sリーチ)	7 0 %	2 0 %	1 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

10

20

【図 1 1 - 2 5】

【図 1 1 - 2 5】



【図 1 1 - 2 6】

【図 1 1 - 2 6】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ (非リーチ)	1 0 0 %	—	—	—
はずれ (ノーマルリーチ)	—	9 5 %	5 %	—
はずれ (スーパリーチ)	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当り	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

30

40

50

【図 11-27】

【図 11-27】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

10

【図 11-28】

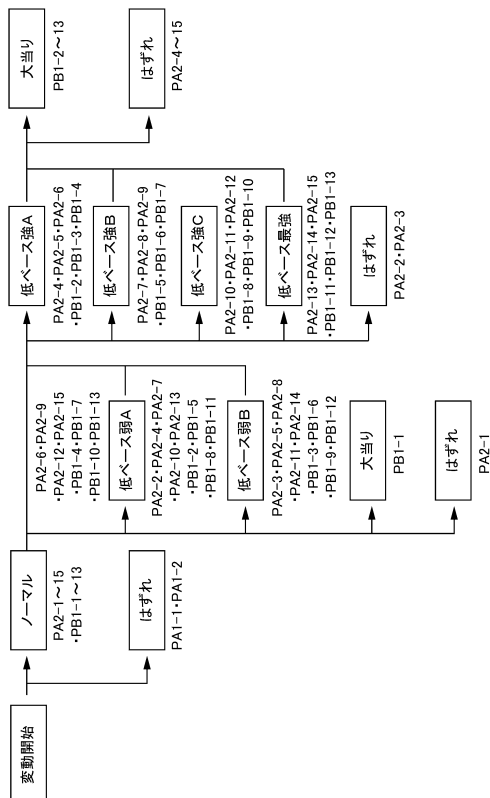
【図 11-28】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当たり
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当たり
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当たり
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当たり
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当たり
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当たり
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当たり
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当たり
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当たり
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当たり
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当たり
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当たり
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当たり
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当たり
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当たり
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当たり
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当たり
PB1-18	非リーチ→大当たり

20

【図 11-29】

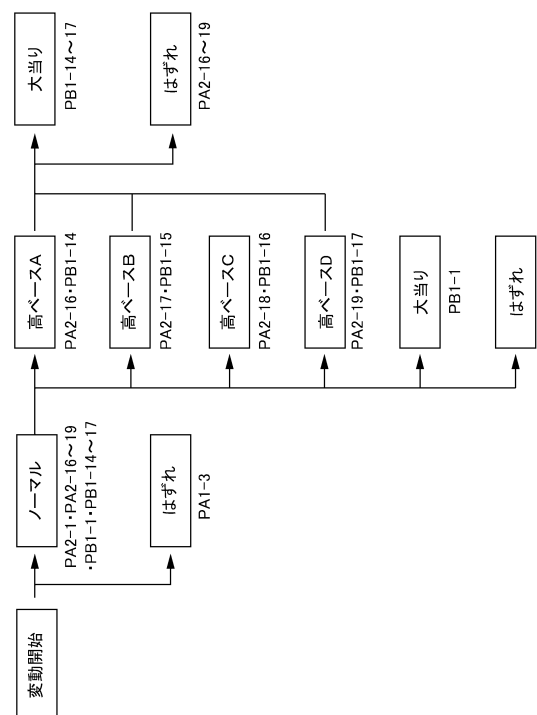
【図 11-29】



30

【図 11-30】

【図 11-30】

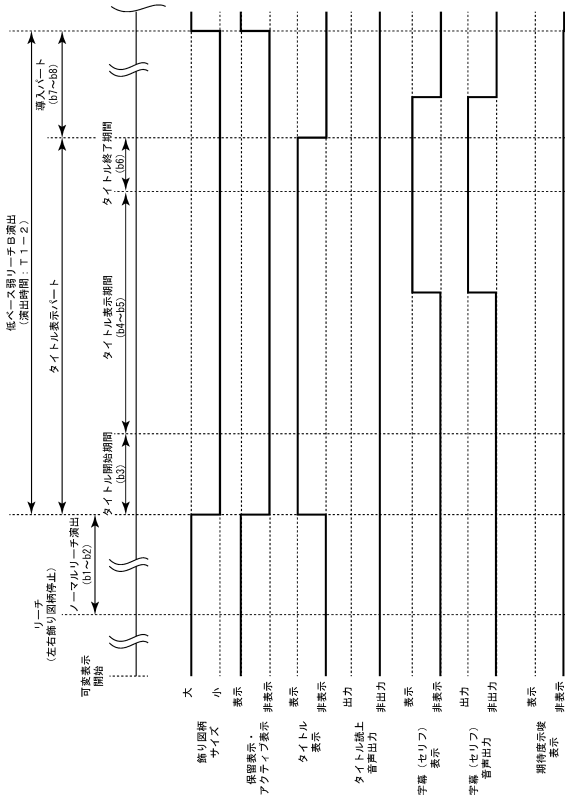


40

50

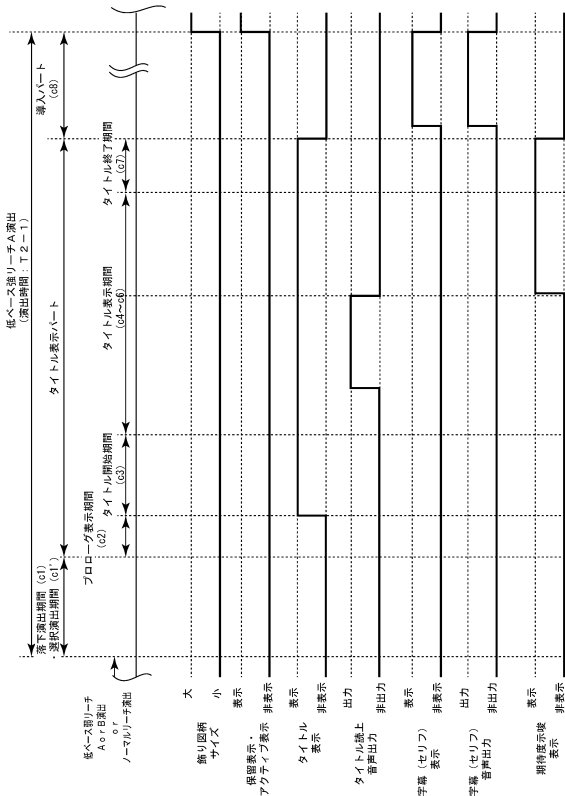
【図 11-35】

【図 11-35】



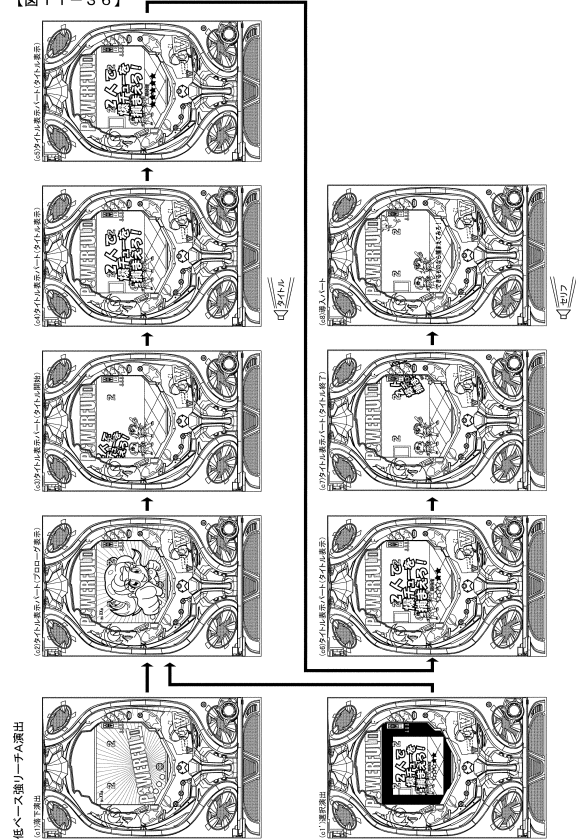
【図 11-37】

【図 11-37】



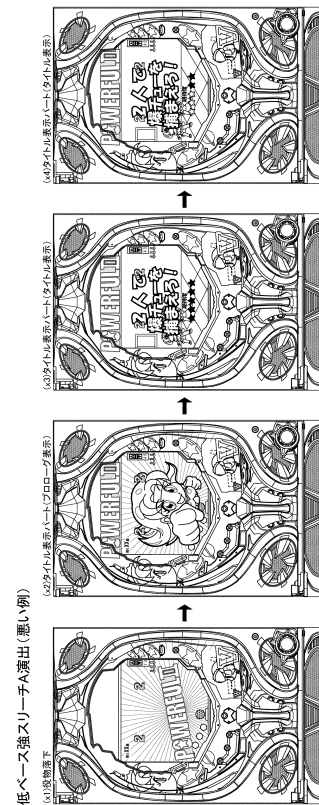
【図 11-36】

【図 11-36】



【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

30

40

50

【図 11-47】

【図 11-47】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース 弱リーチ A 演出	T 1-1	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 弱リーチ B 演出	T 1-2	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 強リーチ A 演出	T 2-1	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチ B 演出	T 2-2	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチ C 演出	T 2-3	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 最強リーチ 演出	T 3	T t 3	T t 3 a	T t 3 b	T t 3 c	T t 3 d
高ベース リーチ A~D 演出	T 4	T t 4	T t 4 a	T t 4 b	T t 4 c	T t 4 d

【図 11-48】

【図 11-48】

(A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

$$T 1-1 < T 1-2 < T 2-1 < T 2-2 < T 2-3 < T 3$$

(B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

$$T t N b > T t N a > T t N c \quad (N = 1 \sim 4)$$

(C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

$$T t 3 > T t 2 > T t 1 > T t 4$$

(D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A~D 演出のタイトル開始期間の比較

$$T t 3 a > T t 4 a$$

(E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A~D 演出のタイトル表示期間の比較

$$T t 3 b > T t 4 b$$

(F) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

$$T t 3 a > T t 2 a > T t 1 a$$

(G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

$$T t 3 b > T t 2 b > T t 1 b$$

(H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

$$T t 3 c > T t 2 c > T t 1 c$$

(I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

$$T t 3 d > T t 2 d > T t 1 d$$

(J) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

$$T t 1 b, T t 2 b, T t 3 b > T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a$$

(K) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

$$T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a > T t 1 c, T t 2 c, T t 3 c$$

(L) 低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

$$T 1-1, T 1-2, T 2-1, T 2-2, T 2-3, T 3 > T 4$$

10

20

30

40

50

【図 11-49】

【図 11-49】

(A) スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域 サイズ
低ベース 弱リーチ A 演出	爆チューを捕まえろ!	10	F J	E J A
低ベース 弱リーチ B 演出	ビリビリホッケー対決	10	F J	E J B
低ベース 強リーチ A 演出	2人で爆チューを捕まえろ!	13	F K	E K A
低ベース 強リーチ B 演出	激震ロボバトル	7	F K	E K B
低ベース 強リーチ C 演出	大激震ロボバトル	8	F K	E K C
低ベース 最強リーチ 演出	6人で爆チューを捕まえろ!	13	F S K	E S K
飾り図柄 (大)	—	—	K D	—
飾り図柄 (小)	—	—	K S	—

(B) タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較

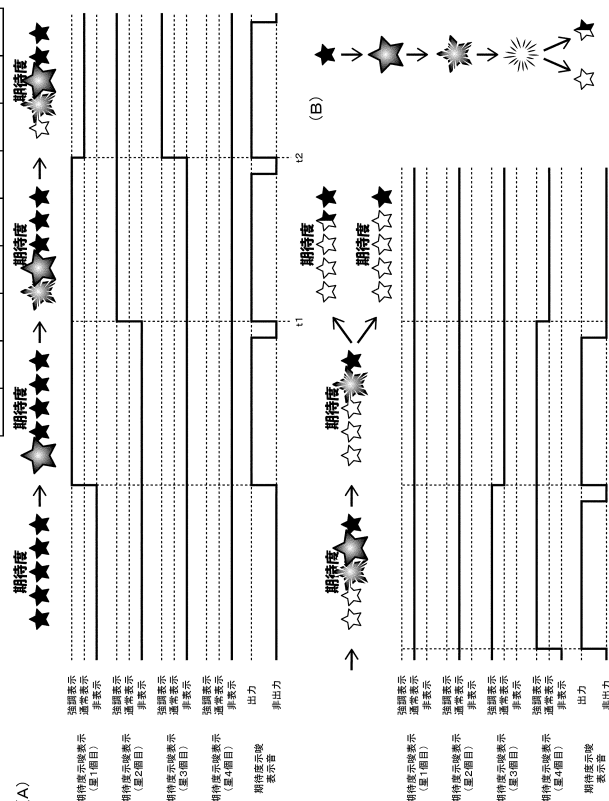
$$K D > F S K > F K > F J > K S$$

(C) タイトル文字の表示領域サイズの比較

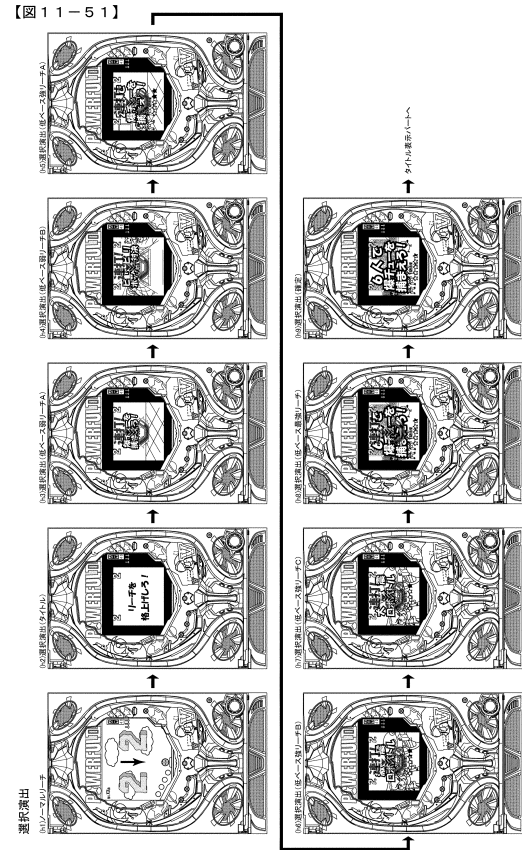
$$E S K > E K A, E K B, E K C > E J A, E J B$$

【図 11-50】

【図 11-50】



【図 11-51】



【図 11-52】

【図 11-52】

表示されるスーパーリーチ演出 タイトル	次のタイトル に切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルの リーチ演出実行割合
低ベース弱リーチA演出	3回	0%
低ベース弱リーチB演出	4回	0%
低ベース強リーチA演出	8回	約32.18%
低ベース強リーチB演出	10回	約30.16%
低ベース強リーチC演出	15回	約30.30%
低ベース最強リーチ演出	—	約7.36%

10

【図 11-53】

【図 11-53】

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 のメッセージ表示期間	「驚き!」、「桃の木」、「大ラッキー!」 のメッセージを順に表示する
タイトル色 変化演出	低ベース弱リーチA、B演出 のタイトル表示期間	タイトル文字の色を 白色から赤または金色に変化
操作促進演出A	ノーマルリーチ演出	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じていずれかの 弱リーチ演出へ発展するか否かを告知
操作促進演出B	低ベース弱リーチA、B演出の リ導入バート終盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じていずれかの 強リーチ演出への発展するか否かを告知
操作促進演出C	低ベース強リーチA～C演出、 低ベース最強リーチ演出の導入バート中盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じていずれかの カットイン画像を表示
操作促進演出D	低ベース強リーチA～C演出及び 低ベース最強リーチ演出 の導入バート終盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じて 大当りか否かの演出結果を表示

【図 11-54】

【図 11-54】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	80%	20%
大当り	20%	80%

(B) タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行 (白)	実行 (赤)	実行 (金)
はずれ	80%	20%	0%
発展	20%	75%	5%

(C) 操作促進演出Aの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	50%	50%
発展	0%	100%

(D) 操作促進演出Bにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	90%	10%
発展	10%	90%

(E) 操作促進演出Cの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像A表示	カットイン画像B表示
はずれ	50%	30%	20%
大当り	5%	30%	65%

(F) 操作促進演出Dにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	90%	10%
大当り	10%	90%

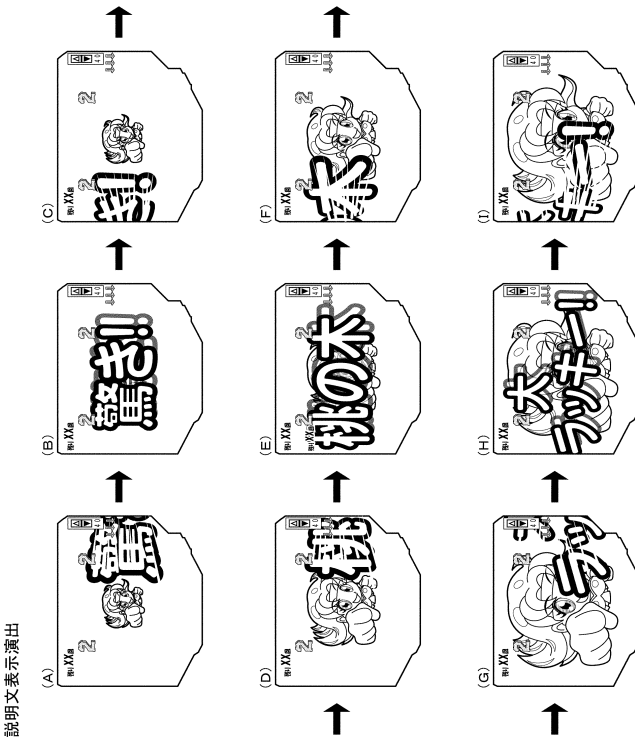
20

30

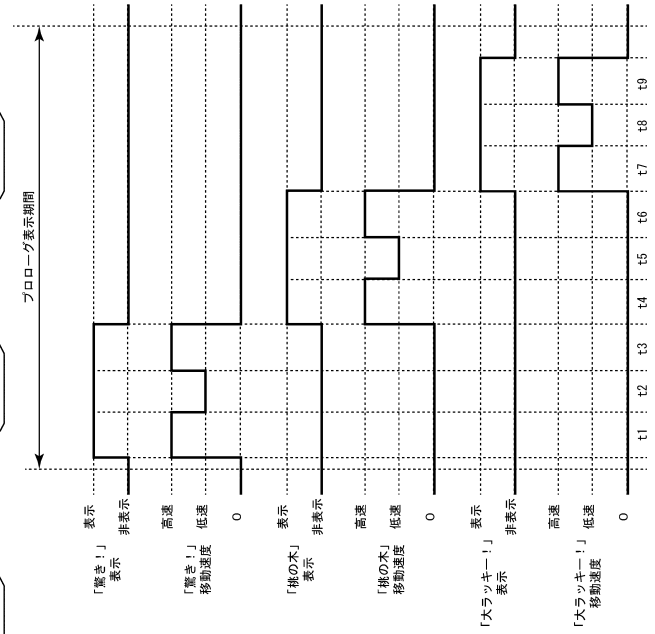
40

50

【図 11-55】
【図 11-55】



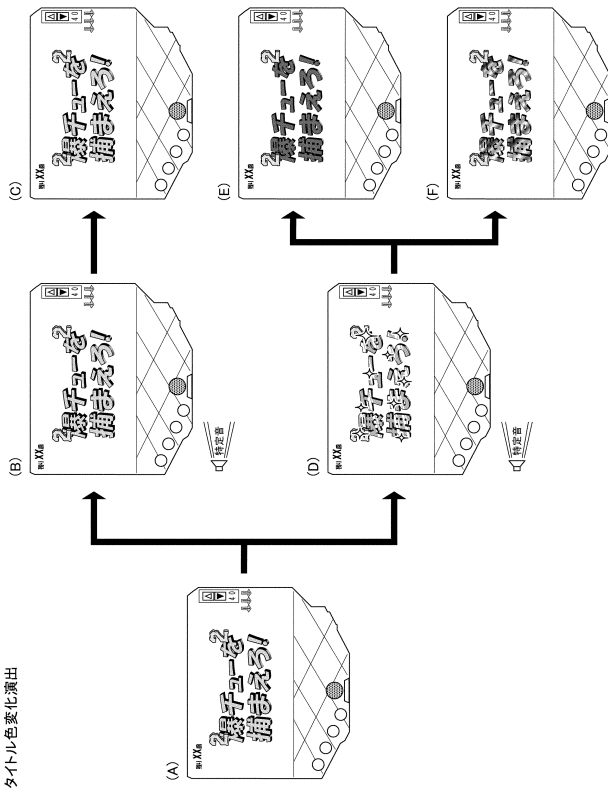
【図 11-56】
【図 11-56】



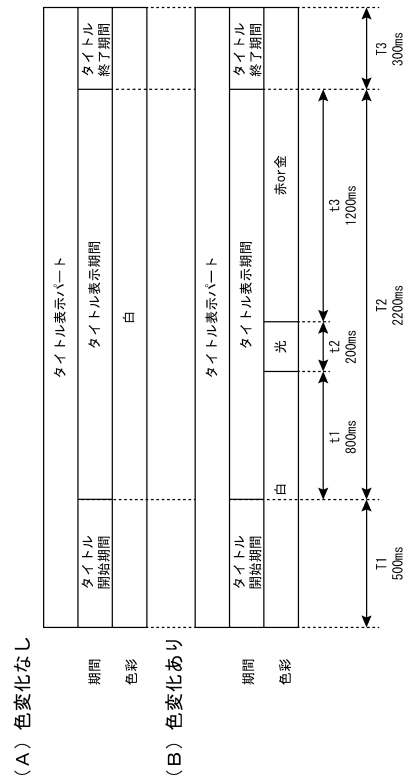
10

20

【図 11-57】
【図 11-57】



【図 11-58】
【図 11-58】



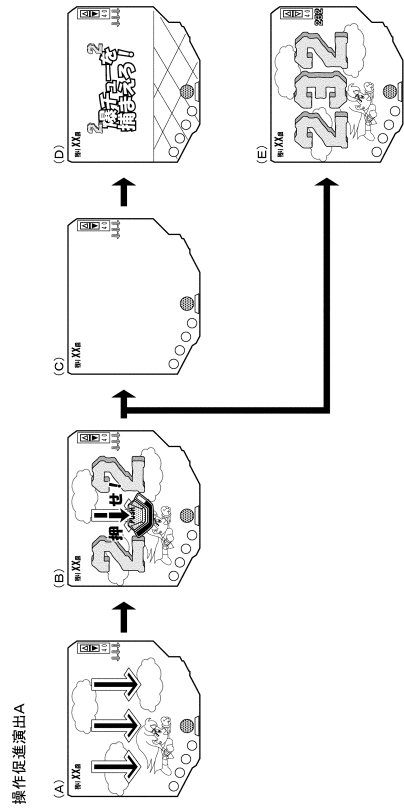
30

40

50

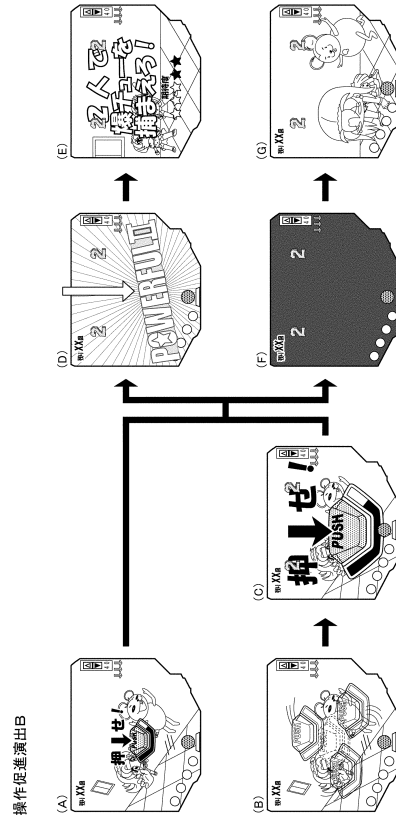
【図 11-59】

【図 11-59】



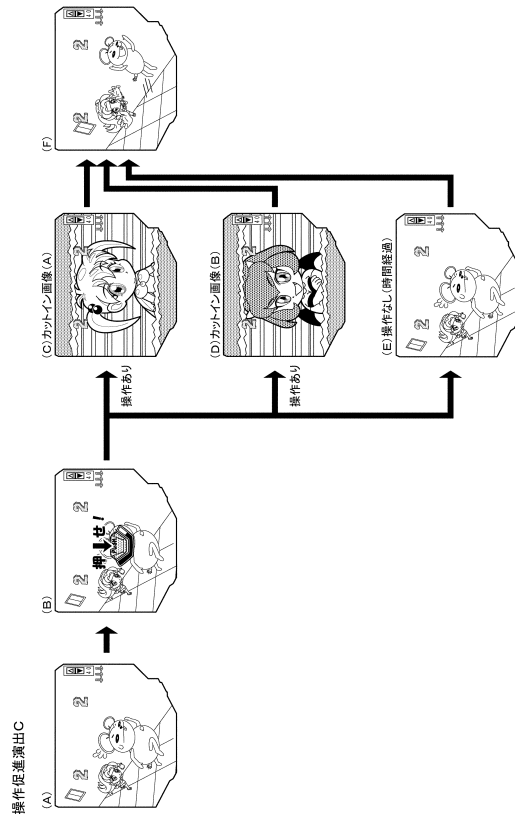
【図 11-60】

【図 11-60】



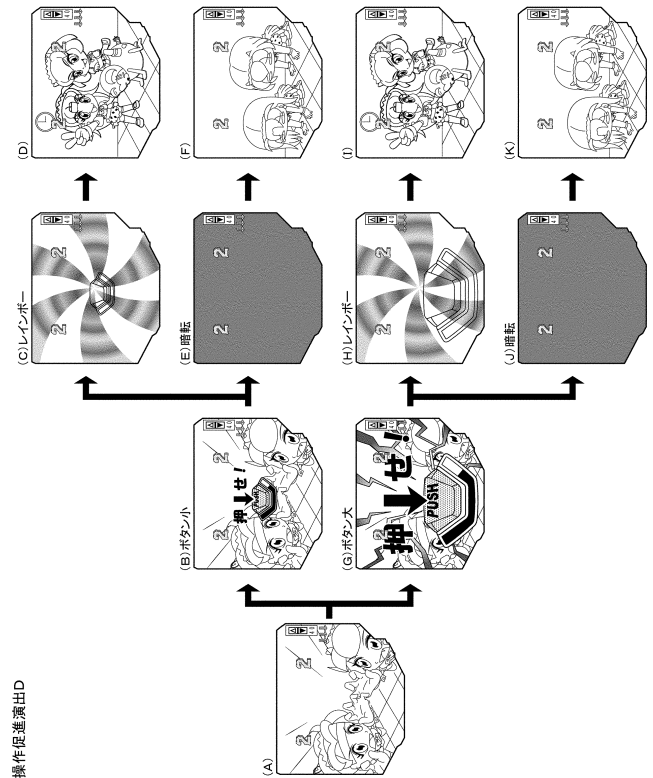
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

【図 11-62】



10

20

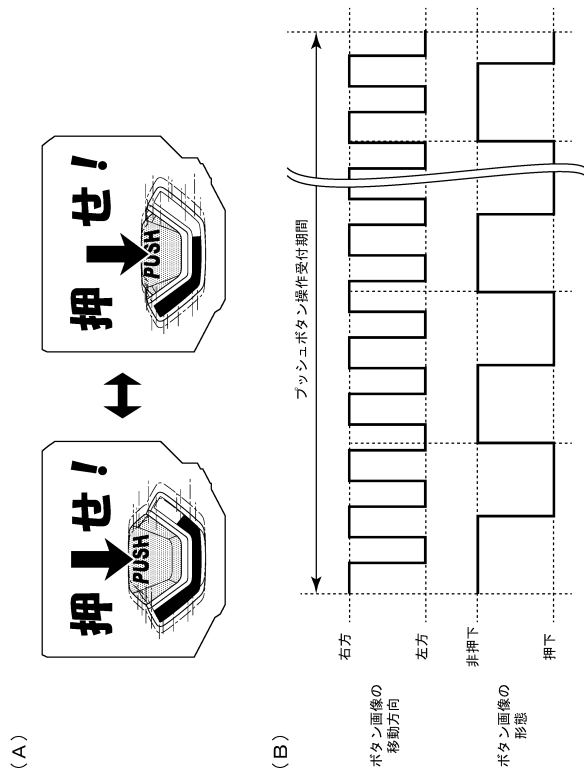
30

40

50

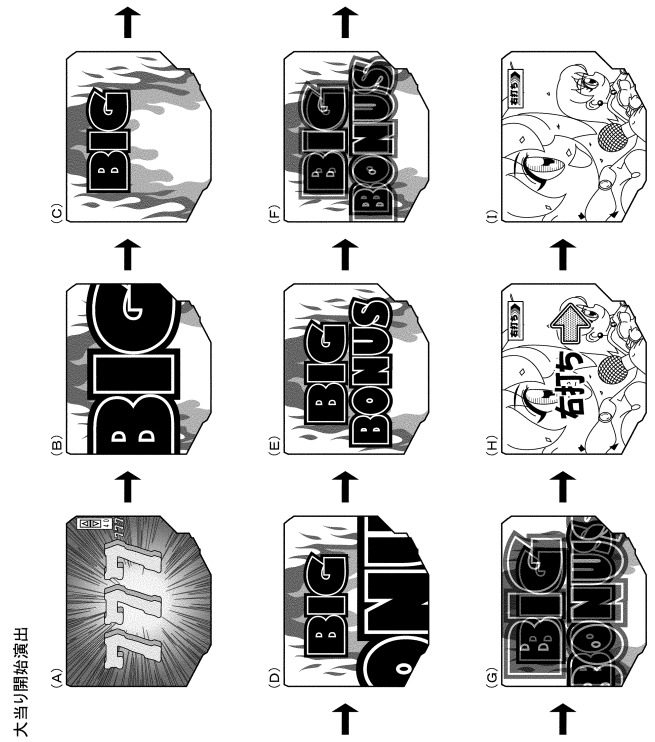
【図 11-63】

【図 11-63】



【図 11-64】

【図 11-64】

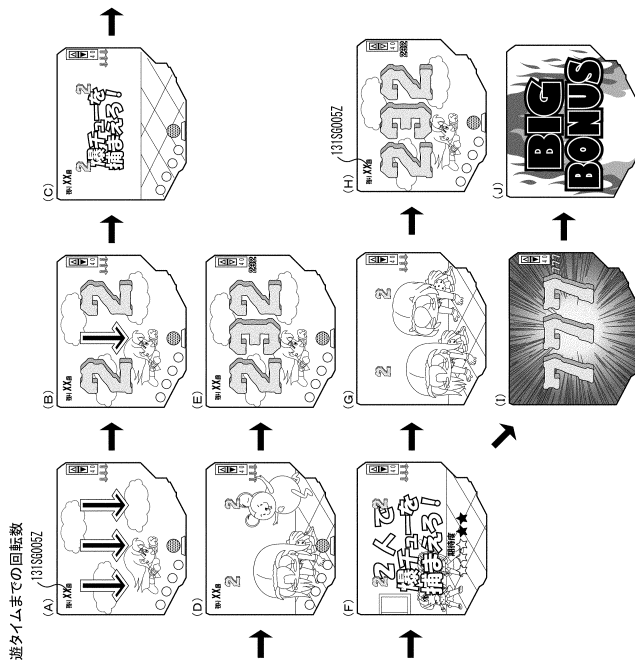


10

20

【図 11-65】

【図 11-65】

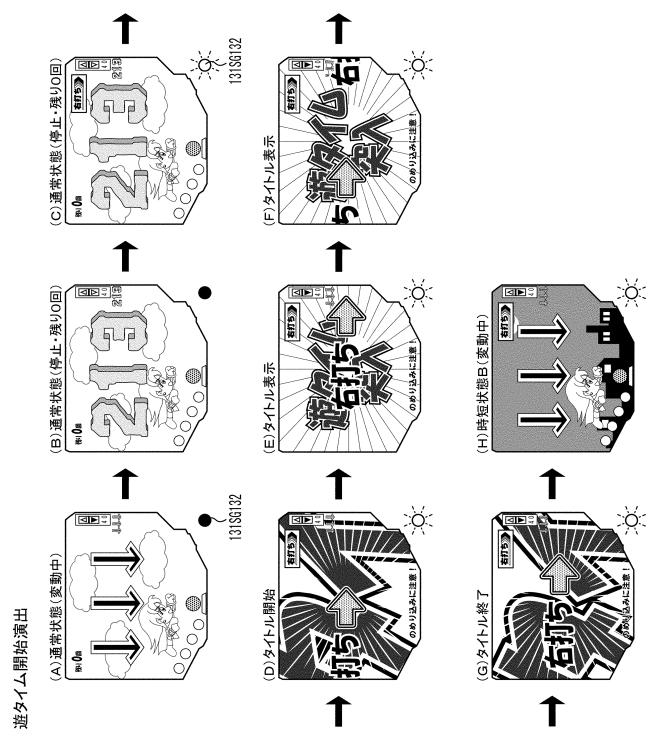


30

40

【図 11-66】

【図 11-66】



50

【図 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	L R	F R	E R
説明文字	動作	動作	3～6	L S	F S	E S
大当り開始演出 のタイトル	動作	動作	8	L B	F B	E B
操作促進文字（小）	動作	動作	3	L 1 P	F 1 P	E 1 P
操作促進文字（大）	動作	動作	3	L 2 P	F 2 P	E 2 P

(B) 表示時間の比較

$$LB > LR > L1P \cdot L2P > LS$$

(C) フォントサイズの比較

$$F2P > FB > FR > FS > F1P$$

(D) 表示領域サイズの比較

$$E2P > EB > ER > ES > E1P$$

【図 11-68】

【图 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	L R	F R	E R
大当たり開始演出の タイトル文字	L B	F B	E B
第1操作促進文字	L 1 P	F 1 P	E 1 P
第2操作促進文字	L 2 P	F 2 P	E 2 P
遊タイム開始演出の タイトル文字	L Y	F Y	E Y
遊タイムまでの 残回数文字	—	F Z	E Z

(B) フォントサイズの比較

F 2 P > F B > F Y > F R > F 1 P > F Z

(C) 表示領域サイズの比較

E 2 P > E B > E Y > E R > E 1 P > E Z

(D) 表示時間の比較

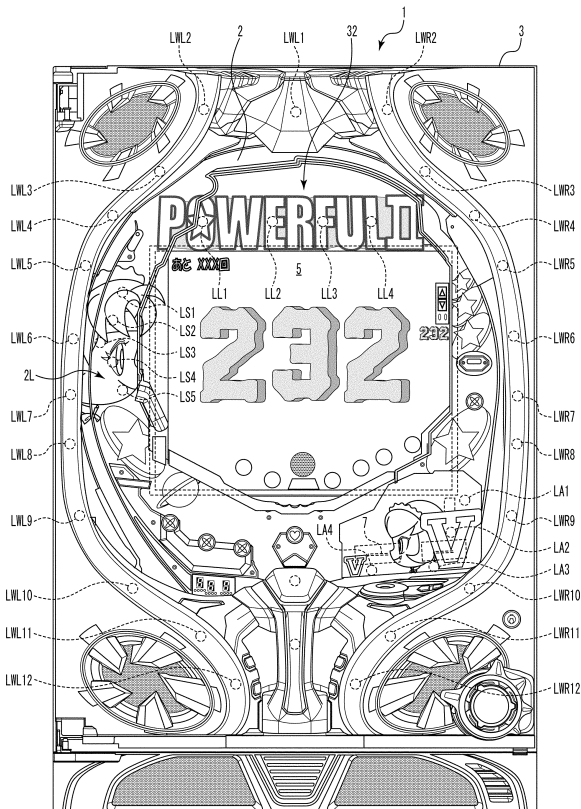
 $LY > LR$

(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

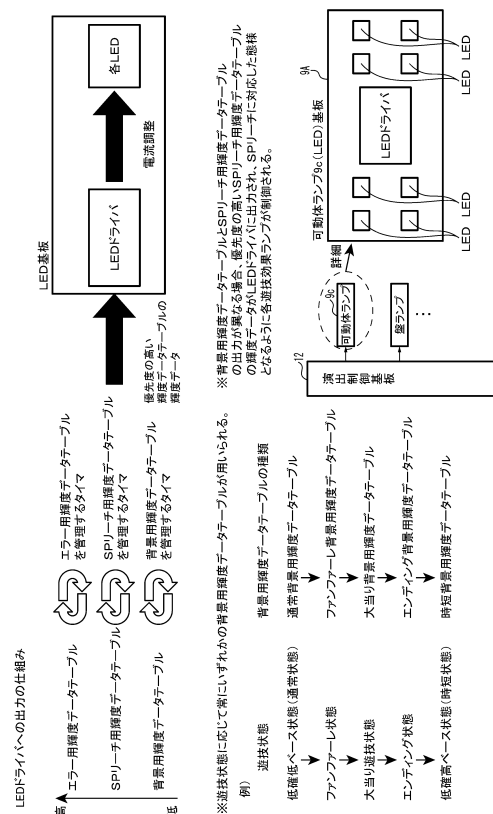
【圖 11-69】

【图 11-69】



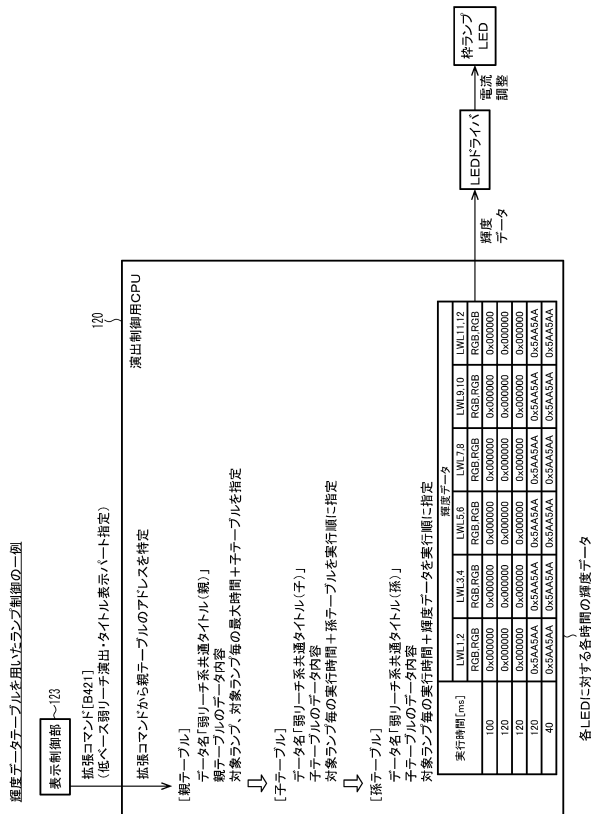
【図 11-70】

【图 11-70】



【図 11-71】

【图 11-71】



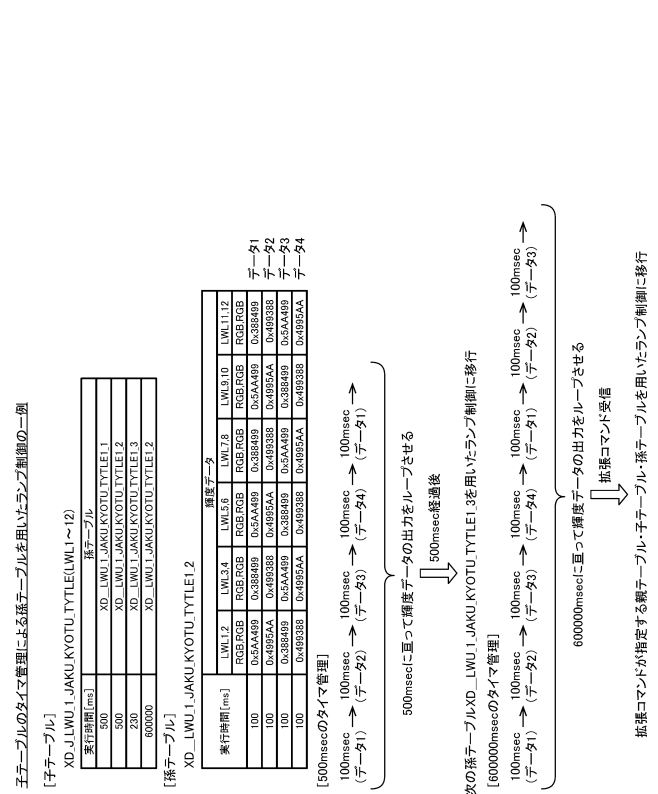
【図 11-73】

【図 1 1 - 7 3】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル (タイトル共通チャンスアップ赤) (タイトル共通チャンスアップ金)	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベーススリーチA演出	高ベーススリーチ系 共通タイトル	高ベーススリーチ系リーチA導入
高ベーススリーチB演出		高ベーススリーチ系リーチB導入
高ベーススリーチC演出		高ベーススリーチ系リーチC導入
高ベーススリーチD演出		高ベーススリーチ系リーチD導入

【図 11-72】

【图 1 1-7 2】



【図 11-74】

【図 11-74】 弱リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A {  
    [0x600000..0]      XID_A_LAMP_1_B421[] = [  
        [0x600000..10]   8XID_X_LAMP_1_AKUK_KYOTU_TYTLE[0],  
        [END_CODE]  
    ];  
  
    const struct S_LAMP_A {  
        [0x600000..10]   XID_A_LL0G0_B421[] = [  
            [0x600000..10] 8XID_X_LL0G0_AKUK_KYOTU_TYTLE[0],  
            [END_CODE]  
        ];  
  
        const struct S_LAMP_A {  
            [0x600000..10] XID_A_LSUMP_B421[] = [  
                [0x600000..10] 8XID_X_LSUMP_AKUK_KYOTU_TYTLE[0],  
                [END_CODE]  
            ];  
  
            const struct S_LAMP_A {  
                [0x600000..10] XID_A_LATAK_B421[] = [  
                    [0x600000..10] 8XID_X_LATAK_AKUK_KYOTU_TYTLE[0],  
                    [END_CODE]  
                };  
  
            };  
        };  
    };  
};
```

【図 11-75】

【図 11-75】 弱リーチ系共通タイトル (子)

[illegible]

【圖 11-76】

【図 11-76】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 1

```
const struct S_LAMP   XD__LWU__JAKU_KYUTU_TYTLE1_1[] = {
//      //
//          S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//          RGRGBG  RGRGBG  RGRGBG  RGRGBG  RGRGBG  RGRGBG  RGRGBG
| 100/10, F_OF = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
| 120/10, F_ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
| 130/10, F_ON = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
| 120/10, F_ON = 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A
| 40/10, F_OF = 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A, 0x0A5A5A
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LLODZ_JAKU_KYUTU_TYTLE1_1[] = {
//      //
//          1234
//          RRRR
| 100/10, F_OF = 0x0000 |
| 120/10, F_ON = 0xA8AA |
| 120/10, F_ON = 0xA8AA |
| 120/10, F_ON = 0xA8AA |
| 40/10, F_OF = 0xA8AA |
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__SLWP_JAKU_KYUTU_TYTLE1_1[] = {
//      //
//          12345
//          RRRRR
| 100/10, F_OF = 0x00000 |
| 120/10, F_ON = 0x00000 |
| 120/10, F_ON = 0x66666 |
| 120/10, F_ON = 0x66666 |
| 120/10, F_ON = 0x66666 |
| 40/10, F_OF = 0x66666 |
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LATKAT_JAKU_KYUTU_TYTLE1_1[] = {
//      //
//          1 2     3 4
//          RGRGBG  RGRGBG
| 100/10, F_OF = 0x000000, 0x000000 |
| 120/10, F_ON = 0x000000, 0x000000 |
| 120/10, F_ON = 0x0A5A5A, 0x0A5A5A |
| 120/10, F_ON = 0x0A5A5A, 0x0A5A5A |
| 40/10, F_OF = 0x0A5A5A, 0x0A5A5A |
[END_CODE]
};
```

10

【図 11-77】

【図 11-77】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 2

```
const struct S_LAMP   XD__LML1_KAKU_YOTU_TYITLE_2[] = {
//      //
//          RGRB09    RGRB08    RGRB07    RGRB06    RGRB05    RGRB04    RGRB03    RGRB02
[           [ 100/10, F.ON + 0x5AA499, 0x384A99, 0x5AA499, 0x384A99, 0x5AA499, 0x384A99, 0x384A99 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499388 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x384A99, 0x5AA499, 0x4995AA, 0x384A99, 0x384A99, 0x5AA499, 0x5AA499 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x4995AA ]
[           [ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LL0G0_KAKU_YOTU_TYITLE_2[] = {
//      //
//          RGRB09    RGRB08    RGRB07    RGRB06    RGRB05    RGRB04    RGRB03    RGRB02
[           [ 100/10, F.ON + 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x9999, 0x9999, 0x9999, 0x9999, 0x9999, 0x9999, 0x9999 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x8888, 0x8888, 0x8888, 0x8888, 0x8888, 0x8888, 0x8888 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x9999, 0x9999, 0x9999, 0x9999, 0x9999, 0x9999, 0x9999 ]
[           [ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_KAKU_YOTU_TYITLE_2[] = {
//      //
//          RGRB09    RGRB08    RGRB07    RGRB06    RGRB05    RGRB04    RGRB03    RGRB02
[           [ 100/10, F.ON + 0x6666, 0x6666, 0x6666, 0x6666, 0x6666, 0x6666, 0x6666 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x4444, 0x4444, 0x4444, 0x4444, 0x4444, 0x4444, 0x4444 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x6666, 0x6666, 0x6666, 0x6666, 0x6666, 0x6666, 0x6666 ]
[           [ END_CODE ]
];

const struct S_LAMP   XD__LATAT_KAKU_YOTU_TYITLE_2[] = {
//      //
//          RGRB09    RGRB08    RGRB07    RGRB06    RGRB05    RGRB04    RGRB03    RGRB02
[           [ 100/10, F.ON + 0x5AA499, 0x384A99, 0x5AA499, 0x384A99, 0x5AA499, 0x384A99, 0x384A99 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499388 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x384A99, 0x5AA499, 0x4995AA, 0x384A99, 0x384A99, 0x5AA499, 0x5AA499 ]
[           [ 100/10, F.ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x4995AA ]
[           [ END_CODE ]
];
```

【図 11-78】

【図 11-78】 弱リーチ系共通タイトル (孫) 3

[illegible]

20

30

40

50

【図 11-79】

【図 1 1 - 7 9】 タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD_A_LWU_I_B511[] = {
    { 600000 / 10,
      [END_CODE] },
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LLOGO_B511[] = {
    { 600000 / 10,
      [END_CODE] },
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LSUMP_B511[] = {
    { 600000 / 10,
      [END_CODE] },
};

const struct S_LAMP_A_XD_A_LATAK_B511[] = {
    { 600000 / 10,
      [END_CODE] },
};
```

【図 11-81】

【図 11-81】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 1

```
const struct S_LAMP {
    __X__LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
        //
        //      S1 ② ③ ④ ⑤ ⑥       7 8     9 ⑩ ⑪ ⑫
        //      -----RSGS          RSGRS   RSGRS   RSGRS
        [
            | 40/10_F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //,00
            | 40/10_F.OFF + 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA //,01
            | 40/10_F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //,02
            | 40/10_F.OFF + 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA //,03
            | 40/10_F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //,04
        ]
    }[END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    __X__LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
        //
        //      - ② ③ ④ ⑤ ⑥       7 8     9 ⑩ ⑪ ⑫
        //      ---RGS             RGRS   RSGRS   RSGRS
        [
            | 40/10_F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //,00
            | 40/10_F.OFF + 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA //,01
            | 40/10_F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //,02
            | 40/10_F.OFF + 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA //,03
            | 40/10_F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //,04
        ]
    }[END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    __X__LLDLO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
        //
        //      1234
        //      RSR
        [
            | 200/10_F.OFF + 0x0000 1,,//00
        ]
    }[END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    __X__LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
        //
        //      WWWW
        [
            | 40/10_F.OFF + 0x00000 ,//00
            | 40/10_F.OFF + 0xA6AAAA ,//01
            | 40/10_F.OFF + 0x00000 ,//02
            | 40/10_F.OFF + 0xA6AAAA ,//03
            | 40/10_F.OFF + 0x00000 ,//04
        ]
    }[END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    __X__LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
        //
        //      1 ② ③ ④
        //      -----RSGS
        [
            | 40/10_F.OFF + 0x00000, 0x000000 ,//00
            | 40/10_F.OFF + 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA ,//01
            | 40/10_F.OFF + 0x00000, 0x000000 ,//02
            | 40/10_F.OFF + 0xA6AAAAA, 0xA6AAAAA ,//03
            | 40/10_F.OFF + 0x00000, 0x000000 ,//04
        ]
    }[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_LMU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
    ( 200/10)      kxd_lmu_1_kyotuchance_aka_1[0], kxd_lmu_2_kyotuchance_aka_1[0], ... ( 5)
    ( 1200/10)     kxd_lmu_1_kyotuchance_aka_1[60], kxd_lmu_2_kyotuchance_aka_1[60], ... ( 6)
    (600000/10)    kxd_lmu_1_kyotuchance_aka_1[40], kxd_lmu_2_kyotuchance_aka_1[40], ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLQD_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
    ( 200/10)      kxd_llqod_kyotuchance_aka_1[0], ... ( 5)
    ( 1200/10)     kxd_llqod_kyotuchance_aka_1[60], ... ( 6)
    (600000/10)    kxd_llqod_kyotuchance_aka_1[40], ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSJLP_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
    ( 200/10)      kxd_lsmlp_kyotuchance_aka_1[0], ... ( 5)
    ( 1200/10)     kxd_lsmlp_kyotuchance_aka_1[60], ... ( 6)
    (600000/10)    kxd_lsmlp_kyotuchance_aka_1[40], ... ( 7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
    ( 200/10)      kxd_latak_kyotuchance_aka_1[0], ... ( 5)
    ( 1200/10)     kxd_latak_kyotuchance_aka_1[60], ... ( 6)
    (600000/10)    kxd_latak_kyotuchance_aka_1[40], ... ( 7)
    [END_CODE]
};

```

[1 1 - 8 2]

【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_LUMI_B512[] = {
    { 60000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_J_LUMI_1_KT0TU_CHANCE_KIN[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B512[] = {
    { 60000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_J_LLOGO_KT0TU_CHANCE_KIN[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B512[] = {
    { 60000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_J_LSUMP_KT0TU_CHANCE_KIN[0]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B512[] = {
    { 60000/10,
      [END_CODE]
    },
    XD_J_LATAK_KT0TU_CHANCE_KIN[0]
};
```

10

20

【図 11-85】

【図 11-85】 タイトル共通チャンスアップ金（子）

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLMU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LMU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], &XD_LMU_2_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LMU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], &XD_LMU_2_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], ... (9)
    [ 180000/10 ]   &XD_LMU_1_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], &XD_LMU_2_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], ... (9)
    [ 180000/10 ]   &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], ... (9)
    [ 180000/10 ]   &XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[1][0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[6][0], ... (9)
    [ 180000/10 ]   &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[4][0], ... (10)
    [END_CODE]
};

```

【図 11-86】

【図11-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

```
const struct S_LAMP   XD_LWU_1_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//      S(1) 2       3         4          5           6            7      8        9       10
//      REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB

| 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /00
| 40/10, F.OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /01
| 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /02
| 40/10, F.OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /03
| 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /04
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD_LWU_2_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//      S(1) 2       3         4          5           6            7      8        9       10
//      REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB REGRGB

| 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /00
| 40/10, F.OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /01
| 40/10, F.OFF + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /02
| 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /03
| 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /04
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD_LL003_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//      1234
//      RGBR
| 200/10, F.ON + 0x0000 , //, /00
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD_LSUMP_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//      000000
| 40/10, F.OFF + 0x000000 //, /00
| 40/10, F.OFF + 0xA4AAAA //, /01
| 40/10, F.OFF + 0x000000 //, /02
| 40/10, F.OFF + 0xA4AAAA //, /03
| 40/10, F.OFF + 0x000000 //, /04
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD_LATAK_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//      REGRGB
//      1 2 3 4
//      REGRGB REGRGB

| 40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000 //, /00
| 40/10, F.ON + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /01
| 40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000 //, /02
| 40/10, F.ON + 0xA4AAAA, 0xA4AAAA //, /03
| 40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000 //, /04
[END_CODE]

};
```

30

40

【図 11-87】

【図 11-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 2

[illegible]

【図 11-88】

【図11-88】 タイトル共通チャンスアップ金（孫）3

[illegible]

10

20

【図 11-89】

【図 11-89】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LIRU_1_B400[] = {
        60000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LLOGO_1_B400[] = {
        60000/10,
        XD_W_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LSLUP_B400[] = {
        60000/10,
        XD_W_LSLUP_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LATAK_B400[] = {
        60000/10,
        XD_W_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        [END_CODE]
    };
};
```

【図 11-90】

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_0[] = {
    ( 200/10,          XND_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_1[0]),
    ( 1270/10,         XND_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_1[10]),
    ( 1500/10,         XND_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0]),
    ( 1500/10,         XND_LMU_2_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0]),
    ( 1730/10,         XND_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_4[0]),
    ( 500/10,          XND_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU_4[10]),
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU_0[] = {
    ( 200/10,          XND_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU_1[0]),
    ( 1270/10,         XND_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU_1[10]),
    ( 1500/10,         XND_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0]),
    ( 1500/10,         XND_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU_2[10]),
    ( 1730/10,         XND_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU_4[0]),
    ( 500/10,          XND_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU_5[0]),
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSJMP_JAKU_JAKUA_DONTU_0[] = {
    ( 200/10,          XND_LSJMP_JAKU_JAKUA_DONTU_1[0]),
    ( 1270/10,         XND_LSJMP_JAKU_JAKUA_DONTU_1[10]),
    ( 1500/10,         XND_LSJMP_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0]),
    ( 1500/10,         XND_LSJMP_JAKU_JAKUA_DONTU_3[0]),
    ( 1730/10,         XND_LSJMP_JAKU_JAKUA_DONTU_4[0]),
    ( 500/10,          XND_LSJMP_JAKU_JAKUA_DONTU_5[0]),
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_0[] = {
    ( 200/10,          XND_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_1[0]),
    ( 1270/10,         XND_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_2[0]),
    ( 1500/10,         XND_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_3[0]),
    ( 1730/10,         XND_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_4[0]),
    ( 500/10,          XND_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU_5[0]),
    :
};

```

30

40

50

【図 11-91】

【図 11-91】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 1

[illegible]

【図 11-92】

【図 11-92】 弱リ一子系弱リ一子A導入（孫）2

[illegible]

10

【図 11-93】

【図 11-93】 弱リ一子系弱リ一子 A 導入 (孫) 3

```
const struct S_LAMP {
    //      S1(2)   S1(2)   S1(2)   S1(2)   S1(2)   S1(2)   S1(2)   S1(2)
    [ 150/10, F.ON = 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090, 0x110090 ],
    [ 150/10, F.ON = 0x080090, 0x090090, 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090 ],
    [ 150/10, F.ON = 0x060090, 0x070090, 0x080090, 0x090090, 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090 ],
    [ 150/10, F.ON = 0x040090, 0x050090, 0x060090, 0x070090, 0x080090, 0x090090, 0x0A0090, 0x0B0090 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      1234
    //      9890
    [ 150/10, F.ON = 0xA8AA ],
    [ 150/10, F.ON = 0x9999 ],
    [ 150/10, F.ON = 0x8888 ],
    [ 150/10, F.ON = 0x9999 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      12345
    //      98765
    [ 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 {
    //      1 2 3 4
    //      RGRBRG RGRBRG
    [ 150/10, F.ON = 0x0A0090, 0x666600 ],
    [ 150/10, F.ON = 0x0900A0, 0x555500 ],
    [ 150/10, F.ON = 0x080090, 0x444400 ],
    [ 150/10, F.ON = 0x070090, 0x665500 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 11-94】

【図 11-94】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 4

[illegible]

20

30

40

【図 11-95】

【図 11-95】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 5

```

const struct S_LAMP   XD_LLJQI_JAKU_JAKU_DONYU[S] = {
//
//
//      RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR
//      ( 50/10, F.0F+0x00000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 )
//      ( 50/10, F.0F+0x00000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 )
//      ( 50/10, F.0F+0x00000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 )
//      ( 50/10, F.0F+0x11111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 )
//      ( 50/10, F.0F+0x22222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 )
//      ( 50/10, F.0F+0x33333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 )
//      ( 50/10, F.0F+0x44444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 )
//      ( 50/10, F.0F+0x55555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 )
//      ( 50/10, F.0F+0x66666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 )
//      ( 50/10, F.0F+0x77777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 )
//      ( 50/10, F.0F+0x88888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 )
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LLQJQI_JAKU_JAKU_DONYU[S] = {
//
//
//      RRRR
//      ( 50/10, F.0F+0x00000, )
//      ( 50/10, F.0F+0x11111, )
//      ( 50/10, F.0F+0x22222, )
//      ( 50/10, F.0F+0x33333, )
//      ( 50/10, F.0F+0x44444, )
//      ( 50/10, F.0F+0x55555, )
//      ( 50/10, F.0F+0x66666, )
//      ( 50/10, F.0F+0x77777, )
//      ( 50/10, F.0F+0x88888, )
//      ( 50/10, F.0F+0x88888, )
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LLJQI_JAKU_JAKU_DONYU[S] = {
//
//
//      RRRR
//      ( 50/10, F.0F+0x00000, )
//      ( 50/10, F.0F+0x00000, )
//      ( 50/10, F.0F+0x11111, )
//      ( 50/10, F.0F+0x22222, )
//      ( 50/10, F.0F+0x33333, )
//      ( 50/10, F.0F+0x44444, )
//      ( 50/10, F.0F+0x55555, )
//      ( 50/10, F.0F+0x66666, )
//      ( 50/10, F.0F+0x66666, )
//      ( 50/10, F.0F+0x66666, )
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LLATX_JAKU_JAKU_DONYU[S] = {
//
//
//      RGRBGR   RGRBGR
//      ( 50/10, F.0F+0x00000, 0x000000 )
//      ( 50/10, F.0F+0x00000, 0x000000 )
//      ( 50/10, F.0F+0x11111, 0x111000 )
//      ( 50/10, F.0F+0x22222, 0x333222 )
//      ( 50/10, F.0F+0x33333, 0x444333 )
//      ( 50/10, F.0F+0x44444, 0x555444 )
//      ( 50/10, F.0F+0x55555, 0x666555 )
//      ( 50/10, F.0F+0x66666, 0x666666 )
//      ( 50/10, F.0F+0x77777, 0x666777 )
//      ( 50/10, F.0F+0x88888, 0x666888 )
//      ( 50/10, F.0F+0x88888, 0x666888 )
//      (END_CODE)
};

```

【図 11-96】

【図 11-96】 弱リ一チ系弱リ一チB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LMU_1_BAOF[] = {
        60000/10,
        (END_CODE)
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LLOGO_BAOF[] = {
        60000/10,
        XD_A_LLOGO_JAKUB_DONYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LSLIP_BAOF[] = {
        60000/10,
        XD_A_LSLIP_JAKUB_DONYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LBRGU_BAOF[] = {
        60000/10,
        XD_A_LBRGU_JAKUB_DONYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LHENG_BAOF[] = {
        60000/10,
        XD_A_LHENG_JAKUB_DONYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LSHOU_BAOF[] = {
        60000/10,
        XD_A_LSHOU_JAKUB_DONYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    XD_A_LATAK_BAOF[] = {
        60000/10,
        XD_A_LATAK_JAKUB_DONYU[]
    };
};
```

10

20

【図 11-97】

【図 11-97】 弱リーチ系弱リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_JAKUS_DONNY[] = {
    [ 360/10 ] :   AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[10]; //
    [ 400/10 ] :   AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[20]; AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[20]; //
    [ 620/10 ] :   AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[30]; //
    [ 580/10 ] :   AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[40]; AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[40]; //
    [ 270/10 ] :   AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[50]; //
    [ 770/10 ] :   AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[60]; AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[60]; //
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_JAKUS_DONNY[] = { //
    [ 360/10 ] :   AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[10]; //
    [ 400/10 ] :   AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[20]; //
    [ 620/10 ] :   AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[30]; //
    [ 580/10 ] :   AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[40]; //
    [ 270/10 ] :   AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[50]; //
    [ 770/10 ] :   AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[60]; //
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLIP_JAKUS_DONNY[] = { //
    [ 360/10 ] :   AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[10]; //
    [ 400/10 ] :   AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[20]; //
    [ 620/10 ] :   AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[30]; //
    [ 580/10 ] :   AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[40]; //
    [ 270/10 ] :   AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[50]; //
    [ 770/10 ] :   AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[60]; //
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKUS_DONNY[] = {
    [ 360/10 ] :   AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[10]; //
    [ 400/10 ] :   AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[20]; //
    [ 620/10 ] :   AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[30]; //
    [ 580/10 ] :   AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[40]; //
    [ 270/10 ] :   AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[50]; //
    [ 770/10 ] :   AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[60]; //
    :
};

```

【図 11-98】

【図 11-98】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫） 1

```
//
//      const struct S_LAMP      XD_...LWU_I_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = [
//                                     ①    ②    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧    ⑨    ⑩    ⑪
//                                     RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR   RGRBGR
//                                     { 10/10, F_OF + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, //07
//                                     [END_CODE]
//                                };
//
//      const struct S_LAMP      XD_...LLODO_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = [
//                                     1234
//                                     RRRR
//                                     { 10/10, F_OF + 0x71777 , //07
//                                     [END_CODE]
//                                };
//
//      const struct S_LAMP      XD_...LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = [
//                                     12345
//                                     RRRRR
//                                     { 10/10, F_OF + 0x44444 , //07
//                                     [END_CODE]
//                                };
//
//      const struct S_LAMP      XD_...LATAX_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = [
//                                     1 2 123 3
//                                     RGRBGR   RGRBGR
//                                     { 10/10, F_OF + 0x206206, 0x444206 , //07
//                                     [END_CODE]
//                                };
//
```

30

40

【図 11-99】

【図 11-99】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）2

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201, 0x201201 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201, 0x402402, 0x402402 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201, 0x402402, 0x201201 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201402, 0x201201, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x402201, 0x402201, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x201402, 0x201106, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208201, 0x402201, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x402402, 0x201206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x201201, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 100000/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x402402 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201402, 0x201201 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x402201, 0x208206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201402, 0x201206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x402402, 0x201206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x402402, 0x201206, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x402402, 0x402402, 0x201201, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
[ 100000/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
[ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x4432 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x2244 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x4432 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x2244 ],//
[ 100000/10, F_OF + 0x7777 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
[ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x4111 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x1222 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x1111 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x1444 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
[ 100000/10, F_OF + 0x4444 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x201206, 0x4444206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x402201, 0x4444206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x201402, 0x111201 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208201, 0x222402 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x111201 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x111201 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
[ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
[ 100000/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
END_CODE
};

};
```

【図 11-101】

【図 11-101】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）4

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
[ 90/10, F_OF + 0x200000, 0x500000, 0x670070, 0x700700, 0x500000, 0x400040 ],//01
[ 90/10, F_OF + 0x200000, 0x400000, 0x500000, 0x600060, 0x500000, 0x400040 ],//10
[ 90/10, F_OF + 0x200000, 0x400040, 0x500000, 0x500000, 0x400000, 0x200020 ],//09
[ 90/10, F_OF + 0x400000, 0x200000, 0x400040, 0x400040, 0x200000, 0x200000 ],//08
[ 90/10, F_OF + 0x500000, 0x000000, 0x300000, 0x300000, 0x500000, 0x400040 ],//07
[ 90/10, F_OF + 0x600000, 0x400000, 0x000000, 0x200000, 0x200000, 0x400040 ],//06
[ 90/10, F_OF + 0x700000, 0x500000, 0x000000, 0x300000, 0x400000, 0x500000 ],//05
[ 90/10, F_OF + 0x800000, 0x600000, 0x400040, 0x400040, 0x500000, 0x700070 ],//04
[ 90/10, F_OF + 0x900000, 0x700000, 0x500000, 0x500000, 0x600000, 0x800080 ],//03
[ 90/10, F_OF + 0x400000, 0x600070, 0x600000, 0x600000, 0x700000, 0x500000 ],//02
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
[ 90/10, F_OF + 0x000000, 0x400040, 0x500000, 0x500000, 0x400000, 0x200020 ],//01
[ 90/10, F_OF + 0x000000, 0x400000, 0x500000, 0x600060, 0x500000, 0x200020 ],//10
[ 90/10, F_OF + 0x000040, 0x500000, 0x700700, 0x700700, 0x600000, 0x400040 ],//09
[ 90/10, F_OF + 0x000000, 0x600000, 0x800080, 0x800080, 0x700000, 0x500000 ],//08
[ 90/10, F_OF + 0x000000, 0x700000, 0x500000, 0x500000, 0x600000, 0x700000 ],//07
[ 90/10, F_OF + 0x000070, 0x600000, 0x400040, 0x400040, 0x500000, 0x700700 ],//06
[ 90/10, F_OF + 0x000000, 0x500040, 0x300000, 0x300000, 0x400000, 0x600060 ],//05
[ 90/10, F_OF + 0x000000, 0x400000, 0x200000, 0x200000, 0x300000, 0x500000 ],//04
[ 90/10, F_OF + 0x000040, 0x300000, 0x300000, 0x300000, 0x400000, 0x400040 ],//03
[ 90/10, F_OF + 0x000000, 0x200000, 0x400040, 0x400040, 0x300000, 0x200000 ],//02
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
[ 90/10, F_OF + 0x3332 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x2223 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x2333 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x2334 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x2444 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x4445 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x4554 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x2444 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x4443 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x4333 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
[ 90/10, F_OF + 0x44443 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x44433 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x33332 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x23333 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x22233 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x23344 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x44445 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x44544 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x55544 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
[ 90/10, F_OF + 0x200000, 0x533400 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x200040, 0x534000 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x200000, 0x444000 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x400000, 0x445000 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x500000, 0x554000 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x600000, 0x444000 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x700000, 0x445000 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x800000, 0x233000 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x900000, 0x232000 ],//
[ 90/10, F_OF + 0x400000, 0x223000 ],//
END_CODE
};

};
```

【図 11-100】

【図 11-100】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）3

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
[ 100/10, F_ON + 0x004000, 0x004105, 0x200105, 0x004000, 0x004105, 0x200105 ],//07
[ 100/10, F_ON + 0x000004, 0x105206, 0x105004, 0x000004, 0x105206, 0x105004 ],//08
[ 100/10, F_ON + 0x004105, 0x200105, 0x004000, 0x004105, 0x200105, 0x004000 ],//09
[ 100/10, F_ON + 0x105206, 0x105004, 0x000004, 0x105206, 0x105004, 0x000004 ],//09
[ 100/10, F_ON + 0x200105, 0x004000, 0x004105, 0x200105, 0x004000, 0x004105 ],//09
[ 100/10, F_ON + 0x105004, 0x000004, 0x105206, 0x105004, 0x000004, 0x105206 ],//09
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
[ 100/10, F_ON + 0x5434 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x5454 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x5054 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x4545 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x4345 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x4345 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
[ 100/10, F_ON + 0x2345 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x23454 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x34543 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x45432 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x45423 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x43234 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
[ 100/10, F_ON + 0x105000, 0x543004 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x200004, 0x454000 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x105105, 0x345004 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x004206, 0x234105 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x000105, 0x322006 ],//
[ 100/10, F_ON + 0x004004, 0x432105 ],//
END_CODE
};

};
```

【図 11-102】

【図 11-102】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）5

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_JAKUB_DONVU_5[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
[ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//07
[ 60/10, F_ON + 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000 ],//08
[ 50/10, F_ON + 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//09
[ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//07
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_5[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
[ 50/10, F_ON + 0x0000 ],//
[ 60/10, F_ON + 0x7777 ],//
[ 50/10, F_ON + 0x4444 ],//
[ 60/10, F_ON + 0x2222 ],//
[ 50/10, F_ON + 0x0000 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_JAKU_JAKUB_DONVU_5[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
[ 50/10, F_ON + 0x00000 ],//
[ 60/10, F_ON + 0x77777 ],//
[ 50/10, F_ON + 0x44444 ],//
[ 60/10, F_ON + 0x22222 ],//
[ 50/10, F_ON + 0x00000 ],//
END_CODE
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_5[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
[ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],//
[ 60/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],//
[ 50/10, F_ON + 0x050000, 0x777000 ],//
[ 60/10, F_ON + 0x010010, 0x444010 ],//
[ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x222000 ],//
END_CODE
};

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 0 3】

【図11-103】 弱リ一子系弱リ一子B導入（孫）6

[illegible]

【図 11-104】

【図 11-104】 強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LLMU_B517[] = {
        &XD_A_LLMU_1_KYO_KYOTO_TITLE[0],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    END_CODE]
    XD_A_LLQO_B517[] = {
        &XD_A_LLQO_KYO_KYOTO_TITLE[0],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LSMP_B517[] = {
        &XD_A_LSMP_KYO_KYOTO_TITLE[0],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LATAK_B517[] = {
        &XD_A_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE[0],
    };
};
```

10

20

【☒ 1 1 - 1 0 5】

【図 11-105】 強リーチ系共通タイトル (子)

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
    { 230/10,          6X0_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]},//
    { 3120/10,         6X0_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]},//
    {600000/10,        6X0_LMU_1_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
    { 230/10,          6X0_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]},//
    { 3120/10,         6X0_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]},//
    {600000/10,        6X0_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_SLUMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
    { 230/10,          6X0_SLUMP_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]},//
    { 3120/10,         6X0_SLUMP_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]},//
    {600000/10,        6X0_SLUMP_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
    { 230/10,          6X0_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]},//
    { 3120/10,         6X0_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]},//
    {600000/10,        6X0_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]}//
    [END_CODE]
};

```

【図 11-106】

【図 11-106】 強リーチ系共通タイトル（孫） 1

```
const struct S_LAMP   XD__LWD_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //          S ① ②          ③ ④ ⑤ ⑥          7 8          9 ⑩          ⑪ ⑫  
                RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR  
    [ 0 ] : { 10 / 10, F_OF + 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000 }, /*10*/  
    [ 20 ] : { 230 / 10, F_ON + 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000 }, /*10*/  
    [100000] : { 10 / 10, F_OF + 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000 }, /*10*/  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LSUP_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //          12345  
                WRRBR  
    [ 0 ] : { 10 / 10, F_OF + 0x0C0000, },  
    [ 230 / 10, F_ON + 0x111111 ],  
    [100000 / 10, F_OF + 0x111111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LLDGO_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //          1234  
                RRBR  
    [ 230 / 10, F_ON + 0x1111 ],  
    [100000 / 10, F_OF + 0x1111 ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LATAK_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //          1 2      123 3  
                RGRBGR      RGRBGR  
    [ 0 ] : { 10 / 10, F_OF + 0x0C0000, 0x0C0000 },  
    [ 230 / 10, F_ON + 0x0C0000, 0x110000 ],  
    [100000 / 10, F_OF + 0x0C0000, 0x110000 ],  
    [END_CODE]  
};
```

30

40

50

【図 11-107】

【図 11-107】 強リーチ系共通タイトル（孫）2-1

[illegible][illegible]

【図 11-109】

【図 11-109】 強リーチ系共通タイトル (孫) 3

[illegible]

【図 11-108】

【図 11-108】 強リーチ系共通タイトル (孫) 2-2

[illegible][illegible]

1:

[illegible]

) :

【圖 1 1 - 1 1 0】

【図 11-110】 強リ一チ系強リ一チ A 導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LL01_B500[] = {
    {000000/10, &XD_J_LL01_KYO_KYOA_DONYU[0]}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LL02_B500[] = {
    {000000/10, &XD_J_LL02_KYO_KYOA_DONYU[0]}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B500[] = {
    {000000/10, &XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONYU[0]}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B500[] = {
    {000000/10, &XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONYU[0]}
};
```

1

【図 1 1 - 1 1 1】

【図 1 1 - 1 1 1】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_XD_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_DONTUY1 = {
    (1530/10),      XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_DONTUY1_3(10)/1,
    (970/10),       XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_DONTUY1_4(10)/1,
    (1500/10),      XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_DONTUY1_5(10)/1,
    (1500/10),      XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_DONTUY1_6(10)/1,
    (500/10),       XND_XD_L1R1_Y_KYO_KYGA_DONTUY1_7(10)/1,
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1L0S0_Y_KYGA_DONTUY1 = {
    (1070/10),      XND_XD_L1L0S0_Y_KYGA_DONTUY1_3(10)/1,
    (460/10),       XND_XD_L1L0S0_Y_KYGA_DONTUY1_3(20)/1,
    (970/10),       XND_XD_L1L0S0_Y_KYGA_DONTUY1_4(10)/1,
    (3500/10),      XND_XD_L1L0S0_Y_KYGA_DONTUY1_5(10)/1,
    (2660/10),     XND_XD_L1L0S0_Y_KYGA_DONTUY1_5(10)/1,
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1SLMP_Y_KYGA_DONTUY1 = {
    (1070/10),      XND_XD_L1SLMP_Y_KYGA_DONTUY1_3(10)/1,
    (460/10),       XND_XD_L1SLMP_Y_KYGA_DONTUY1_3(20)/1,
    (970/10),       XND_XD_L1SLMP_Y_KYGA_DONTUY1_4(10)/1,
    (3500/10),      XND_XD_L1SLMP_Y_KYGA_DONTUY1_5(10)/1,
    (2660/10),     XND_XD_L1SLMP_Y_KYGA_DONTUY1_5(10)/1,
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_DONTUY1 = {
    (1530/10),      XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_DONTUY1_3(10)/1,
    (970/10),       XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_DONTUY1_4(10)/1,
    (1500/10),     XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_DONTUY1_5(10)/1,
    (1500/10),     XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_DONTUY1_6(10)/1,
    (500/10),      XND_XD_L1LATAT_KYO_KYGA_DONTUY1_7(10)/1,
    ...
};

```

【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 2】

【図 11-112】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 1

```
const struct S_LAMP   XD_LMW_1_KYO_KYOA_DONTUYU_3[] = {  
    //          ①      ②      ③      ④      ⑤      ⑥      ⑦      ⑧      ⑨      ⑩  
    [ 180 / F_OM + 0w00900C, 0w00F00C, 0w00900C, 0w00F00C, 0w00900C, 0w00900C, 0w00F00C ], /*10*/  
    [ 180 / F_OM + 0w00C009, 0w00C009, 0w00C009, 0w00C009, 0w00C009, 0w00C009, 0w00C009 ], /*10*/  
    [ 180 / F_OM + 0w00F00C, 0w00F00C, 0w00F00C, 0w00F00C, 0w00F00C, 0w00F00C, 0w00F00C ], /*10*/  
    [ 180 / F_OM + 0w00C00F, 0w00C00F, 0w00C00F, 0w00C00F, 0w00C00F, 0w00C00F, 0w00C00F ], /*10*/  
};  
  
const struct S_LAMP   XD_LSMP_KYO_KYOA_DONTUYU_3_1[] = {  
    //          12345  
    [ 400 / F_OM + 0wFFFFH ],  
};  
  
const struct S_LAMP   XD_LL0G0_KYO_KYOA_DONTUYU_3_1[] = {  
    //          1234  
    [ 400 / F_OM + 0wFFFFH ],  
};  
  
const struct S_LAMP   XD_LATAK_KYO_KYOA_DONTUYU_3[] = {  
    //          1      2      3      4  
    [ 180 / F_OM + 0w00900C, 0wFFFF0C, 0wFFFF0C, 0wFFFF0C ],  
    [ 180 / F_OM + 0w00C009, 0wC00009, 0wC00009, 0wC00009 ],  
    [ 180 / F_OM + 0w00F00C, 0w99900C, 0w99900C, 0w99900C ],  
    [ 180 / F_OM + 0w00C00F, 0wC0000F, 0wC0000F, 0wC0000F ],  
};
```

10

【図 11-114】

【図 11-114】 強リ一子系強リ一子 A 導入 (孫) 3

[illegible]

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 1 5】

【図 1 1 - 1 1 5】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP {
//      XD_LLWU_1_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
//          S[1] ②      ③ ④      ⑤ ⑥      7 8      9 ⑩ ⑪ ⑫
//          (10066/10, F_OFF + 0x051051, R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8 R8R8B8), //99
//          [END_CODE]
//      ];
const struct S_LAMP {
//      XD_LL0G0_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
//          1234
//          R8R8R
//          (10066/10, F_OFF + 0x1111 ),
//          [END_CODE]
//      ];
const struct S_LAMP {
//      XD_LSUP_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
//          12345
//          RRRRR
//          (10066/10, F_OFF + 0x11111 ),
//          [END_CODE]
//      ];
const struct S_LAMP {
//      XD_LATAK_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
//          1 2      123 3
//          R8R8B8 R8R8B8
//          (10066/10, F_OFF + 0x051051, 0x111051 ),
//          [END_CODE]
//      ];
};
```

【図 1 1 - 1 1 7】

【図 11-117】 強リ一子系強リ一子 A 導入 (孫) 6

[illegible]

【図 11-119】

【図 11-119】 強リ一チ系強リ一チB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU[] = [
    { 200/10,          gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_1[0]}, //
    { 1560/10,         gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_2[0]}, //
    { 250/10,          gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, gdx_LMU_2_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, //
    { 1120/10,         gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, gdx_LMU_2_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, //
    { 1880/10,        gdx_LMU_1_KYO_KYOB_DONYU_4[0]}, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[] = [
    { 200/10,          gdx_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU_1[0]}, //
    { 1560/10,         gdx_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU_2[0]}, //
    { 250/10,          gdx_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, //
    { 1120/10,         gdx_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, //
    { 1880/10,        gdx_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU_4[0]}, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_SLIMP_KYO_KYOB_DONYU[] = [
    { 200/10,          gdx_SLIMP_KYO_KYOB_DONYU_1[0]}, //
    { 1560/10,         gdx_SLIMP_KYO_KYOB_DONYU_2[0]}, //
    { 250/10,          gdx_SLIMP_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, //
    { 1120/10,         gdx_SLIMP_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, //
    { 1880/10,        gdx_SLIMP_KYO_KYOB_DONYU_4[0]}, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[] = [
    { 200/10,          gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_1[0]}, //
    { 1560/10,         gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_2[0]}, //
    { 250/10,          gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_3_1[0]}, //
    { 1120/10,         gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_3_2[0]}, //
    { 1880/10,        gdx_LATAK_KYO_KYOB_DONYU_4[0]}, //
    :
];

```

【図 11-116】

【図 11-116】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 5

[illegible]

【図 11-118】

【図 11-118】 強り一子系強り一子B導入（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_B {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_C {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_B {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

const struct S_LAMP_C {
    [600000:10,
    END_CODE]
};

```

【図 11-120】

【図 11-120】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫） 1

```

const struct S_LAMP
//      X0   L1U1  I_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = |
//                                     R0R8R6    3 4     5 6     7 8     9 0     11 12
//                                     R0R8R6    R0R8R6    R0R8R6    R0R8R6
//          [ 200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, //10 ]
//          [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP
//      X0   LLOO0_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = |
//                                     1234
//                                     R0R8
//          [ 200/10, F_ON + 0x1111, //10 ]
//          [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP
//      X0   SLMP_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = |
//                                     12345
//                                     WRRRR
//          [ 200/10, F_ON + 0x1111, //10 ]
//          [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP
//      X0   LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_1[] = |
//                                     1 2       123 3
//                                     R0R8R6    R0R8R6
//          [ 200/10, F_ON + 0x206206, 0x444206, //10 ]
//          [ END_CODE ]
};

```

【図 1 1 - 1 2 1】

【図 1 1 - 1 2 1】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 2

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x206104 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 ],//10  
  [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 ],//10  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQO_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  [10000/10, F.OF + 0x1111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLNP_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___LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_2[] = {  
  // 1 2 123 3  
  // RGRGB RGRGB  
  [ 180/10, F.ON + 0x102104, 0x444104 ],  
  [ 180/10, F.ON + 0x104102, 0x222102 ],  
  [ 180/10, F.ON + 0x206104, 0x111104 ],  
  [ 180/10, F.ON + 0x104206, 0x222206 ],  
  [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 3】

【図 1 1 - 1 2 3】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP XD___LWU_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___LLOQO_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  [ 150/10, F.ON + 0x1111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLNP_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___LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_2[] = {  
  // 1 2 123 3  
  // RGRGB RGRGB  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [ 150/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [END_CODE]  
};  
};
```

【図 1 1 - 1 2 2】

【図 1 1 - 1 2 2】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 3

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 250/10, F.ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ],//10  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 250/10, F.ON + 0x000AAA, 0xAAAAAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00000A, 0x00A0A0 ],//10  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQO_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  [ 250/10, F.ON + 0x1111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LSLNP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // 12345  
  // WRRRR  
  [ 250/10, F.ON + 0xA1111 ],  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {  
  // 1 2 123 3  
  // RGRGB RGRGB  
  [ 250/10, F.ON + 0x00A0A0, 0x111A00 ],  
  [END_CODE]  
};  
};
```

10

【図 1 1 - 1 2 4】

【図 1 1 - 1 2 4】 強リ一チ系強リ一チB導入 (孫) 5

```
const struct S_LAMP XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
  // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  [ 20/10, F.ON + 0x111111, 0x111222, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],//01  
  [ 30/10, F.ON + 0x233333, 0x444333, 0x233222, 0x111222, 0x233333, 0x444444 ],//02  
  [ 30/10, F.ON + 0x555555, 0x666444, 0x233222, 0x333444, 0x555555, 0x666555 ],//03  
  [ 30/10, F.ON + 0x999888, 0x666444, 0x233444, 0x666888, 0x999888, 0x666666 ],//04  
  [ 40/10, F.ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//05  
  [ 40/10, F.ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333333 ],//06  
  [ 40/10, F.ON + 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999999 ],//11  
  [ 70/10, F.ON + 0x888999, 0x777555, 0x233555, 0x777999, 0x888999, 0x777777 ],//12  
  [ 70/10, F.ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//13  
  [ 80/10, F.ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333333 ],//14  
  [ 80/10, F.ON + 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555555 ],//15  
  [ 100/10, F.ON + 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 ],//16  
  [ 120/10, F.ON + 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 ],//17  
  [ 130/10, F.ON + 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888888 ],//18  
  [ 150/10, F.ON + 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999999 ],//19  
  [ 180/10, F.ON + 0x888999, 0x777555, 0x233555, 0x777999, 0x888999, 0x777777 ],//20  
  [ 200/10, F.ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555555 ],//21  
  [ 250/10, F.ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x888999, 0x777555, 0x333333 ],//22  
  [ 250/10, F.ON + 0x555333, 0x555777, 0x999888, 0x999777, 0x555333, 0x555555 ],//15  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP XD___LLOQO_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 + 0x9779 ],//10  
  [ 60/10, F.ON + 0x8998 ],//11  
  [ 70/10, F.ON + 0x8999 ],//01  
  [ 70/10, F.ON + 0x7997 ],//02  
  [ 80/10, F.ON + 0x5775 ],//03  
  [ 80/10, F.ON + 0x3553 ],//05  
  [ 100/10, F.ON + 0x5335 ],//05  
  [ 120/10, F.ON + 0x7557 ],//06  
  [ 130/10, F.ON + 0x9779 ],//07  
  [ 150/10, F.ON + 0x8998 ],//08  
  [ 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___LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_4[] = {  
  // 1 2 123 3  
  // RGRGB RGRGB  
  [ 20/10, F.ON + 0x111111, 0x111111 ],//01  
  [ 20/10, F.ON + 0x444333, 0x222222 ],//02  
  [ 30/10, F.ON + 0x555555, 0x444444 ],//03  
  [ 30/10, F.ON + 0x666999, 0x888888 ],//04  
  [ 40/10, F.ON + 0x555999, 0x888888 ],//05  
  [ 40/10, F.ON + 0x333777, 0x999999 ],//06  
  [ 40/10, F.ON + 0x555555, 0x777777 ],//07  
  [ 50/10, F.ON + 0x777333, 0x555555 ],//08  
  [ 50/10, F.ON + 0x999555, 0x333333 ],//09  
  [ 60/10, F.ON + 0x888777, 0x555555 ],//10  
  [ 60/10, F.ON + 0x999999, 0x777777 ],//11  
  [ 70/10, F.ON + 0x777888, 0x666666 ],//01  
  [ 70/10, F.ON + 0x555999, 0x888888 ],//02  
  [ 80/10, F.ON + 0x333777, 0x999999 ],//03  
  [ 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 + 0x888777, 0x555555 ],//07  
  [ 150/10, F.ON + 0x999999, 0x777777 ],//08  
  [ 180/10, F.ON + 0x777888, 0x666666 ],//09  
  [ 200/10, F.ON + 0x555999, 0x888888 ],//10  
  [ 250/10, F.ON + 0x333777, 0x999999 ],//11  
  [ 250/10, F.ON + 0x555555, 0x777777 ],//04  
  [END_CODE]  
};  
};
```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 2 5】

【図 1 1 - 1 2 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B600[] = {
    [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__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
```

10

20

【図 1 1 - 1 2 7】

【図 1 1 - 1 2 7】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // S (1) 2: 3 4 5 6 7 8 9 10
    RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB RCRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x4444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x88888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x44444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1 2 123 3
    // RCRGB RCRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 8】

【図 1 1 - 1 2 8】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x44444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1 2 123 3
    // RCRGB RCRGB
    [ 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 11-129】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）3

```
const struct S_LAMP XD__LWU1_SAIKYO_DONNYU_S[] = [
//
//      R8RBGR   R8RBGR   R8RBGR   R8RBGR   R8RBGR   R8RBGR   R8RBGR   R8RBGR
[ { 80/10, F.ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00A0A0, 0xA50A50 }, //09
{ 80/10, F.ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA50A40 }, //08
{ 80/10, F.ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00D0A0, 0x00D0A0 }, //07
{ 80/10, F.ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA60A40, 0xA60A40 }, //06
{ 80/10, F.ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA60A30, 0xA30A20, 0xA20A10 }, //05
{ 80/10, F.ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA00A00 }, //04
{ 80/10, F.ON + 0x00000, 0x000A50, 0xA60A30, 0xA50A10, 0xA00A10, 0xA00A10 }, //03
{ 80/10, F.ON + 0x00000, 0xA50A40, 0xA50A20, 0xA10A20, 0xA20A20, 0xA20A20 }, //02
{ 80/10, F.ON + 0xA50A50, 0xA60A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A20, 0xA20A20 }, //01
{ 80/10, F.ON + 0xA60A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA00A40 }, //10
END_CODE ]
};

const struct S_LAMP XD__LLGD_SAIKYO_DONNYU_S[] = [
//      1234
//      R8BR
[ { 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 + 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__LSMP_SAIKYO_DONNYU_S[] = [
//      12345
//      R8BRRG   R8BRRG
[ { 80/10, F.ON + 0x00000 },
{ 80/10, F.ON + 0x00000 },
{ 70/10, F.ON + 0x00055 },
{ 80/10, F.ON + 0x00544 },
{ 80/10, F.ON + 0x55433 },
{ 70/10, F.ON + 0x44322 },
{ 80/10, F.ON + 0x33211 },
{ 70/10, F.ON + 0x22100 },
{ 70/10, F.ON + 0x11011 },
{ 80/10, F.ON + 0x00122 },
END_CODE ]
];

const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_S[] = [
//      1       2     123 3
//      R8BRRG   R8BRRG
[ { 80/10, F.ON + 0x00000, 0x000000 },
{ 80/10, F.ON + 0xA50A50, 0x000000 },
{ 70/10, F.ON + 0xA60A40, 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
//
//
//      S[1][2]      3      4      5      6      7      8      9      10
//      RGRGRB      RGRGRB      RGRGRB      RGRGRB      RGRGRB      RGRGRB
[ 150/10, F.ON + 0x20310, 0x10A040, 0x20A040, 0x20A020, 0x20A020, 0x10A050, 0x30A050, 1, //
  150/10, F.ON + 0x30A00, 0x20A050, 0x10A050, 0x30A010, 0x30A040, 0x30A040, 0x30A040, 1, //
  150/10, F.ON + 0x40A10, 0x20A040, 0x30A040, 0x40A000, 0x40A000, 0x10A030, 0x50A030, 1, //
  150/10, F.ON + 0x50A00, 0x40A030, 0x10A030, 0x40A010, 0x50A010, 0x20A020, 0x20A020, 1, //
  150/10, F.ON + 0x60A30, 0x50A020, 0x20A020, 0x40A020, 0x40A020, 0x30A010, 0x30A010, 1, //
  150/10, F.ON + 0x30A00, 0x40A010, 0x40A010, 0x30A010, 0x30A030, 0x40A040, 0x20A040, 1, //
  150/10, F.ON + 0x20A50, 0x30A000, 0x40A000, 0x40A000, 0x20A040, 0x50A010, 0x10A010, 1, //
  150/10, F.ON + 0x10A40, 0x20A010, 0x10A5010, 0x40A010, 0x10A050, 0x40A020, 0x40A020, 1, //
  150/10, F.ON + 0x30A00, 0x40A020, 0x40A020, 0x40A020, 0x30A030, 0x30A030, 0x10A030, 1, //
  150/10, F.ON + 0x10A02, 0x30A030, 0x40A030, 0x10A030, 0x20A040, 0x20A040, 1, //
  (END_CODE)
];

const struct S_LAMP
//
//
//      1234
//      RGRB
[ 150/10, F.ON + 0x1942, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x1431, //09
  150/10, F.ON + 0x1521, //09
  150/10, F.ON + 0x2411, //09
  150/10, F.ON + 0x2512, //09
  150/10, F.ON + 0x4113, //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
//
//
//      12345
//      RRRRRB
[ 150/10, F.ON + 0x25344, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x4545, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x5556, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x6567, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x7676, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x8655, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x5554, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x5443, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x4322, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x2223, 1, //09
  (END_CODE)
];

const struct S_LAMP
//
//
//      1      2      123      3
//      RGRGRB      RGRGRB
[ 150/10, F.ON + 0x20A10, 0x325A50, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x10A20, 0x124440, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x40A30, 0x119A30, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x10A40, 0x112A20, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x20A50, 0x211A10, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x30A40, 0x212A00, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x40A30, 0x431A10, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x50A20, 0x4542A0, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x60A10, 0x453A30, 1, //09
  150/10, F.ON + 0x30A00, 0x344A40, 1, //09
  (END_CODE)
];

```

【圖 1 1 - 1 3 0】

【図11-130】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）4

[illegible]

【図 1 1 - 1 3 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, 0x0A0A0A, 0x090707, 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, 0x060609, 0x707909, 0x707707, 0x060A0A, 0x080A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x707A0A, 0x060A0A, 0x080606, 0x550909, 0x090909 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x080909, 0x550909, 0x090505, 0x080808, 0xA0A808 ],//
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x080808, 0x060606, 0xA0A606, 0x077077, 0x090707 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0xA0A707, 0x707707, 0x090707, 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, 0x060090, 0x707090, 0x707070, 0x060A0A, 0x060A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x06050A, 0x0700A0, 0x060A0A, 0x080606, 0x050909, 0x090909 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x06060A, 0x080090, 0x050909, 0x080505, 0x060980, 0x0A0A80 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060608, 0x0A0A60, 0x070070, 0x090070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x0A0070, 0x707070, 0x080060, 0x080060, 0x080060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060309, 0x090309, 0x080060, 0x080060, 0x060A55, 0x707050 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x060350, 0x080050, 0x707090, 0x0A0A60, 0x060060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060309, 0x070060, 0x0A0A60, 0x060A0A, 0x090070, 0x050070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x060080, 0x070090, 0x070090 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      12345
//      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 + 0x050309, 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 + 0x060050, 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, 0x222333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      1234
//      RRRR
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      12345
//      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_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LWU_I_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B605[] = {
//
//      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_X ID_X_ILMU_1_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE[] = {  
    { 330/10,      kbd_ILMU_1_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_1[0]},  
    { 510/10,      kbd_ILMU_1_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_2[0]},  
    {60000/10,     kbd_ILMU_1_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_3[0]}  
};  
  
const struct S_LAMP_X ID_X_ILLOGO_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE[] = {  
    { 330/10,      kbd_ILLOGO_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_1[0]},  
    { 510/10,      kbd_ILLOGO_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_2[0]},  
    {60000/10,     kbd_ILLOGO_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_3[0]}  
};  
  
const struct S_LAMP_X ID_X_ILSLUMP_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE[] = {  
    { 330/10,      kbd_ILSLUMP_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_1[0]},  
    { 510/10,      kbd_ILSLUMP_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_2[0]},  
    {60000/10,     kbd_ILSLUMP_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_3[0]}  
};  
  
const struct S_LAMP_X ID_X_ILATAM_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE[] = {  
    { 330/10,      kbd_ILATAM_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_1[0]},  
    { 510/10,      kbd_ILATAM_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_2[0]},  
    {60000/10,     kbd_ILATAM_KOBEUSIS_KYOTO_TYTLE_3[0]}  
};
```

【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

[illegible]

【図 11-138】

【図 11-138】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 1

```

const struct S_LAMP
{
    //
    //      S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
    //      R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0 R0R0R0
    { 100/10, F_OF + 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999, 0x099999 },
    { 230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___LLOGO_KOUBE[SU_KYOTU_TYCLE_1] = {
        //
        //      1234
        //      R0R0
        { 100/10, F_OF + 0x9999 },
        { 230/10, F_ON + 0x1111 },
        (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___LSAMP_KOUBE[SU_KYOTU_TYCLE_1] = {
        //
        //      12345
        //      R0R0R0
        { 100/10, F_OF + 0x99999 },
        { 230/10, F_ON + 0x11111 },
        (END_CODE)
};

const struct S_LAMP
    XD___LATAK_KOUBE[SU_KYOTU_TYCLE_1] = {
        //
        //      1 2 3 4
        //      R0R0R0 R0R0R0
        { 100/10, F_OF + 0x099999, 0x099999 },
        { 230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },
        (END_CODE)
};

```

10

【図 11-140】

【図 11-140】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 3

[illegible]

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 4 1】

【図 1 1 - 1 4 1】 高ベースリーチ系リーチ A 導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B606[] = {  
    [60000/10, XD_A_LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU[0]],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B606[] = {  
    [60000/10, XD_A_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU[0]],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B606[] = {  
    [60000/10, XD_A_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU[0]],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B606[] = {  
    [60000/10, XD_A_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU[0]],  
    [END_CODE]  
};
```

【図 1 1 - 1 4 3】

【図 1 1 - 1 4 3】 高ベースリーチ系リーチ A 導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[] = {  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩  
    [20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x5A45AA, 0x5A45AA, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x000000, 0x000000, 0x5A45AA, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x840840, 0x5A4000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x8405AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5A45AA, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x84A000, 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x000122, 0x000000, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x000122, 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x122122, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x000000, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[] = {  
    // 1234  
    [20/10, F_OF + 0x8888],  
    [20/10, F_OF + 0x8888],  
    [20/10, F_OF + 0x8888],  
    [20/10, F_OF + 0x8888],  
    [10/10, F_OF + 0x0880],  
    [20/10, F_OF + 0x1001],  
    [20/10, F_OF + 0x0110],  
    [20/10, F_OF + 0x8008],  
    [20/10, F_OF + 0x8888],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[] = {  
    // 12345  
    [20/10, F_OF + 0x6666],  
    [20/10, F_OF + 0x6666],  
    [20/10, F_OF + 0x0006],  
    [20/10, F_OF + 0x1106],  
    [10/10, F_OF + 0x0001],  
    [20/10, F_OF + 0x6601],  
    [20/10, F_OF + 0x6660],  
    [20/10, F_OF + 0x6666],  
    [20/10, F_OF + 0x6666],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[] = {  
    // 1 2 3 4  
    [20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x840840, 0x5A45AA, 0x000000, 0x000000],  
    [20/10, F_OF + 0x8405AA, 0x000000, 0x000000, 0x000000],  
    [20/10, F_OF + 0x840000, 0x122122, 0x000000, 0x000000],  
    [20/10, F_OF + 0x5A4122, 0x000000, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x000000, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x122840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [20/10, F_OF + 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840],  
    [END_CODE]  
};
```

【図 1 1 - 1 4 2】

【図 1 1 - 1 4 2】 高ベースリーチ系リーチ A 導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU[] = {  
    [170/10, XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[0]],  
    [960/10, XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],  
    [830/10, XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU[] = {  
    [170/10, XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[0]],  
    [960/10, XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],  
    [830/10, XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU[] = {  
    [170/10, XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[0]],  
    [960/10, XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],  
    [830/10, XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU[] = {  
    [170/10, XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_4[0]],  
    [960/10, XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],  
    [830/10, XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[0]],  
    [END_CODE]  
};
```

【図 1 1 - 1 4 4】

【図 1 1 - 1 4 4】 高ベースリーチ系リーチ A 導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_W[] = {  
    // S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
    [80/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800],  
    [80/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800],  
    [80/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800],  
    [80/10, F_ON + 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU_W[] = {  
    // 1234  
    [80/10, F_ON + 0x4444],  
    [80/10, F_ON + 0xAAAA],  
    [80/10, F_ON + 0x8888],  
    [80/10, F_ON + 0x6666],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_W[] = {  
    // 12345  
    [80/10, F_ON + 0x44444],  
    [80/10, F_ON + 0x99999],  
    [80/10, F_ON + 0x66666],  
    [80/10, F_ON + 0x55555],  
    [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_W[] = {  
    // 1 2 3 4  
    [80/10, F_ON + 0x404040, 0x404040, 0x800800, 0x800800],  
    [80/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800],  
    [80/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800],  
    [80/10, F_ON + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600],  
    [END_CODE]  
};
```

10

20

30

40

50

【図 11-145】

【図 11-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

```
const struct S_LAMP_XD__LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  { 90/10, F_ON + 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00A00, 0x800A00, 0x800A00, 0xC00A00, 0xC00A00, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800A00 },  
  { 90/10, F_ON + 0xA00C00, 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0xA00C00, 0xA00800, 0xA00C00, 0xA00800 },  
  { 90/10, F_ON + 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0xC00A00, 0x800600, 0xC00A00, 0x800600 },  
  { 90/10, F_ON + 0xA00800, 0x800800, 0xA00C00, 0xA00800, 0xA00C00, 0xA00800, 0xA00C00, 0xA00800, 0xA00C00 },  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  { 90/10, F_ON + 0x8646 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8644 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8646 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8648 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8648 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8648 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8648 },  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  // 12345  
  // RRRRR  
  { 90/10, F_ON + 0x8468A },  
  { 90/10, F_ON + 0x8468A },  
  { 90/10, F_ON + 0x8468A },  
  { 90/10, F_ON + 0x8468A },  
  { 90/10, F_ON + 0x8468A },  
  { 90/10, F_ON + 0x8468A },  
  { 90/10, F_ON + 0x8468A },  
  { 90/10, F_ON + 0x8468A },  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_XD__LATAX_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  // 1 2 3 4  
  // RGRGB RGRGB  
  { 90/10, F_ON + 0xA00600, 0x800600 },  
  { 90/10, F_ON + 0xC00600, 0x800600 },  
  { 90/10, F_ON + 0xA00A00, 0x800600 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800C00, 0xA00A00 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00C00 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800A00, 0x800A00 },  
  [END_CODE]  
};
```

【図 11-147】

【図 11-147】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J_XD__LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10, XD__LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0] },  
  { 860/10, XD__LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0] },  
  { 830/10, XD__LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0] },  
  :  
};  
  
const struct S_LAMP_J_XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10, XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0] },  
  { 860/10, XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0] },  
  { 830/10, XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0] },  
  :  
};  
  
const struct S_LAMP_J_XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10, XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0] },  
  { 860/10, XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0] },  
  { 830/10, XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0] },  
  :  
};  
  
const struct S_LAMP_J_XD__LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10, XD__LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0] },  
  { 860/10, XD__LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0] },  
  { 830/10, XD__LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0] },  
  :  
};
```

【図 11-146】

【図 11-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD__LWU_1_B607[] = {  
  {60000/10, XD__LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD__LLOGO_B607[] = {  
  {60000/10, XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD__LSLMP_B607[] = {  
  {60000/10, XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD__LATAX_B607[] = {  
  {60000/10, XD__LATAX_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};
```

10

【図 11-148】

【図 11-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD__LWU_1_B608[] = {  
  {60000/10, XD__LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD__LLOGO_B608[] = {  
  {60000/10, XD__LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD__LSLMP_B608[] = {  
  {60000/10, XD__LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_A_XD__LATAX_B608[] = {  
  {60000/10, XD__LATAX_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};
```

20

30

40

50

【図 11-149】

【図 11-149】 高ベースリーチ系リーチC導入（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHC_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLMU_1_KOUBEISU_REACHC_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LLMU_1_KOUBEISU_REACHC_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLMU_1_KOUBEISU_REACHC_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONVU_X[0]},
    :
};

```

10

【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_LATAK_B600[] = {
    { 600000/10,    &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

```

【図 11-151】

【図 11-151】 高ベースリーチ系リーチD導入（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &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]},
    {  960/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

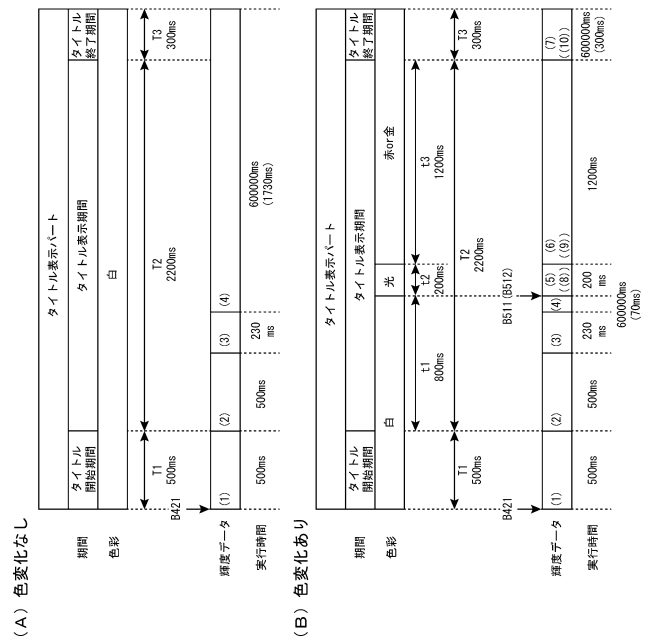
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

```

【図 11-152】

【図 11-152】



20

30

40

50

【図 1 6】

【図16】

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 7】

【図17】

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	1～219	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

【図 1 8】

【図18】

(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 1 9】

【図19】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000+15000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	60000+15000	スーパーリーチβ(大当り)

10

20

30

40

50

【図 20】

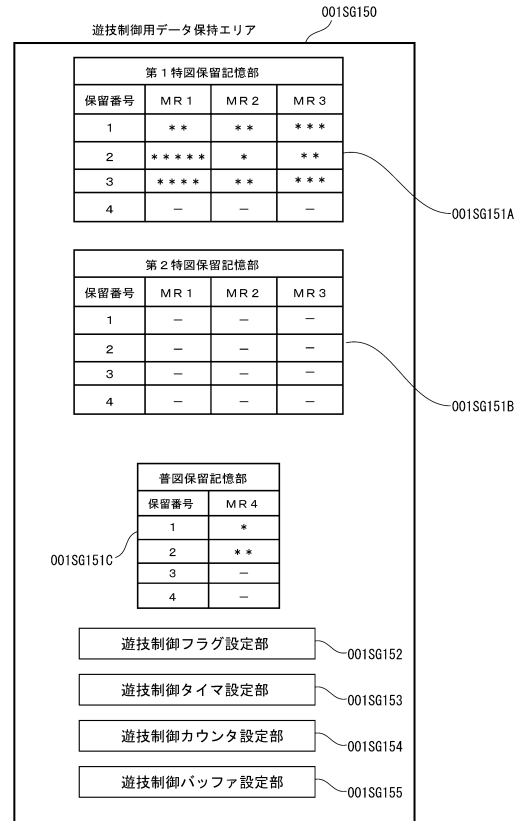
【図20】

可変表示結果	大当り (低ベース)	大当り (高ベース)	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンA	大当り用変動パ ターンB	はずれ用変動パ ターンA	はずれ用変動パ ターンB	はずれ用変動パ ターンC	はずれ用変動パ ターンD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	—	—	50	—	—	—
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	—	—	—	60	—	—
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	—	—	—	—	70	—
PA1-4(非Rはずれ時短)	—	—	—	—	—	85
PA2-1(ノーマルRはずれ)	—	—	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR α はずれ)	—	—	7	7	7	4
PA2-3(スーパーR β はずれ)	—	—	3	3	3	1
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	5	—	—	—	—
PB1-2(スーパーR α 大当り)	35	35	—	—	—	—
PB1-3(スーパーR β 大当り)	60	60	—	—	—	—

(数値は%)

【図 21】

【図21】

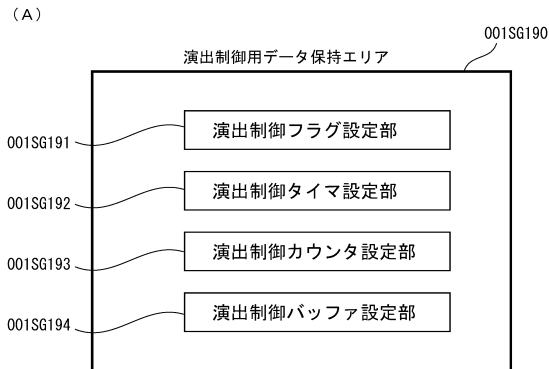


10

20

【図 22】

【図22】



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 001SG194A

	バッファ番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

【図 23】

【図23】

(A) 選択キャラクタ用ポイント集計テーブル

キャラクタA (剣士)	キャラクタB (魔法使い)	キャラクタC (アーチャー)	キャラクタD (ガンマン)
※※p t	※※※p t	※※p t	※p t

30

(B) 選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル

No.	選択対応 キャラクタ
1	キャラクタA
2	キャラクタA
3	操作無し

※『操作無し』は選択演出終了までプッシュボタンが操作されなかったことに対応

(C) 選択リーチ演出用ポイント集計テーブル

リーチ演出A (ミッション系リーチ)	リーチ演出B (殲滅リーチ)	リーチ演出C (バトルリーチ)
※p t	※p t	※※p t

40

(D) 選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル

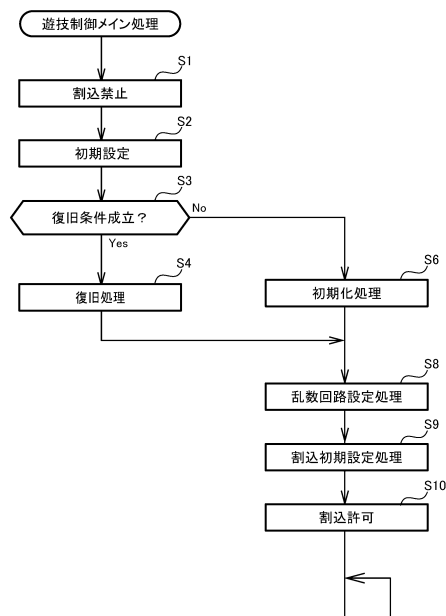
No.	選択対応 リーチ演出
1	リーチ演出A
2	リーチ演出C
3	操作無し

※『操作無し』は選択演出終了までプッシュボタンが操作されなかったことに対応

50

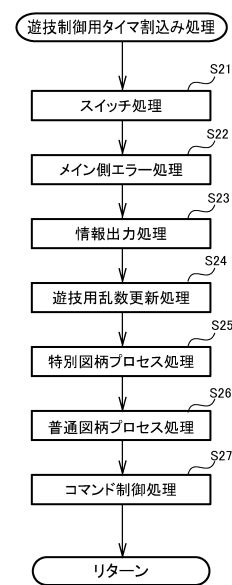
【図 24】

【図24】



【図 25】

【図25】

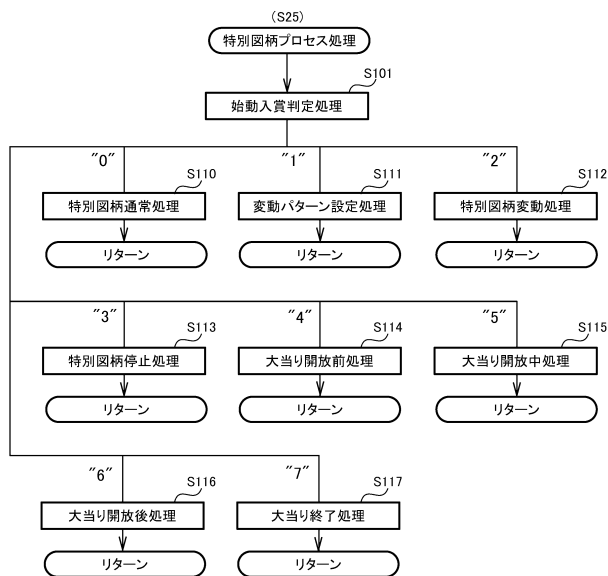


10

20

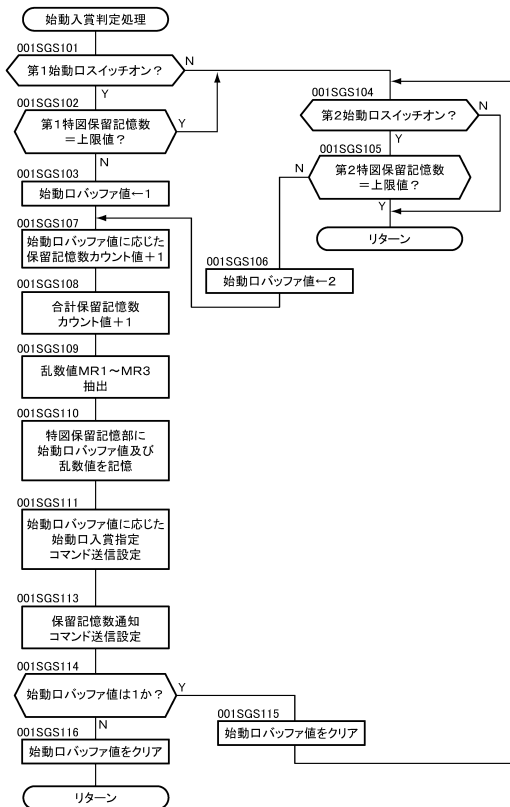
【図 26】

【図26】



【図 27】

【図27】



30

40

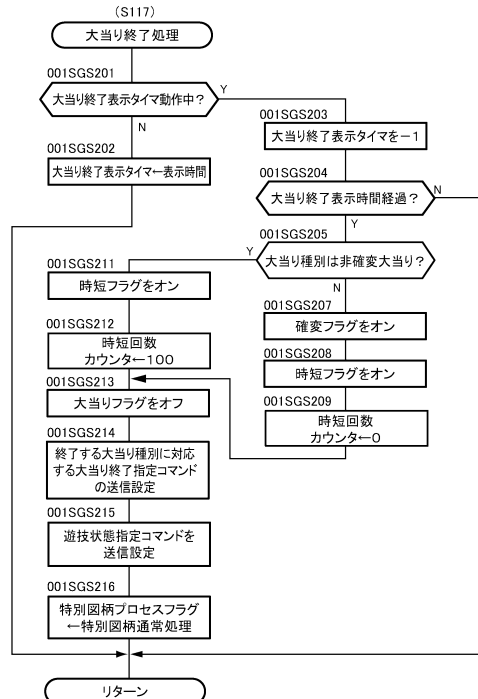
50

【図29】



20

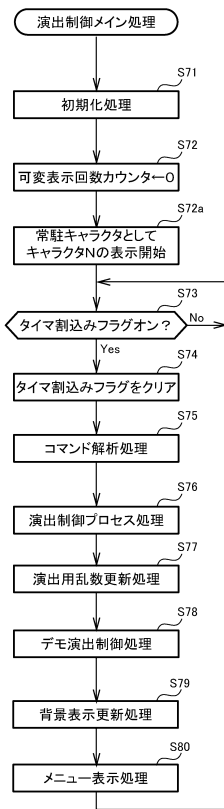
【図31】



40

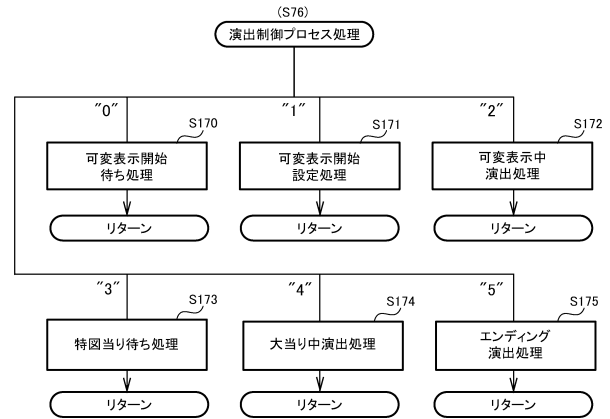
【圖 3 2】

【図32】



【圖 3 3】

【図33】

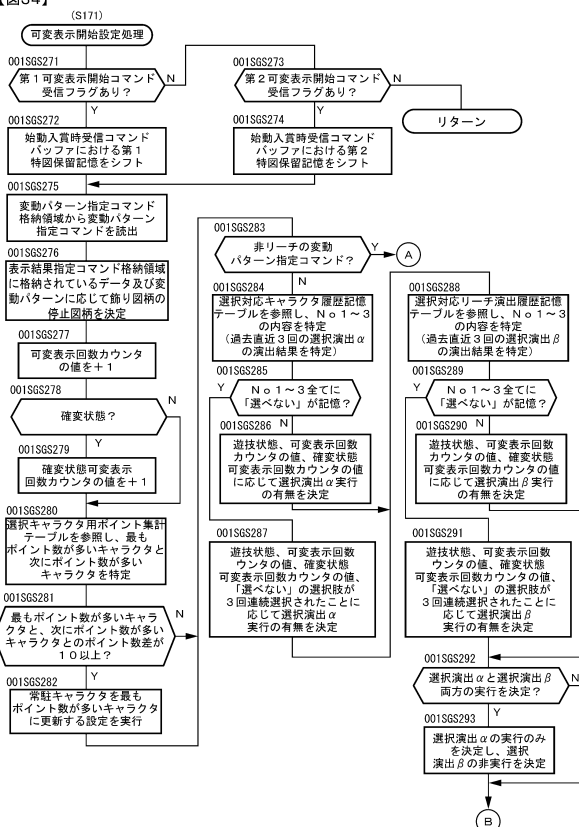


10

20

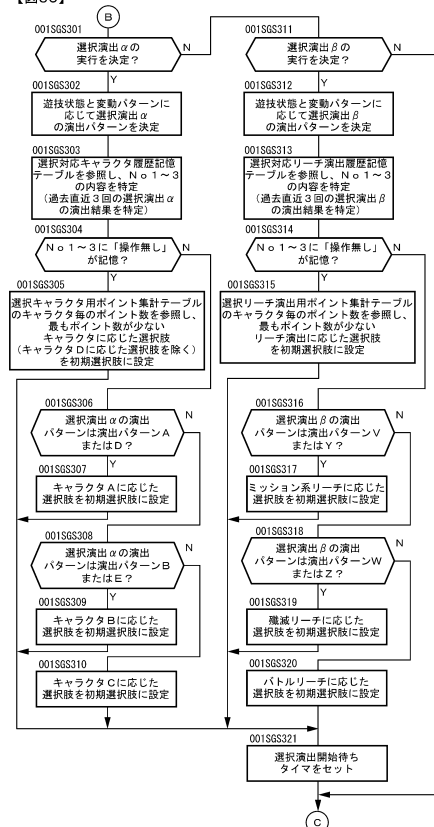
【圖 3 4】

【図34】



【図 3 5】

【図35】

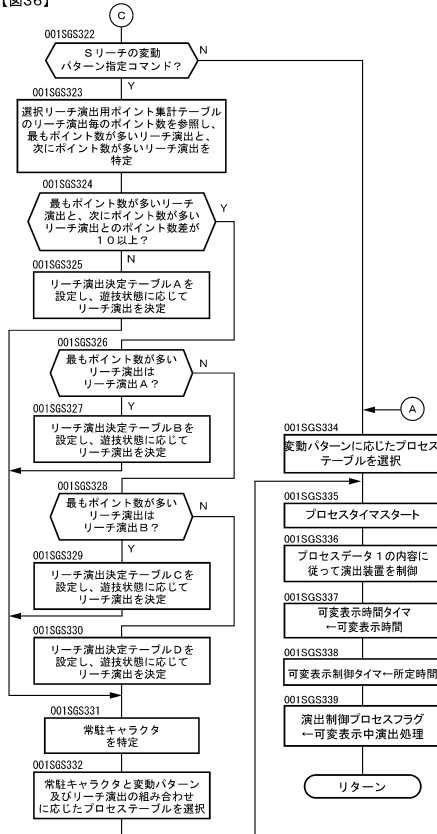


30

40

【図 36】

【図36】



【図 37】

【図37】

各カウンタの説明

カウンタ名	セットタイミング	クリアタイミング	電断によるクリア
可変表示回数カウンタ	起動時	無し	有り
確変状態可変表示回数カウンタ	確変状態制御時	大当り遊技状態制御時	有り

10

20

【図 38】

【図38】

(A) 選択演出α実行決定割合（通常状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	50%	50%
51～	30%	70%

(B) 選択演出α実行決定割合（時短状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	0%	100%
51～	0%	100%

(C) 選択演出α実行決定割合（確変状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

確変可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～20	15%	85%
21～	7.5%	92.5%

(D) 選択演出α実行決定割合（通常状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	20%	80%
51～	10%	90%

(E) 選択演出α実行決定割合（時短状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	0%	100%
51～	0%	100%

(F) 選択演出α実行決定割合（確変状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

確変可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～20	5%	95%
21～	2.5%	97.5%

【図 39】

【図39】

(A) 選択演出β実行決定割合（通常状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	40%	60%
51～	20%	80%

(B) 選択演出β実行決定割合（時短状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	0%	100%
51～	0%	100%

(C) 選択演出β実行決定割合（確変状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

確変可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～20	10%	90%
21～	5%	95%

(D) 選択演出β実行決定割合（通常状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	10%	90%
51～	5%	95%

(E) 選択演出β実行決定割合（時短状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	0%	100%
51～	0%	100%

(F) 選択演出β実行決定割合（確変状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

確変可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～20	2%	97%
21～	1%	99%

30

40

50

【図 40】

【図40】

選択演出	演出内容
選択演出α	複数の選択肢から1の選択肢を選択することを複数回繰り返すことで常駐キャラクタ（スーパーリーチのリーチ演出に登場するキャラクタ）を決定
選択演出β	複数の選択肢から1の選択肢を選択することを複数回繰り返すことでスーパーリーチの各リーチ演出の選択割合を決定

【図 41】

【図41】

(A) 選択演出αの演出パターン決定割合（通常状態）

変動パターン	演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
Nリーチ	50%	50%	—	—	—
Sリーチ	33%	33%	34%	—	—

(B) 選択演出αの演出パターン決定割合（確変状態）

変動パターン	演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
Nリーチ	—	—	—	100%	—
Sリーチ	—	—	—	50%	50%

(C) 選択演出βの演出パターン決定割合（通常状態）

変動パターン	演出パターンV	演出パターンW	演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
Nリーチ	50%	50%	—	—	—
Sリーチ	33%	33%	34%	—	—

(D) 選択演出βの演出パターン決定割合（確変状態）

変動パターン	演出パターンV	演出パターンW	演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
Nリーチ	—	—	—	100%	—
Sリーチ	—	—	—	50%	50%

10

20

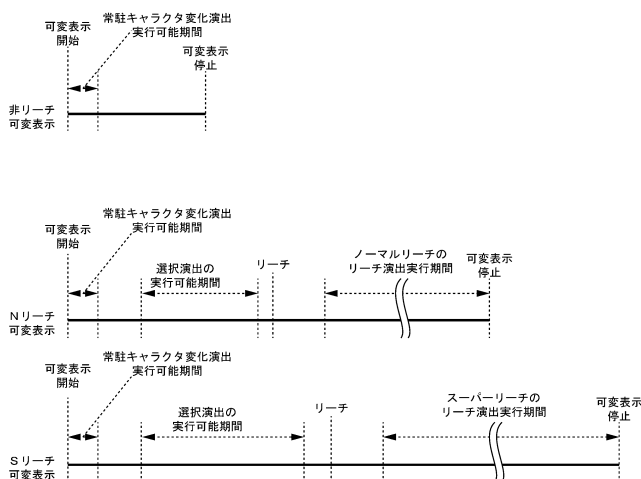
30

40

50

【図 42】

【図42】



【図 43】

【図43】

演出パターン	質問内容	選択肢1 (キャラクタA対応)	選択肢2 (キャラクタB対応)	選択肢3 (キャラクタC対応)	選択肢4 (キャラクタD対応)	選択肢5
演出パターンA	『修行だ！何をしよう？』	『隠し』	『勉強』	『修行』	—	—
演出パターンB	『何を目標？』	剣士の画像＋『剣士になりたい！』	魔法使いの画像＋『魔法使いになりたい！』	アーチャーの画像＋『アーチャーになりたい！』	ガンマンの画像＋『ガンマンになりたい！』	—
演出パターンC	『何が好き？』	剣の画像	杖の画像	弓の画像	銃の画像	『選べない』
演出パターンD	『どうやって戦う？』	『近接攻撃』	『戦略的攻撃』	『遠隔攻撃』	—	—
演出パターンE	『どうやって戦う？』	剣の画像＋『剣で戦う！』	杖の画像＋『魔法で戦う！』	弓の画像＋『弓で戦う！』	銃の画像＋『銃で戦う！』	—

(B) 選択演出αの演出パターン

演出パターン	対象選択肢※	初期選択肢※	総演出期間	採択受付期間	変化対象	選択肢の付与ポイント数
演出パターンA	通常状態	選択肢1	5秒	3秒	常駐キャラクタ	2
演出パターンB	通常状態	選択肢2	6秒	4秒	常駐キャラクタ	1
演出パターンC	通常状態	選択肢3	7秒	5秒	常駐キャラクタ	3
演出パターンD	確変状態	選択肢1	8秒	6秒	常駐キャラクタ＋背景画像	5
演出パターンE	確変状態	選択肢2	9秒	7秒	常駐キャラクタ＋背景画像	3

※：電源投入後から選択演出αの実行回数が2回以下の場合、及び直近3回の選択演出αのうち、少なくとも1回は異なる選択肢がフラッシュアップの条件により選択されている場合

【図 4 4】

【図44】

(A) 選択演出Bの演出内容					
演出パターン	質問内容	選択肢 1 (リーチ演出A対応)	選択肢 2 (リーチ演出B対応)	選択肢 3 (リーチ演出C対応)	選択肢 4
演出パターンV	『画面上！何をしよう？』	『宝探し』	『モンスター退治』	『強い敵を探す』	—
演出パターンW	『夢は何？』	宝箱の画像＋『宝を貰った！』	モンスターの画像＋『モンスターを退治したい！』	強敵の画像＋『強い敵と戦いたい！』	—
演出パターンX	『気になるのはどれ？』	宝箱の画像	モンスターの画像	強敵の画像	『選べない』
演出パターンY	『何が欲しい？』	『お金』	『名譽』	『好敵手』	—
演出パターンZ	『何が欲しい？』	宝箱の画像＋『お金』	モンスターの画像＋『名譽』	強敵の画像＋『好敵手』	—

(B) 選択演出Bの演出パターン

演出パターン	対象遊技状態	初期選択肢※	総演出時間	操作受付期間	変化対象	選択時の付与ポイント数
演出パターンV	通常状態	選択肢 1	5 秒	3 秒	各リーチ演出の実行割合	2
演出パターンW	通常状態	選択肢 2	6 秒	4 秒	各リーチ演出の実行割合	1
演出パターンX	通常状態	選択肢 3	7 秒	5 秒	各リーチ演出の実行割合	3
演出パターンY	確変状態	選択肢 1	8 秒	6 秒	各リーチ演出の実行割合	5
演出パターンZ	確変状態	選択肢 2	9 秒	7 秒	各リーチ演出の実行割合	3

※：電源投入後から選択演出Bの実行回数が2回以下の場合、及び確変状態が継続している場合、いずれの選択肢がソフトウェアの条件により選択されている場合

【図 4 5】

【図45】

(A) リーチ演出決定テーブルA設定時のリーチ演出決定割合

遊技状態	リーチ演出 A	リーチ演出 B	リーチ演出 C
通常状態	3 3 %	3 3 %	3 4 %
時短状態	3 3 %	3 3 %	3 4 %
確変状態	3 3 %	3 3 %	3 4 %

(B) リーチ演出決定テーブルB設定時のリーチ演出決定割合

遊技状態	リーチ演出 A	リーチ演出 B	リーチ演出 C
通常状態	5 0 %	2 5 %	2 5 %
時短状態	6 0 %	2 0 %	2 0 %
確変状態	7 0 %	1 5 %	1 5 %

(C) リーチ演出決定テーブルC設定時のリーチ演出決定割合

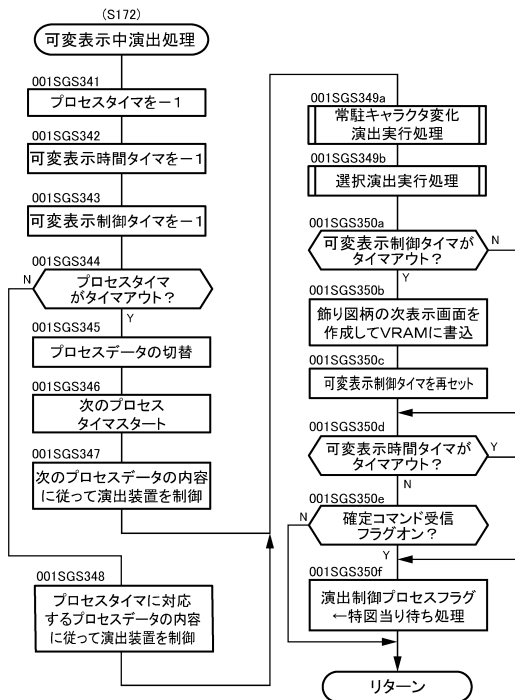
遊技状態	リーチ演出 A	リーチ演出 B	リーチ演出 C
通常状態	2 5 %	5 0 %	2 5 %
時短状態	2 0 %	6 0 %	2 0 %
確変状態	1 5 %	7 0 %	1 5 %

(D) リーチ演出決定テーブルD設定時のリーチ演出決定割合

遊技状態	リーチ演出 A	リーチ演出 B	リーチ演出 C
通常状態	2 5 %	2 5 %	5 0 %
時短状態	2 0 %	2 0 %	6 0 %
確変状態	1 5 %	1 5 %	7 0 %

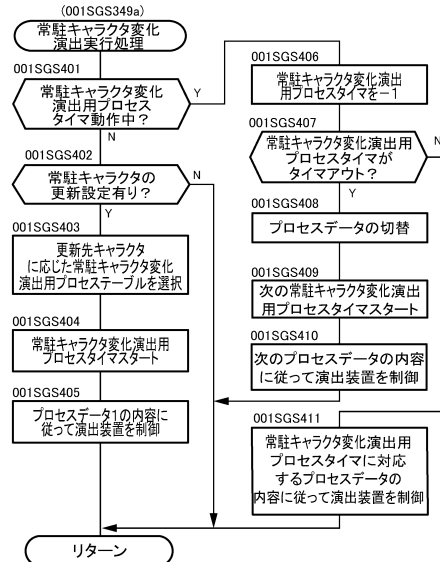
【図 4 6】

【図46】



【図 4 7】

【図47】



10

20

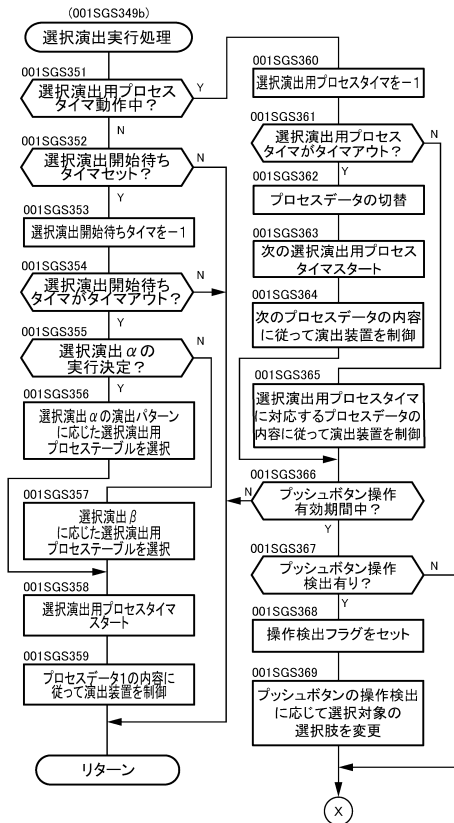
30

40

50

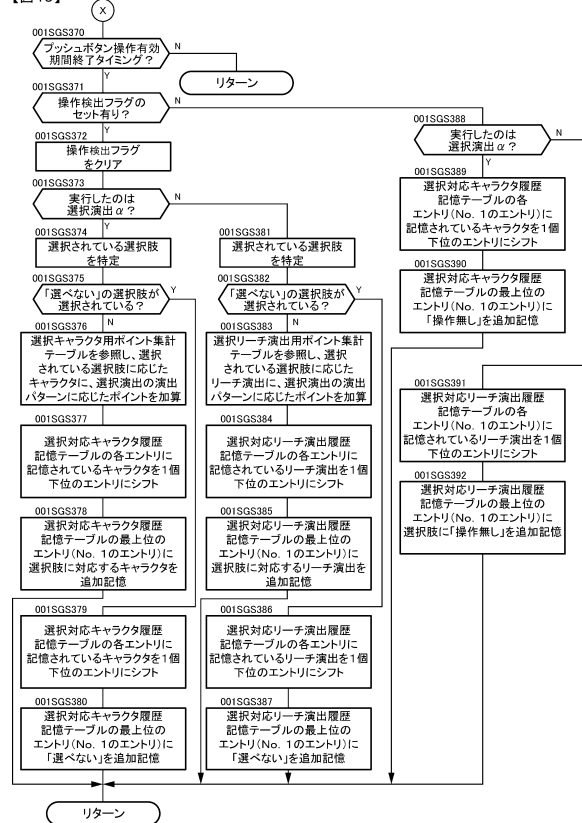
【図 48】

【図48】



【図 49】

【図49】

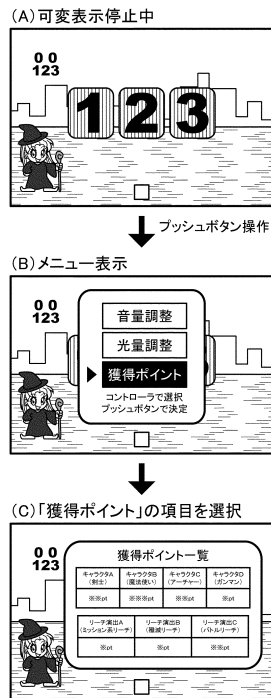


10

20

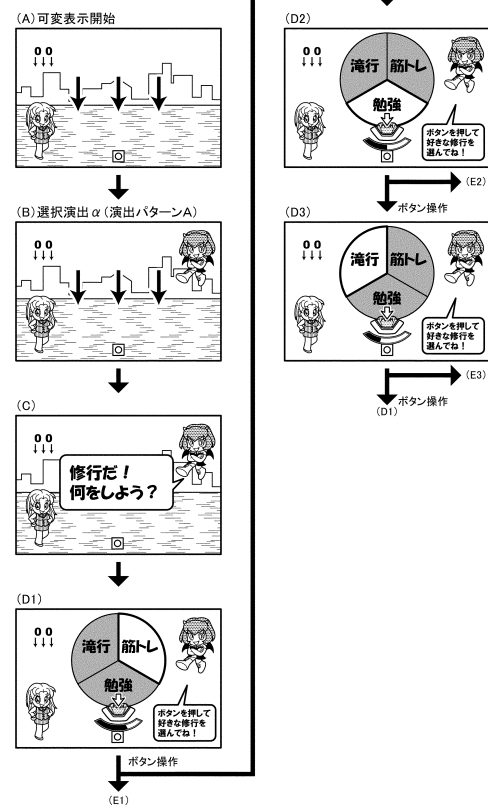
【図 50】

【図50】



【図 51】

【図51】



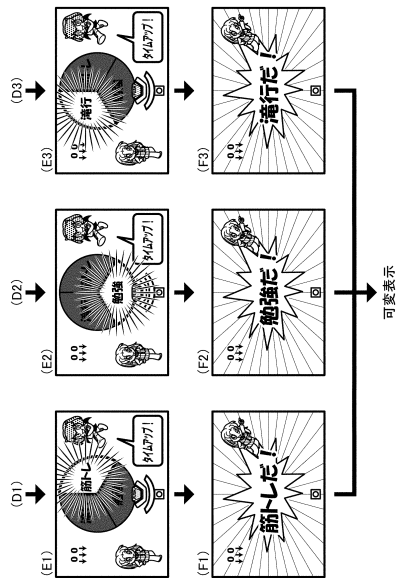
30

40

50

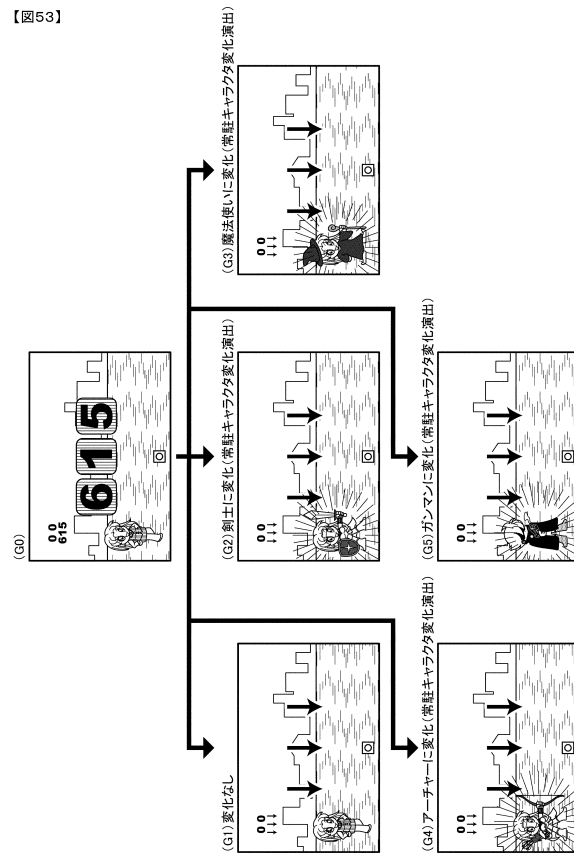
【図 5 2】

【図52】



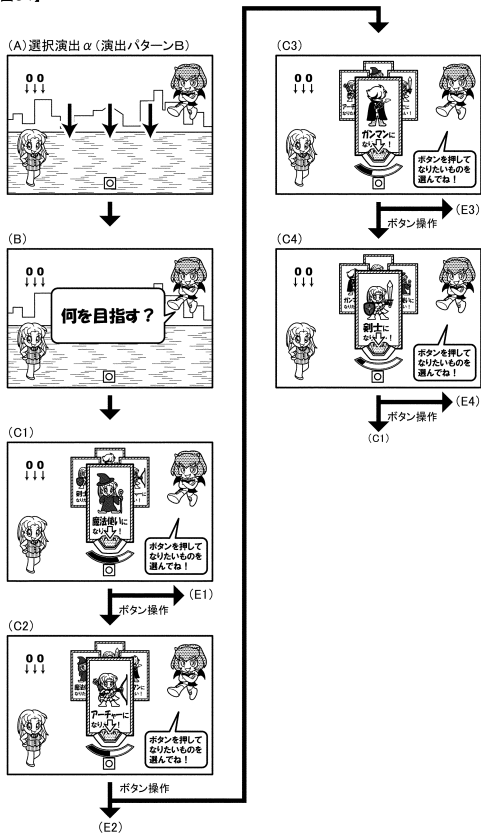
【図 5 3】

【図53】



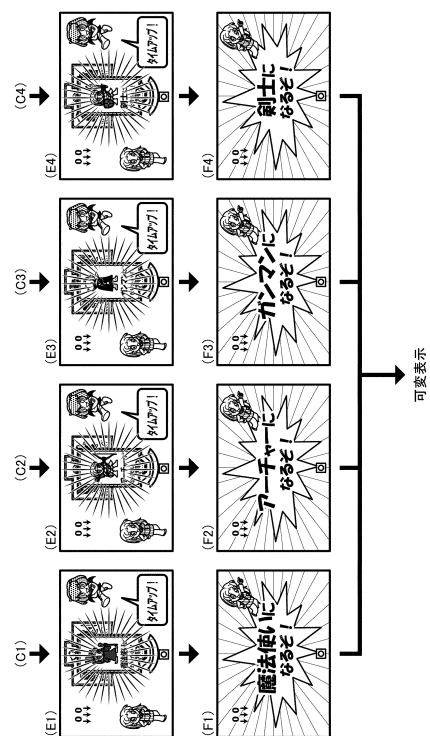
【図 5 4】

【図54】



【図 5 5】

【図55】



10

20

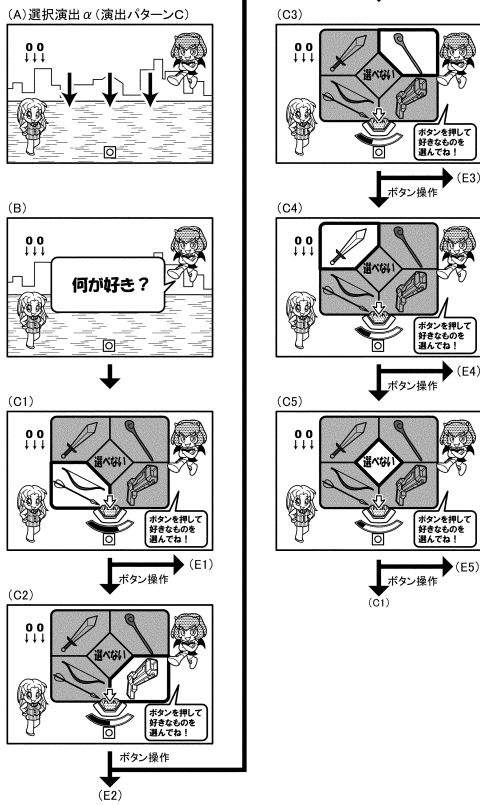
30

40

50

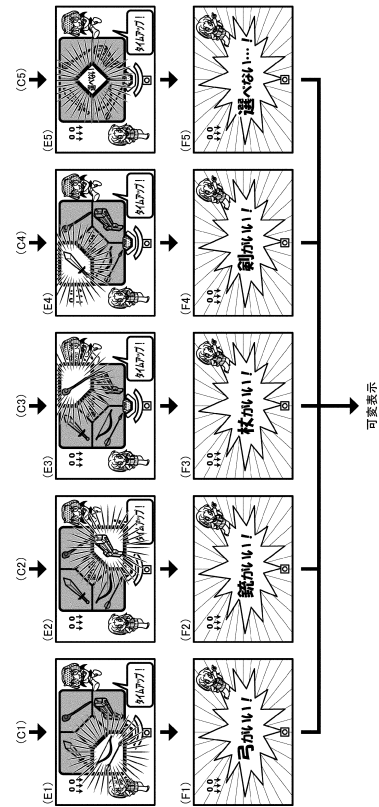
【図 5 6】

【図56】



【図 5 7】

【図57】

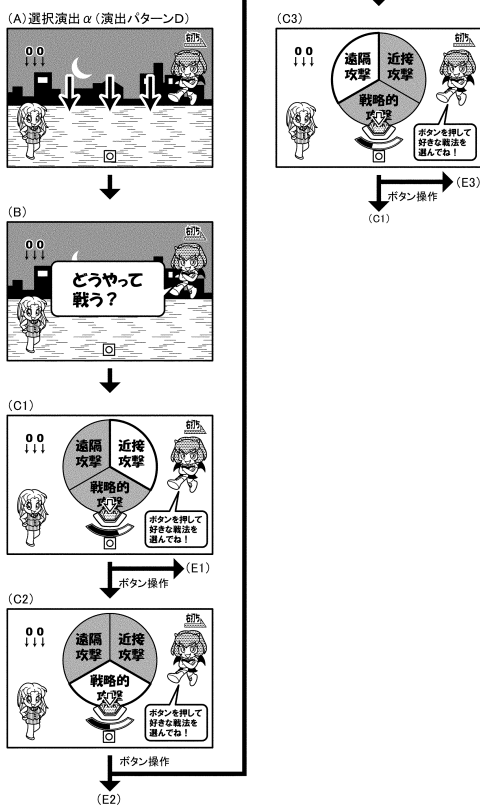


10

20

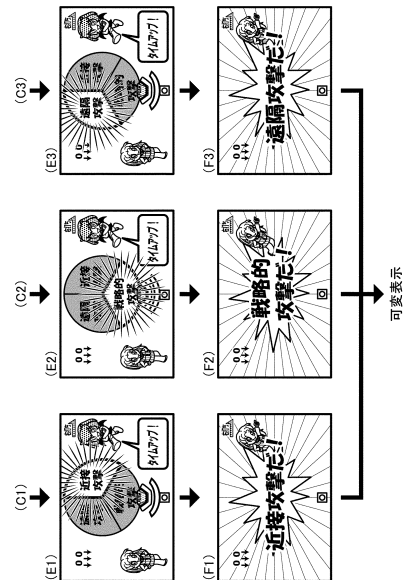
【図 5 8】

【図58】



【図 5 9】

【図59】



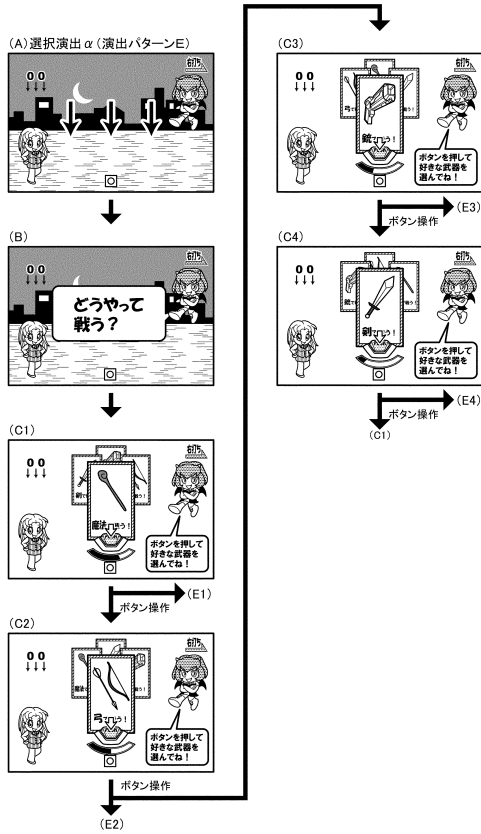
30

40

50

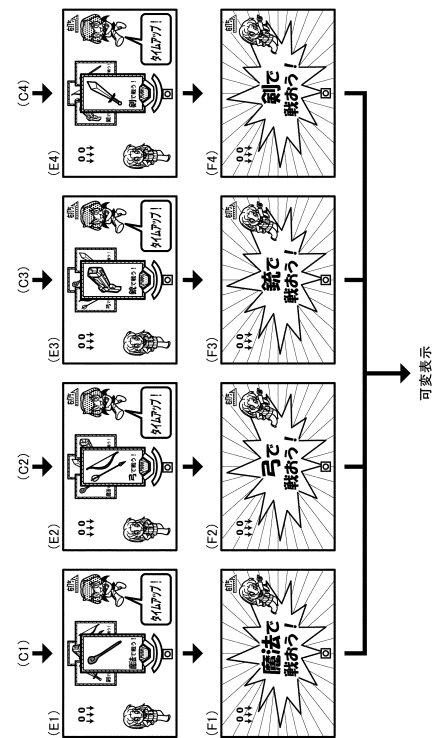
【図 60】

【図60】



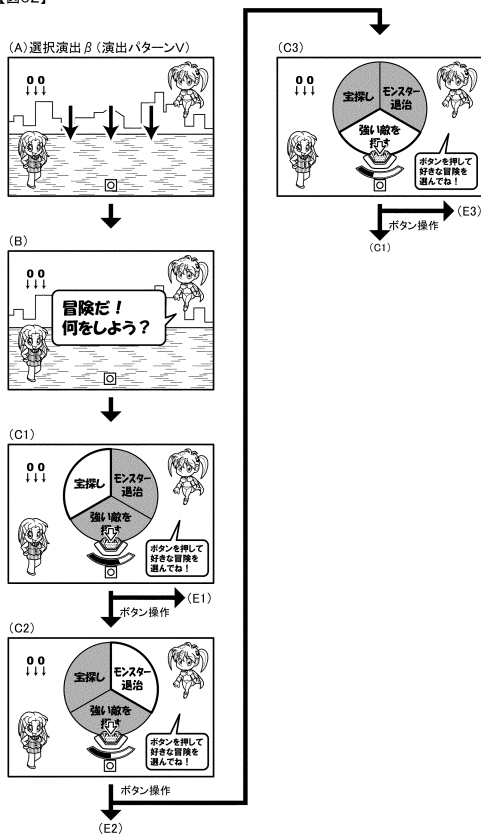
【図 6 1】

【図61】



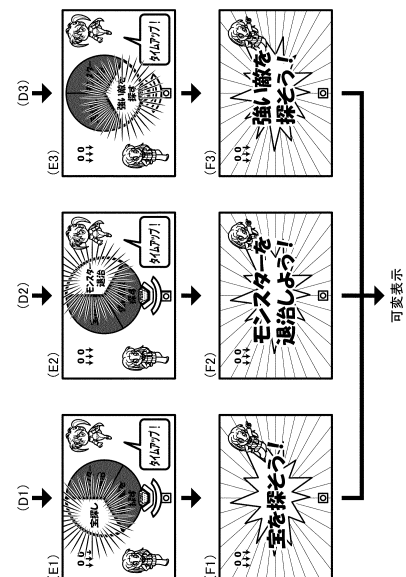
【圖 6 2】

【図62】



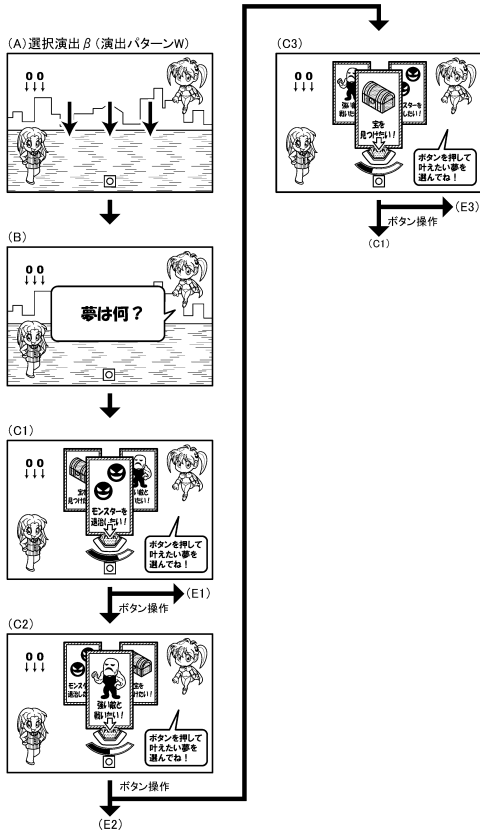
【圖 6 3】

【図63】



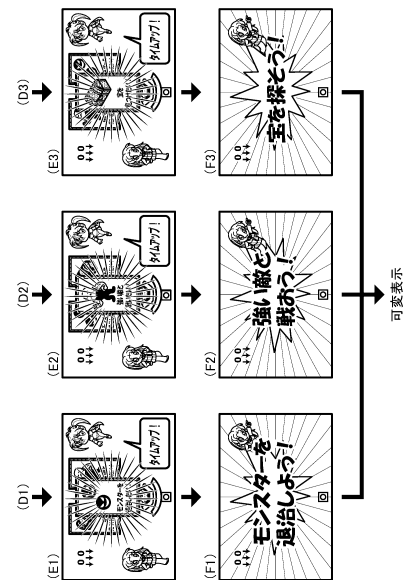
【図 6 4】

【図64】



【図 65】

【図65】

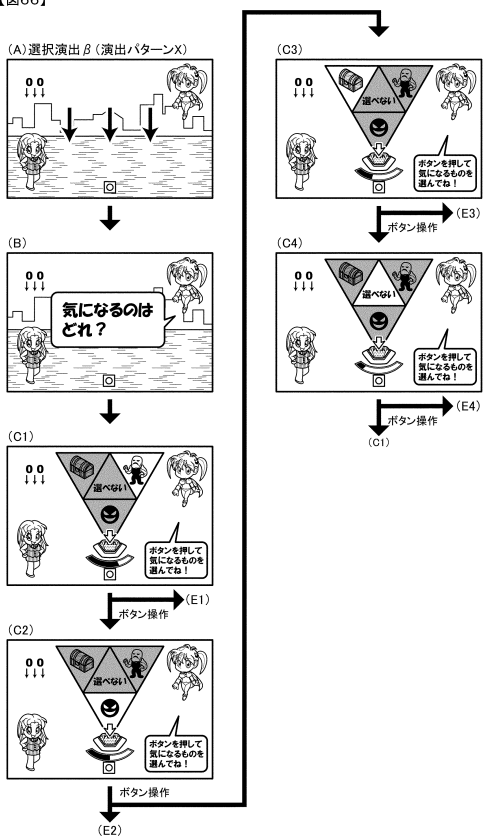


10

20

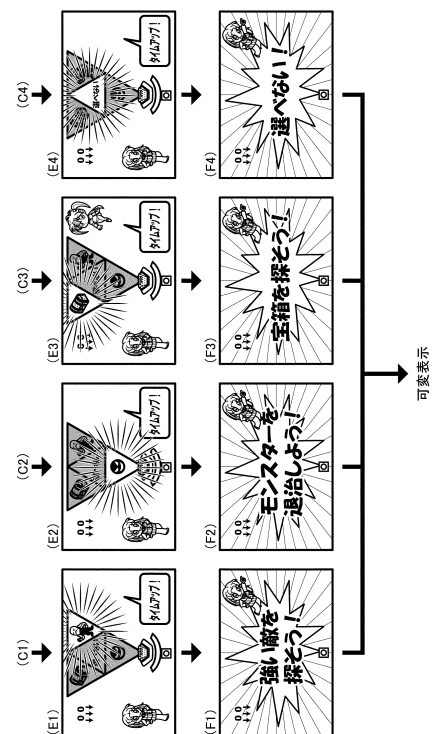
【図 6 6】

【図66】



【圖 67】

【図67】



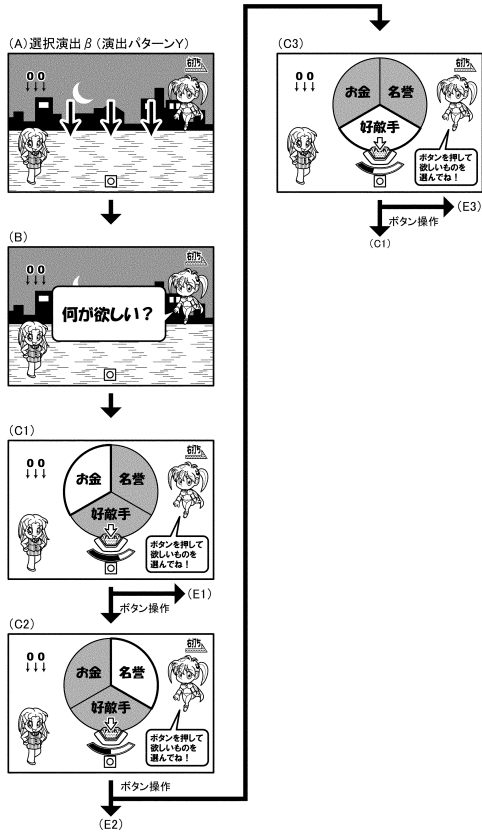
30

40

50

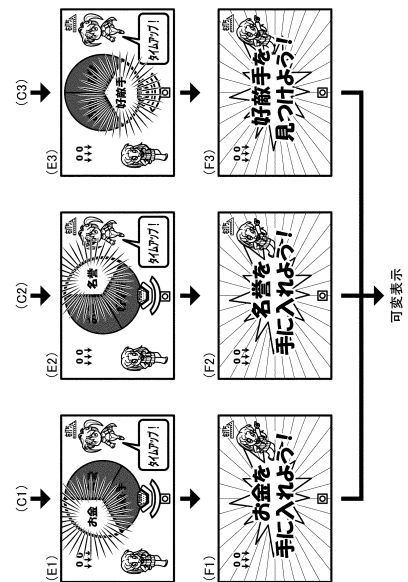
【図 68】

【図68】



【圖 69】

【図69】

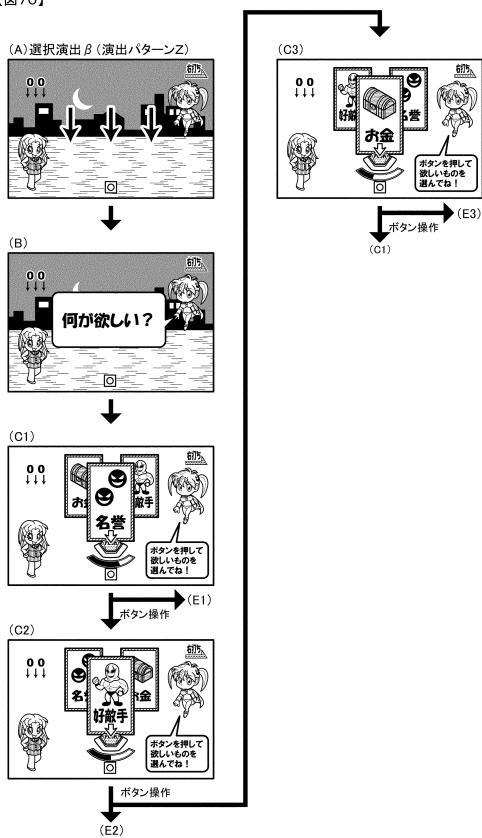


10

20

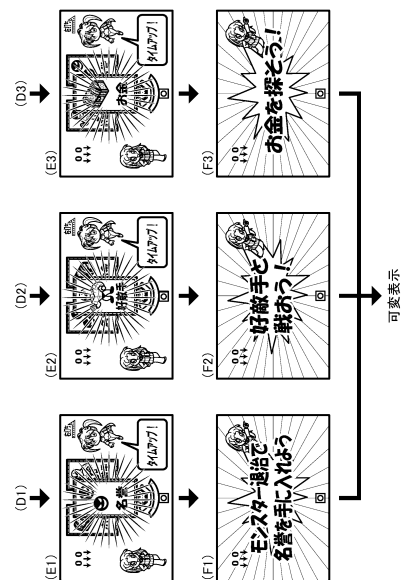
【図 70】

【図70】



【圖 7 1】

【図71】



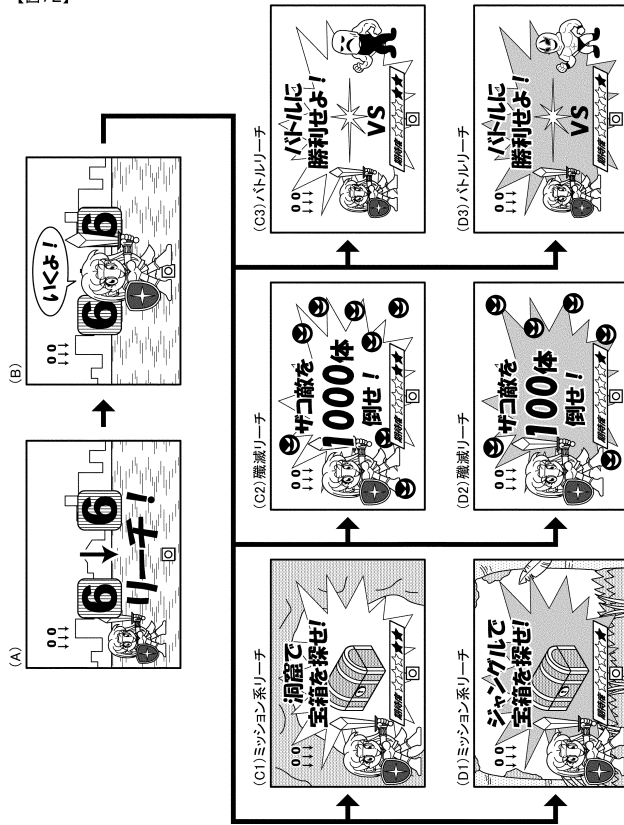
30

40

50

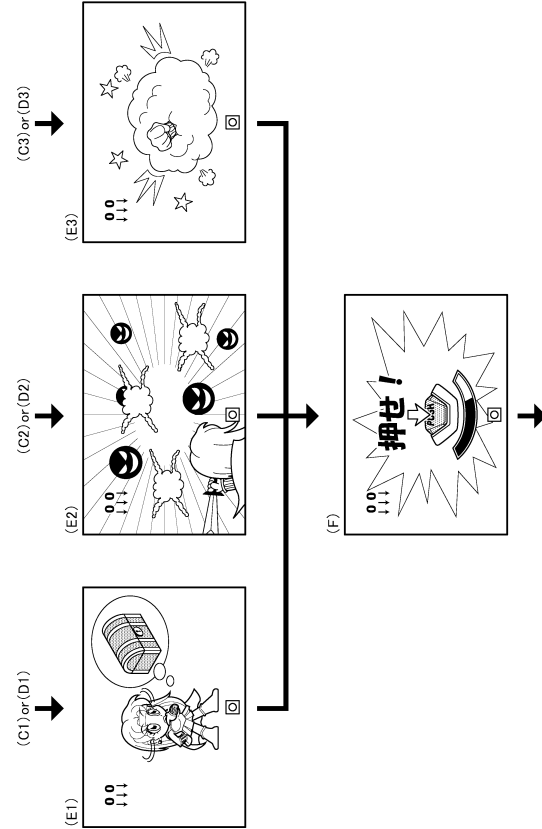
【図 7 2】

【図72】



【図 7 3】

【図73】

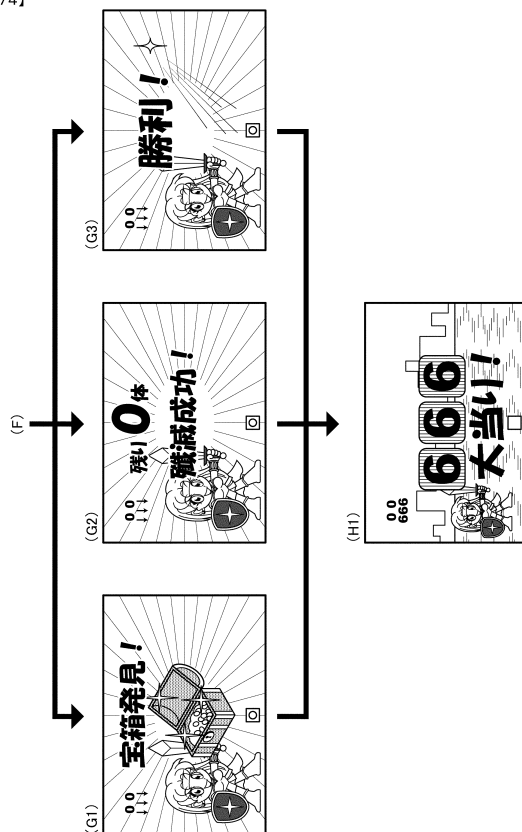


10

20

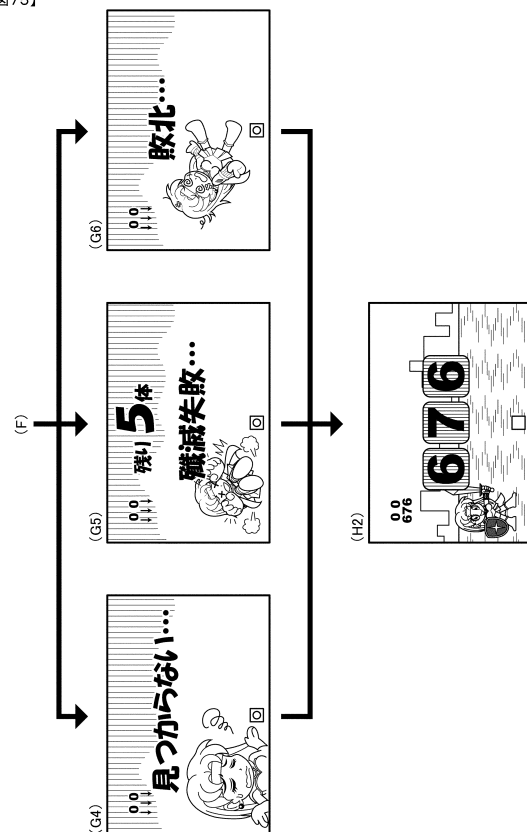
【図 7 4】

【図74】



【図 7 5】

【図75】



30

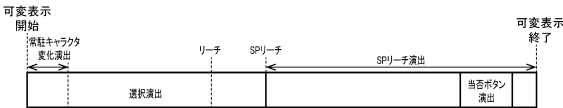
40

50

【図 76】

【図76】

(A) 可変表示期間の演出 (SPリーチ)



(B) 常駐キャラクター変化演出の発光パターン

変化先キャラクター	発光パターン
キャラクターA	発光パターンPH-1
キャラクターB	
キャラクターC	発光パターンPH-2
キャラクターD	

(C) 常駐キャラクター変化のBGMパターン

変化先キャラクター	BGMパターン
キャラクターA	BGMパターンPL-1
キャラクターB	BGMパターンPL-2
キャラクターC	BGMパターンPL-3
キャラクターD	BGMパターンPL-4

(D) SPリーチ演出の発光パターン

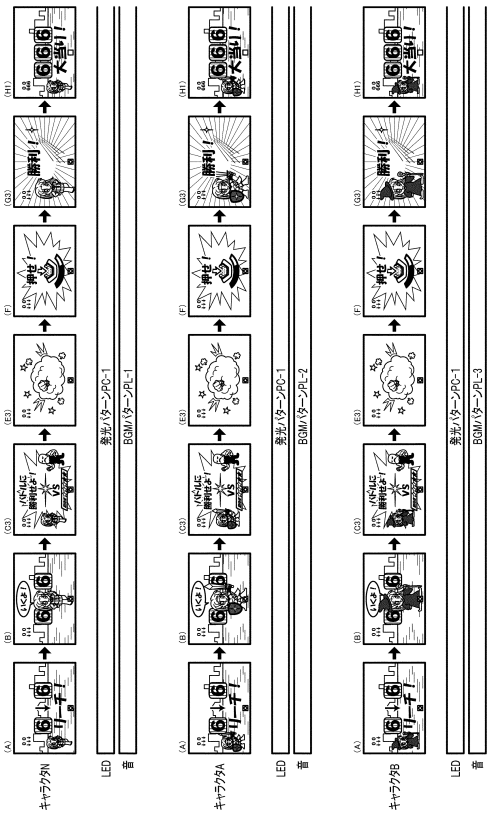
キャラクター種別	ミッション系リーチ	電滅リーチ	バトルリーチ
キャラクターA	発光パターンPA-1	発光パターンPB-1	発光パターンPC-1
キャラクターB			
キャラクターC	発光パターンPA-2	発光パターンPB-2	発光パターンPC-2
キャラクターD			

(E) SPリーチ演出のBGMパターン

キャラクター種別	ミッション系リーチ	電滅リーチ	バトルリーチ
キャラクターA	BGMパターンPJ-1	BGMパターンPK-1	BGMパターンPL-1
キャラクターB	BGMパターンPJ-2	BGMパターンPK-2	BGMパターンPL-2
キャラクターC	BGMパターンPJ-3	BGMパターンPK-3	BGMパターンPL-3
キャラクターD	BGMパターンPJ-4	BGMパターンPK-4	BGMパターンPL-4
キャラクターD	BGMパターンPJ-5	BGMパターンPK-5	BGMパターンPL-5

【図 77】

【図77】

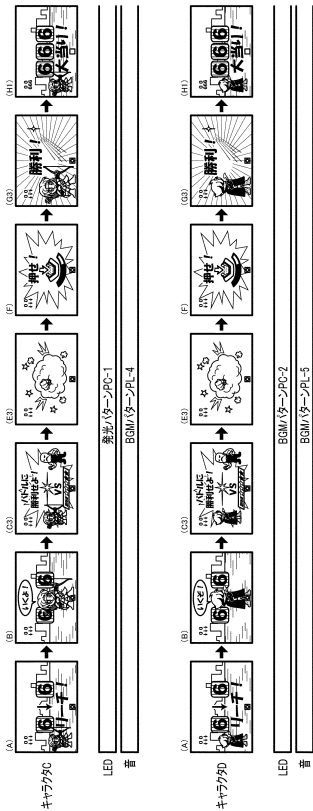


10

20

【図 78】

【図78】



30

40

50