(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7384875号
(P7384875)

(45)発行日　令和5年11月21日(2023.11.21)

(24)登録日　令和5年11月13日(2023.11.13)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３３Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全428頁）

(21)出願番号　特願2021-151681(P2021-151681)
(22)出願日　令和3年9月17日(2021.9.17)
(65)公開番号　特開2023-43931(P2023-43931A)
(43)公開日　令和5年3月30日(2023.3.30)
審査請求日　令和4年11月11日(2022.11.11)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
(72)発明者　梶原 涼
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
(72)発明者　鈴木 淳大
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　永田 美佐

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
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、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
通常状態と、該通常状態よりも有利な第１特別状態と、該第１特別状態よりも有利な第２特別状態と、に制御可能であり、
前記有利状態の終了後に、前記第１特別状態または前記第２特別状態に制御可能であり、
前記第１特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を停止する制御を行い、
前記第２特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を停止する制御を行い、
前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を停止する制御を行わず、該有利状態の終了後に前記第１特別状態および前記第２特別状態に制御することなく遊技の進行を停止する制御を行い、
前記第１特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、遊技の進行を停止する制御が行われる場合、遊技の進行を停止している旨を示す表示を表示し、
前記第２特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、遊技の進行を停止する制御が行われる場合、遊技の進行を停止している旨を示す表示を表示し、
前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、該有利状態の終了後

に遊技の進行を停止する制御が行われる場合、遊技者に注意を促す注意喚起表示を表示した後、遊技の進行を停止している旨を示す表示を表示し、
前記第１特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合に表示される遊技の進行を停止している旨を示す表示と、前記第２特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合に表示される遊技の進行を停止している旨を示す表示と、前記有利状態に制御されているときの所定タイミングにおいてカウンタ値が作動値になり該有利状態の終了後に遊技の進行を停止する制御が行われる場合に表示される遊技の進行を停止している旨を示す表示と、は共通の表示である、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機には、有利区間におけるゲーム数が１５００ゲームに到達したことや、付与された遊技価値の純増枚数が上限値を超えた場合（所定条件が成立した場合）において、遊技の進行を停止する遊技停止状態に制御可能なものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０２０－６５８２０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１にあっては、遊技の進行を停止する遊技停止状態に制御可能な遊技機として商品性を高める余地があるという問題がある。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技停止状態に制御可能な遊技機であって、商品性を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
請求項１に記載の遊技機は、
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、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
通常状態と、該通常状態よりも有利な第１特別状態と、該第１特別状態よりも有利な第２特別状態と、に制御可能であり、
前記有利状態の終了後に、前記第１特別状態または前記第２特別状態に制御可能であり、
前記第１特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を停止する制御を行い、
前記第２特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を停止する制御を行い、
前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を停止する制御を行わず、該有利状態の終了後に前記第１特別状態および前記第２特別状態に制御することなく遊技の進行を停止する制御を行い、
前記第１特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、遊技の進行を停止する制御が行われる場合、遊技の進行を停止している旨を示す表示を表示し、
前記第２特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、遊技の進行を停止する制御が行われる場合、遊技の進行を停止している旨を示す表示を表示し、

前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、該有利状態の終了後に遊技の進行を停止する制御が行われる場合、遊技者に注意を促す注意喚起表示を表示した後、遊技の進行を停止している旨を示す表示を表示し、
前記第１特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合に表示される遊技の進行を停止している旨を示す表示と、前記第２特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合に表示される遊技の進行を停止している旨を示す表示と、前記有利状態に制御されているときの所定タイミングにおいてカウンタ値が作動値になり該有利状態の終了後に遊技の進行を停止する制御が行われる場合に表示される遊技の進行を停止している旨を示す表示と、は共通の表示である（図１２－５７、図１２－５８）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、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。
【図１１－１０】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－１１】スーパーリーチのリーチ演出の期待度を示す説明図である。
【図１１－１２】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。
【図１１－１３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－１４】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
【図１１－１５】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。
【図１１－１６】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１９】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－２０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２１】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２２】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【図１１－２３】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２４】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。
【図１１－２５】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２６】停止図柄の決定割合を示す説明図である。
【図１１－２７】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
【図１１－２８】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
【図１１－２９】通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３０】時短状態Ａ、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３１】時短状態Ｂにおける可変表示中の演出の流れを示す図である。
【図１１－３２】低ベース弱リーチＡ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－３３】低ベース弱リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３４】低ベース弱リーチＢ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－３５】低ベース弱リーチＢ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３６】低ベース強リーチＡ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－３７】低ベース強リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－３８】低ベース強リーチＡ演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。
【図１１－３９】低ベース強リーチＢ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４０】低ベース強リーチＡ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４１】低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４２】低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４３】タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
【図１１－４４】高ベーススーパーリーチＡ～Ｄ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－４５】高ベーススーパーリーチＡ～Ｄ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－４６】画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。
【図１１－４７】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
【図１１－４８】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
【図１１－４９】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
【図１１－５０】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
【図１１－５１】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
【図１１－５２】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。
【図１１－５３】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
【図１１－５４】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
【図１１－５５】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
【図１１－５６】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
【図１１－５７】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
【図１１－５８】タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。
【図１１－５９】操作促進演出Ａの実行状況を示す図である。
【図１１－６０】操作促進演出Ｂの実行状況を示す図である。
【図１１－６１】操作促進演出Ｃの実行状況を示す図である。
【図１１－６２】操作促進演出Ｄの実行状況を示す図である。

【図１１－６３】操作促進画像の表示態様を示す図である。
【図１１－６４】大当り開始演出の実行状況を示す図である。
【図１１－６５】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。
【図１１－６６】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
【図１１－６７】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を示す説明図ある。
【図１１－６８】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。
【図１１－６９】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。
【図１１－７０】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図１１－７１】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１１－７２】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１１－７３】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
【図１１－７４】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７５】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７６】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７７】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７８】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－７９】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８０】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８１】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８２】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８３】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８４】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８５】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８６】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８７】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８８】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－８９】弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９０】弱リーチ系弱リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９１】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９２】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９３】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９４】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９５】弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９６】弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９７】弱リーチ系弱リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９８】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－９９】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１００】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０１】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０２】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０３】弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０４】強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０５】強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０６】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０７】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１０８】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図１１－１０９】強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１０】強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１１】強リーチ系強リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１２】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１３】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１４】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１５】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１６】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１７】強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１８】強リーチ系強リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１１９】強リーチ系強リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２０】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２１】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２２】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２３】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２４】強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２５】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２６】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２７】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２８】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１２９】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３０】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３１】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３２】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３３】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３４】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３５】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３６】高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３７】高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３８】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１３９】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４０】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４１】高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図１１－１４２】高ベースリーチ系リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４３】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４４】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４５】高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４６】高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４７】高ベースリーチ系リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４８】高ベースリーチ系リーチＣ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１４９】高ベースリーチ系リーチＣ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５０】高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５１】高ベースリーチ系リーチＤ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１－１５２】低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートを構成する機関と輝度データとの関係を示す図である。
【図１２－１】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図１２－２】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１２－３】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。
【図１２－４】パチンコ遊技機の背面図である。
【図１２－５】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１２－６】各乱数を示す説明図である。
【図１２－７】変動パターンを示す説明図である。
【図１２－８】変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２－９】（Ａ）は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）、（Ｃ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｄ）は大当り種別の説明図である。
【図１２－１０】特別可変入賞球装置の構造を示す概略図である。
【図１２－１１】特別可変入賞球装置の開放パターンの説明図である。
【図１２－１２】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１２－１３】（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１２－１４】表示モニタの説明図である。
【図１２－１５】表示モニタの説明図である。
【図１２－１６】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１２－１７】遊技制御用タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１２－１８】電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図１２－１９】遊技停止監視処理を示すフローチャートである。
【図１２－２０】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１２－２１】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図１２－２２】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
【図１２－２３】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１２－２４】変動パターン判定処理を示すフローチャートである。
【図１２－２５】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１２－２６】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図１２－２７】遊技停止処理を示すフローチャートである。
【図１２－２８】遊技停止タイミングの説明図である。
【図１２－２９】（Ａ）はエラーが発生した場合の説明図であり、（Ｂ）はＭＹカウンタ値が規定値に到達した場合の説明図である。
【図１２－３０】（Ａ）は遊技制御基板から払出制御基板に対して出力される制御信号の内容の一例を示す説明図であり、（Ｂ）は遊技制御基板と払出制御基板との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１２－３１】制御信号および制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。
【図１２－３２】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すシーケンス図である。
【図１２－３３】払出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１２－３４】払出制御タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１２－３５】カードユニットとパチンコ遊技機との間の通信を説明するためのタイミング図である。
【図１２－３６】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。
【図１２－３７】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１２－３８】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１２－３９】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
【図１２－４０】先読み予告演出の実行の有無と各表示パターンの決定割合の説明図である。
【図１２－４１】遊技停止示唆演出処理を示すフローチャートである。
【図１２－４２】右打ち促進表示処理を示すフローチャートである。
【図１２－４３】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１２－４４】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１２－４５】予告演出の実行の有無及び各演出パターンの決定割合の説明図である。
【図１２－４６】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図１２－４７】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
【図１２－４８】遊技停止演出処理を示すフローチャートである。
【図１２－４９】図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び演出内容の説明図である。
【図１２－５０】第２図柄確定期間中演出を示すタイミングチャートである。
【図１２－５１】エンディング演出を示すタイミングチャートである。
【図１２－５２】遊技停止演出を示すタイミングチャートである。
【図１２－５３】大当り遊技開始時の表示態様を示す説明図である。
【図１２－５４】時短状態または確変状態から通常状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１２－５５】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。
【図１２－５６】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。
【図１２－５７】遊技停止状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１２－５８】遊技停止状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１２－５９】客待ちデモ演出の表示態様を示す説明図である。
【図１２－６０】変形例としての遊技停止演出の表示態様を示す説明図である。
【図１２－６１】変形例としての第２図柄確定期間中演出の表示態様を示す説明図である。
【図１２－６２】変形例としての度数表示ＬＥＤの表示態様を示す説明図である。
【図１２－６３】変形例としての表示モニタの表示態様を示す説明図である。
【図１２－６４】変形例としての遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。
【図１２－６５】遊技停止状態においてパチンコ遊技機を起動させるときの表示態様を示

す説明図である。
【図１２－６６】変形例における表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１２－６７】（Ａ）は変形例におけるエラーが発生した場合の説明図であり、（Ｂ）は変形例におけるＭＹカウンタ値が規定値に到達した場合の説明図であり、（Ｃ）は変形例における設定変更状態の説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［形態１］
形態１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００１０】

形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報を第１サイズ（飾り図柄（大））のリーチ態様で表示し、その後に該リーチ態様で表示した装飾識別情報（飾り図柄（大））を該第１サイズよりも小さい第２サイズ（飾り図柄（小））で表示し、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、該第２サイズで表示されている装飾識別情報（飾り図柄（小））の表示位置を用いるように表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１サイズで表示されていた装飾識別情報が第２サイズとなることで遊技者の視線を集め、第２サイズとなった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１１】
形態１－３の遊技機は、形態１－１または１－２に記載の遊技機であって、
前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１２】
形態１－４の遊技機は、形態１－１～１－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）と、該第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）と、を含み、
前記第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチに対応するタイトル表示及び前記第２リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１３】
形態１－５の遊技機は、形態１－４に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、
前記第３リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１リーチ及び第２リーチよりも有利状態に制御される期待度が高い第３リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で第３リーチに対応するタイトル表示を表示させることができる。

【００１４】
形態１－６の遊技機は、形態１－５に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）に対応するタイトル表示及び前記第３リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のう

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

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

【００１５】

［形態２］

形態２－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００１８】

［形態４］

形態４－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利

状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００１９】
　［形態５］
　形態５－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パ

ターン（ＰＡ２－７～９）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターン（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－５～７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－７～９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）と前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は、複数のキャラクタが用いられるリーチであり、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）は該第１リーチにおける第１キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）と該第１リーチにおける第２キャラクタ（敵キャラクタ「ボインゴ」）とが用いられ、該第１キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は該第２リーチにおける第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）と該第２リーチにおける第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）とが用いられ、該第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートは、該第２リーチにおける第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が手前側および該第２リーチにおける第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）が奥側となるように配置された表示から表示を開始し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートは、該第１リーチにおける第１キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）が手前側および該第２リーチにおける第２キャラクタ（敵キャラクタ「ボインゴ」）が奥側とならないように配置された表示から表示を開始する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチについては、有利状態に制御される旨が報知される第１キャラクタが手前側となり、第２キャラクタが奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で期待度が高いことを認識しやす

くなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００２０】
形態５－２の遊技機は、形態５－１に記載の遊技機であって、
前記第１キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）であり、
前記第２キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）であり、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートの開始時に、前記第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が背中を向けて手前側の位置に表示され、前記第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）がこちらを向いて奥側の位置に表示され、前記第１キャラクタと前記第２キャラクタとが対峙している
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチについては、遊技者の向きと第１キャラクタの向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に期待度が高いことを認識させやすくなる。
【００２１】
形態５－３の遊技機は、形態５－１または５－２に記載の遊技機であって、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）における導入パートにおいて、前記第１キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第２キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）は、前記タイトル表示パートで前記タイトル表示（タイトル文字）が表示されていた表示領域を含む位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示に注目していた遊技者が、タイトル表示が消えることで自然と第１キャラクタと第２キャラクタに視線が行くようになる。
【００２２】
［形態６］
形態６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される期待度が高く、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも実行時間が長く、
前記第１リーチと前記第２リーチは、セリフ字幕が用いられるリーチであり、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）およびセリフ字幕を表示し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、前記第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて表示されていたセリフ字幕を継続して表示し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、セリフ字幕を表示せず、タイトル表示（タイトル文字）を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度が高く、実行時間の長い第２リーチは極力タイトル表示とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に期待度が低く、実行時間の短い第１リーチの時には、セリフ字幕とタイトル表示を被らせたとしても、先にタイトル表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル表示とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００２３】

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

【００２４】

形態６－３の遊技機は、形態６－１または６－２に記載の遊技機であって、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示（タイトル文字）に対応する音声は出力されない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示とセリフ字幕とが同時に表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【００２５】

［形態７］

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

該特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入（高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入））を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない第１サイズで表示を行い、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見えるサイズで表示されるため、遊技者をタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００２６】

形態７－２の遊技機は、形態７－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出）のタイトル表示パートが開始される前に、前記表示手段（画像表示装置５）の手前側に可動物（可動体３２）が重なるように動作し、
前記可動物が動作してから該可動物が初期位置に戻るまでの期間（落下演出）において前記可動物の動作に対応する背景（落下演出専用の背景）が表示され、前記可動物が初期位置に戻った際に、複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ前記表示手段の表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる第１サイズ（拡大サイズ）でタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、その後に第２サイズ（縮小サイズ）のタイトル表示と該タイトル表示に対応する背景（タイトル表示専用の背景）が表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチタイトルの表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル表示を遊技者に見せることができる。

【００２７】

［形態８］

形態８－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第

２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されており、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態（縮小サイズで定位置に表示されている状態）から複数の文字を拡大させて表示する（タイトル文字の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる）ことでタイトル表示パートを終了させ、前記特定リーチにおける導入パートに対応する表示（導入パートの開始時の背景）を視認可能となるように表示し、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入（高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入））を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル表示に注目しており、そのタイトル表示を好適に用いて、次の導入パートに対応する表示への切り替わりを違和感なく行うことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００２８】
　［形態９］
　形態９－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

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

【００２９】

［形態１０］

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

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

【００３０】

形態１０－２の遊技機は、形態１０－１に記載の遊技機であって、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）は、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）よりも短い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態で実行される第２リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く特別状態を進めることができる一方、通常状態で実行される第１リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。

【００３１】

［形態１１］

形態１１－１の遊技機は、

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

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

【００３２】

［形態１２］

形態１２－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段は、

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００３３】

［形態１３］

形態１３－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

【００３４】

形態１３－２の遊技機は、形態１３－１に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成され、

前記第１リーチ（低ベース強リーチＢ演出）は、Ｎ（Ｎは整数）＋０．５個（３．５個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＣ演出）は、Ｎ＋１個（４個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、
前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）毎に強調表示が行われるとともに、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

【００３５】
形態１３－３の遊技機は、形態１３－２に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示では、１個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間と０．５個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間とが共通である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、１個のオブジェクトの強調表示が行われる時間と０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

【００３６】
形態１３－４の遊技機は、形態１３－２または１３－３に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示では、１個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合にも共通の強調音（期待度示唆音）が出力される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の音声が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【００３７】
［形態１４］
形態１４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示において、一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を継続したまま、二つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を終了させ、三つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいては、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、期待度示唆表示では、一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目のオブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目のオブジェクトに対する強調表示は一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【００３８】
形態１４－２の遊技機は、形態１４－１に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる毎に強調音（期待度示唆音）が出力されるとともに、一のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示の強調音（期待度示唆音）の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の強調音（期待度示唆音）が出力される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【００３９】
形態１４－３の遊技機は、形態１４－１または１４－２に記載の遊技機であって、
前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）と文字（文字「期待度」）とにより構成され、
オブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示は、文字（文字「期待度」）と重畳するサイズで行われる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数のオブジェクトと文字の双方に注目させることができる。

【００４０】

［形態１５］
形態１５－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示と同時に前記保留表示を表示しないようにし、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル、最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、最強リーチ系最強リー

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

【００４１】
形態１５－２の遊技機は、形態１５－１に記載の遊技機であって、
前記保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数は、前記期待度示唆表示を構成するオブジェクト（星形オブジェクト）の最大数（５個）と一致する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で特定リーチとなっても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成するオブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【００４２】
形態１５－３の遊技機は、形態１５－１または１５－２に記載の遊技機であって、
前記タイトル表示パートの開始前に表示手段（画像表示装置５）が単色表示されるときに前記保留表示を終了する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。

【００４３】
［形態１６］
形態１６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－２～４／ＰＢ１－１４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－４～６／ＰＡ２－１６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－１５）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１７）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－８～１０／ＰＢ１－１６）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１０～１２／ＰＡ２－１８）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－２～４／ＰＢ１－１４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２

－４～６／ＰＡ２－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－１５を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－８～１０／ＰＢ１－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－１０～１２／ＰＡ２－１８を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）は、該第３リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて第１数（３）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第１数よりも多い第２数（３．５）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第２数よりも多い第３数（４）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
前記第１数と前記第２数との数の差は、該第２数と前記第３数との数の差と同じ（０．５）であり、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたとき

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

ことを特徴としている。

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

【００４４】

形態１６－２の遊技機は、形態１６－１に記載の遊技機であって、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－１１～１３／ＰＢ１－１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－１３～１５／ＰＡ２－１９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から第３数に増加した場合よりも第３数から第４数に増加した場合の方がオブジェクトの数の増加量は小さいが、第１数から第３数に増加した場合よりも第

３数から第４数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数が少ない場合でも有利状態に制御されることを期待させることができる。

【００４５】

形態１６－３の遊技機は、形態１６－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態よりも有利な特別状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が増加した場合に有利状態に制御されることを期待させることができる。

【００４６】

［形態１７］

形態１７－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１

－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートよりも長く、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチにおけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い第１リーチにおけるタイトル表示パートよりも長く、また、第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入

パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００４７】

形態１７－２の遊技機は、形態１７－１に記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００４８】

形態１７－３の遊技機は、形態１７－１または１７－２に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００４９】

［形態１８］

形態１８－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

て、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのある第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのない第１リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第１リーチにより過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００５０】
形態１８－２の遊技機は、形態１８－１に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートでは、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行されることが確定する確定態様（金色）でのタイトル表示（タイトル文字）を表示可能である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度示唆表示が表示されない第１リーチにおけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。
【００５１】
［形態１９］
形態１９－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチを含む複数のリーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、
前記表示手段は、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パート及び前記選択演出において前記タイトル表示（タイトル文字）とともに期待度示唆表示を表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、
前記選択演出において前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすことができる。

【００５２】
形態１９－２の遊技機は、形態１９－１に記載の遊技機であって、
前記選択演出は、演出用操作手段（プッシュボタン３１Ｂ）の操作により期待度の低いリーチ（スーパーリーチ演出）から期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へと段階的に変化する演出であり、
前記選択演出において１段階変化するのに要する時間（次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間）は、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートの前記期待度示唆表示において１段階表示されるのに要する時間（星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間）よりも短い場合がある
ことを特徴としている。
この特徴によれば、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【００５３】
形態１９－３の遊技機は、形態１９－２に記載の遊技機であって、
前記選択演出は、１段階毎に現在のリーチ（スーパーリーチ演出）よりも１段階期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へ変化する演出であり、１段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要な前記演出操作手段（プッシュボタン３１Ｂ）の操作回数が多くなる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチの期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【００５４】
形態１９－４の遊技機は、形態１９－１～１９－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記選択演出により前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ）が選択された場合、前記タイトル表示パートから開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、選択演出を経由して特定リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのリーチが実行されたのかを遊技者が判別しやすい。
【００５５】
［形態２０］
形態２０－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチに対応するタイトル表示（スーパーリーチ演出のタイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前

記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、有利状態名称表示をより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００５６】
　形態２０－２の遊技機は、形態２０－１に記載の遊技機であって、
　前記特定リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ）のタイトル表示パートでは、タイトル表示（タイトル文字）を表示する場合に該タイトル表示専用の背景が表示され、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）の背景は、前記タイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態名称表示の背景についてもより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。
【００５７】
　［形態２１］
　形態２１－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
　発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出Ｂ、Ｄ）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
　前記促進文字表示（操作促進文字（小））を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、導入パートで表示される促進文字表示は、遊技者に対して動作を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００５８】
形態２１－２の遊技機は、形態２１－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、遊技者に対して動作を促すとともに、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））及び前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））のいずれについても前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、促進文字表示であっても特殊促進文字表示であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。
【００５９】
形態２１－３の遊技機は、形態２１－１または２１－２に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））の文字数（３）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の文字数（７～１３）よりも少ない
ことを特徴としている。
この特徴によれば、促進文字表示の文字数はタイトル表示の文字数よりも少ないため大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【００６０】
［形態２２］
形態２２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）とは異なる表示であって該特定リーチの内容を説明する説明文字表示（説明文字）を表示可能であり、
前記説明文字表示（説明文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ

系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、付加的に表示される説明文字表示を、タイトル表示よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル表示に加え、説明文字表示が付加されていることにも注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００６１】
　形態２２－２の遊技機は、形態２２－１に記載の遊技機であって、
　前記説明文字表示（説明文字）は、当該特定リーチ（スーパーリーチ演出）が有利であることを示唆する内容のものである
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、説明文字表示が付加されていることに対してさらに注目させることができる。
【００６２】
　［形態２３］
　形態２３－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
　発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、相対的に期待度の高い第２リーチに対応するタイトル表示の方が相対的に期待度の低い第１リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル表示だけでも第２リーチの方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００６３】
形態２３－２の遊技機は、形態２３－１に記載の遊技機であって、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字数（１０）は前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出）に対応

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

【００６４】

［形態２４］

形態２４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、複数の文字で構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（大））をリーチ態様で表示し、その後、該第１サイズよりも小さい第２サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（小））をリーチ態様で表示し、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の

少なくとも一の文字を前記第２サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示の少なくとも一の文字が、第２サイズに縮小した装飾識別情報よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００６５】

形態２４－２の遊技機は、形態２４－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）のいずれの文字についても前記第１サイズ（飾り図柄（大））よりも小さく、前記第２サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチ態様となった際の装飾識別情報については確実に認識させることができつつ、その後は、装飾識別情報が縮小され、装飾識別情報よりも大きなサイズでタイトル表示を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル表示に注目させることができる。

【００６６】

［形態２５］

形態２５－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出Ｂ、Ｄ）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、促進文字表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００６７】
形態２５－２の遊技機は、形態２５－１に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）は、第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）と、第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）と、から構成されており、
前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）が第１位置（定位置上部）に表示された後、前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）が第２位置（定位置下部）に表示され、
前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）が第２位置（定位置下部）に表示された後、前記第１位置（定位置上部）に表示された前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）及び前記第２位置（定位置下部）に表示された前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）は徐々に拡大表示され、
前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）及び前記第２文字列（「ＢＯ

ＮＵＳ」）は、前記第１位置（定位置上部）及び前記第２位置（定位置下部）に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示され、
　前記第１文字列（「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」）及び前記第２文字列（「ＢＯＮＵＳ」）が前記第１位置（定位置上部）及び前記第２位置（定位置下部）に表示されたときの文字のサイズは、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字のサイズよりも大きい
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字は、常に促進文字表示を構成する文字よりも大きく表示されるので、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【００６８】
　形態２５－３の遊技機は、形態２５－１または２５－２に記載の遊技機であって、
　前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が促進文字表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【００６９】
　形態２５－４の遊技機は、形態２５－１～２５－３のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、
　前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））は、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）よりも大きく表示される
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、促進文字表示よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示は、有利状態名称表示よりも大きく表示することで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【００７０】
　形態２５－５の遊技機は、形態２５－４に記載の遊技機であって、
　前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特殊促進文字表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特殊促進文字表示の方が有利状態名称表示より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【００７１】
　［形態２６］
　形態２６－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、

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

【００７２】

形態２６－２の遊技機は、形態２６－１に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示よりも大きく表示されることで有利状態に制御されることを祝福することができる。
【００７３】
形態２６－３の遊技機は、形態２６－２に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。
【００７４】
［形態２７］
形態２７－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル

表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００７５】
形態２７－２の遊技機は、形態２７－１に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。
【００７６】
形態２７－３の遊技機は、形態２７－１または２７－２に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル表示に注目させることができる。
【００７７】
［形態２８］
形態２８－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００７８】

形態２８－２の遊技機は、形態２８－１に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始し、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示されることを特徴としている。
この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができ、その後特定リーチにより有利状態に制御される旨が報知された後に、有利状態名称表示をタイトル表示よりも大きく表示することで、有利状態に制御されることを祝福できる。

【００７９】

［形態２９］

形態２９－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００８０】

形態２９－２の遊技機は、形態２９－１に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【００８１】

形態２９－３の遊技機は、形態２９－１または２８－２に記載の遊技機であって、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示された後、前記有利状態名称表示を前記有利状態中の操作方法を示唆する操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替えるとともに、前記操作示唆表示に切り替わってから所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われ、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）から前記操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替わる時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を終了させる時間よりも短い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示から操作示唆表示に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、有利状態名称表示を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【００８２】

［形態３０］
形態３０－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であっ

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

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

【００８３】

形態３０－２の遊技機は、形態３０－１に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００８４】

形態３０－３の遊技機は、形態３０－１または３０－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００８５】

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００８６】

［形態３１］

形態３１－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

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

【００８７】

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

【００８８】
形態３１－３の遊技機は、形態３１－１または３１－２に記載の遊技機であって、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、
前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、
前記タイトル表示（タイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。
【００８９】
［形態３２］
形態３２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出Ａ）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００９０】
［形態３３］
形態３３－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－１４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－１６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－１５～１７）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－１７～１９）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１

－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第５変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第５コマンド（ＰＢ１－１４を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第６変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第６コマンド（ＰＡ２－１６を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第７変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第７コマンド（ＰＢ１－１５～１７を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　前記第８変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第８コマンド（ＰＡ２－１７～１９を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第５コマンドを受信した場合に、第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第６コマンドを受信した場合に、前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第７コマンドを受信した場合に、第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第８コマンドを受信した場合に、前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）は、該第３リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、該第４リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、
前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）および前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、
前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リー

チＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第４リーチ（高ベースリーチＢ～Ｄ演出）は、前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記表示手段は、
　　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、
　　前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、
　　前記第４リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、
　　前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示しない
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、通常状態における第１リーチは、通常状態における第２リーチよりも期待度が低いため、第２リーチでは期待度示唆表示を表示させるが、第１リーチでは期待度示唆表示を表示させないことで、第１リーチによって有利状態に制御されることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な特別状態における第３リーチは特別状態における第４リーチよりも期待度が低いものの、通常状態における第１リーチよりは期待度が高いことから、第３リーチでも第４リーチでも期待度示唆表示を表示させることで、第３リーチの場合にも第４リーチの場合にも有利状態に制御されることを期待させることができる。
【００９１】
　［形態３４］
　形態３４－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
　発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
　　始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
　　前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
　　前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（通常状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（確変状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（確変状態におけるはずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
　　前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（通常状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（通常状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（確変状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（確変状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートは、前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートよりも短く、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態における第２リーチのタイトル表示パートは、通常状態における第１リーチのタイトル表示パートよりも短くすることで、テンポ良く特別状態を進めることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第

１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００９２】

形態３４－２の遊技機は、形態３４－１に記載の遊技機であって、

前記特別状態（確変状態）において前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度は前記通常状態において前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度よりも高い

ことを特徴としている。

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

【００９３】

［形態３５］

形態３５－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記

有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）は前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）よりも前記有利状態となる期待度が高く、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第１表示動作態様（タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様）で該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第１表示動作態様と異なる第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、
　前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を前記第２表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で表示する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される場合、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示と同じ第２表示動作態様で表示するので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。
【００９４】
　形態３５－２の遊技機は、形態３５－１に記載の遊技機であって、
　前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を終了させる場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートのタイトル表示（タイトル文字）を終了させる場合の表示動作態様（タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様）と同じ表示動作態様で終了させる
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を終了させる場合にも、相対的に期待度の高い第２リーチのタイトル表示を終了させる場合の表示動作態様と同じ表示動作態様で終了させるので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。
【００９５】
　［形態３６］
　形態３６－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
　演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字の大きさを、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定回数到達後特別状態に

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

【００９６】

形態３６－２の遊技機は、形態３６－１に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００９７】

形態３６－３の遊技機は、形態３６－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００９８】

［形態３７］

形態３７－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
　通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
　前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
　前記表示手段（画像表示装置５）は、
　前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
　前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）の表示時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示時間よりも長く、
　前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、特定リーチに対応するタイトル表示よりも長く表示することで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【００９９】
　形態３７－２の遊技機は、形態３７－１に記載の遊技機であって、
　前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い
　ことを特徴としている。

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

【０１００】

［形態３８］

形態３８－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

記発光手段を制御し、
　前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定リーチに対応するタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【０１０１】
　形態３８－２の遊技機は、形態３８－１に記載の遊技機であって、
　前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）と、該第１リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）と、を含み、
　前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）の実行中において表示され、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の実行中において表示されない
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、期待度の低い第１リーチでは特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示することで、特定回数到達後特別状態までの回数を意識させることができる一方、期待度の高い第２リーチでは、特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことにより演出に注目させることができるとともに、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。
【０１０２】
　形態３８－３の遊技機は、形態３８－２に記載の遊技機であって、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態に制御されることが報知された場合に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御され、
　前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で前記有利状態に制御されないことが報知された場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の終了後に前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示させる
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２リーチで前記有利状態に制御されることが報知された場合に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示しないことで、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、第２リーチで有利状態に制御されないことが報知された場合に、第２リーチの終了後に特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示させるので、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。
【０１０３】
　［形態３９］
　形態３９－１の遊技機は、
　特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であっ

て、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（９００回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に関連するタイミング（操作促進演出Ａ～Ｄ）で、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、
前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、
前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに関連するタイミングで遊技者に対して動作を促す促進文字表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、促進文字表示に注目させることができ

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

【０１０４】

形態３９－２の遊技機は、形態３９－１に記載の遊技機であって、

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

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

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

【０１０５】

［形態４０］

形態４０－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示するよりも前に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を終了させ、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示は不要となるため、有利状態名称表示を表示するよりも前に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を終了させるとともに、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【０１０６】
形態４０－２の遊技機は、形態４０－１に記載の遊技機であって、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態Ｂ（遊タイム））までの残り回数がいずれの回数であっても、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさは同じであり、
前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態までの残り回数がいずれの回数であっても、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。
【０１０７】
形態４０－３の遊技機は、形態４０－１または４０－２に記載の遊技機であって、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、特定回数到達後特別

状態（時短状態Ｂ（遊タイム））において最初に始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに特殊変動パターン（時短Ｂ開始変動パターン）を決定する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定回数到達後特別状態において最初に始動領域に遊技媒体が進入したときに特殊変動パターンに応じた演出を実行できる。
【０１０８】
［形態４１］
形態４１－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色の態様）から第２態様（赤色または金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合、該第２態様（赤色または金色の態様）で該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）が表示されている時間の方が該第１態様（白色の態様）で該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）が表示されている時間より

も長くなるように表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第１態様から前記第２態様に変化させる場合、該第２態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間の方が該第１態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間よりも長くすることで、第２態様に変化したことを確実に認識させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【０１０９】
形態４１－２の遊技機は、形態４１－１に記載の遊技機であって、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合と前記第１態様（白色の態様）のまま変化させない場合とがあり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）に変化させる場合には、特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したとき）に前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色または金色の態様）へ変化させるとともに特定効果音（特定音）を出力し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）のまま変化させない場合には、前記特定タイミングとなったとき（タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したとき）に前記第１態様（白色の態様）のまま変化させず、前記特定効果音（特定音）を出力する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第１態様から第２態様へ変化する場合に特定効果音が出力されるとともに、特定タイミングで第１態様のまま変化しない場合にも特定効果音が出力されるため、特定効果音の出力により第２態様へ変化することを期待させることができる。
【０１１０】
形態４１－３の遊技機は、形態４１－１または４１－２に記載の遊技機であって、
前記第２態様は複数種類の態様（赤色、金色の態様）を含み、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合には、いずれの種類の前記第２態様（赤色、金色の態様）に変化させる場合にも特定効果音（特定音）を出力する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第１態様から第２態様へ変化する場合に、いずれの種類の第２態様に変化させる場合にも特定効果音が出力されるので、特定効果音が出力されることでいずれの種類の第２態様に変化するかに注目させることができる。

【０１１１】
［形態４２］
形態４２－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色の態様）から第２態様（赤色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色の態様）よりも有利状態に制御される期待度が高い第３態様（金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第１態様（白色の態様）から前記第２態様（赤色の態様）または前記第３態様（金色の態様）に変化させる場合のいずれの場合であっても、該第１態様（白色の態様）から共通となる表示態様（光るように見える態様）に変化させてから該第２態様（赤色の態様）または該第３態様（金色の態様）に変化させるように表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第１態様から第２態様に変化させる場合にも、第１態様から第３態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから第２態様または第３態様に変化させるので、第１態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から第２態様または第３態様に変化するまでは、第２態様よりも期待度

の高い第３態様に変化することを最後まで期待させることができる。
【０１１２】
形態４２－２の遊技機は、形態４２－１に記載の遊技機であって、
前記共通の表示態様は、前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに前記第２態様（赤色の態様）または前記第３態様（金色の態様）に変化している
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示を構成する文字が光ることにより、第２態様または第３態様に変化することを煽ることができる。
【０１１３】
［形態４３］
形態４３－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１－ＪＡを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示

（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となるタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる２のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。
【０１１４】
［形態４４］
形態４４－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第５変動パターン（ＰＢ１－２～４）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第６変動パターン（ＰＡ２－４～６）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第７変動パターン（ＰＢ１－５～７／ＰＢ１－８～１０）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第８変動パターン（ＰＡ２－７～９／ＰＡ２－１０～１２）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記第１０コマンドを受信した場合に、前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）

で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第２リーチは、該第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチは、該第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第４リーチは、該第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第５リーチは、該第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）および前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）および前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）、前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）、前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）、前記第４リーチの（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）いずれよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第１タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第２タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第５リーチ用の第３タイトル表示パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第２リーチ（低ベース弱リーチＢ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第３リーチ（低ベース強リーチＡ演出）における導入パートにおいて、該第３リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第４リーチ（低ベース強リーチＢ演出／低ベース強リーチＣ演出）における導入パートにおいて、該第４リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入／強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御し、
前記第５リーチ（低ベース最強リーチ演出）における導入パートにおいて、該第５リ

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

【０１１６】
［形態４６］
形態４６－１の遊技機は、
特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置５）は、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第１態様（白色）から第２態様（赤色または金色）に変化させて表示することが可能であり、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおい

て、タイトル表示（タイトル文字）を第２態様（赤色または金色）に変化させない場合、第１輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（白））を用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１１７】

［形態４７］

形態４７－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートは、
前記特定リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パート（タイトル開始期間）と、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第２パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前記第１パート（タイトル開始期間）において、該第１パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前記第２パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第２パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて前記発光手段を制御し、
前記特定リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第１パートに対応する輝度データテーブル、タイトル表示が定位置に表示された以降の第２パートに対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を行う期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【０１１８】
［実施例］
本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【０１１９】
［基本説明］
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【０１２０】
［パチンコ遊技機１の構成等］
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【０１２１】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【０１３２】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【０１３３】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【０１３４】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【０１３５】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【０１３６】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれても良い。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【０１３７】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【０１３８】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【０１３９】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【０１４０】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【０１４１】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】
設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。
【０１５１】
パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていれば良い。
【０１５２】
［遊技の進行の概略］
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【０１５３】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【０１５４】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【０１５５】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【０１５６】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【０１５７】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。
【０１５８】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【０１５９】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイ

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

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

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

［基板構成］

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしても良い。

【０１８５】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であっても良い。

【０１８６】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【０１８７】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【０１８８】

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

【０１８９】

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【０１９０】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０１９１】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留

記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【０１９２】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【０１９３】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１９４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【０１９５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【０１９６】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【０１９７】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０１９８】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【０１９９】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【０２００】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしても良い。
【０２０１】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であっても良い。
【０２０２】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【０２０３】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていても良いし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成しても良い。

【０２０４】

［動作］

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２０５】

［主基板１１の主要な動作］

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【０２０６】

図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０２０７】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であれば良い。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すれば良い。

【０２０８】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。

【０２０９】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０２１０】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態で

あることも、設定確認条件に含めることができる。
【０２１１】
ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。
【０２１２】
パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としても良い。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すれば良い。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すれば良い。
【０２１３】
ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいても良い。
【０２１４】
ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。
【０２１５】
パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としても良い。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すれば良い。
【０２１６】
演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われても良い。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしても良い。
【０２１７】
クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処

理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変

動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率

が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わっても良い。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わっても良い。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていれば良い。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、

設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２４２】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０２４３】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０２４４】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０２４５】

また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０２４６】

設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２４７】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【０２４８】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、

設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０２４９】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０２５０】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０２５１】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０２５２】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０２５３】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０２５４】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【０２５５】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場

合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

［演出制御基板１２の主要な動作］

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

【０２５９】

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

【０２６０】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込

み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【０２６１】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示しても良い。
【０２６２】
ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。
【０２６３】
ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されても良い。
【０２６４】
図１０は、演出制御プロセス処理として、図９のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。
【０２６５】
ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【０２６６】
ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。
【０２６７】
ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演

出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

［基本説明の変形例］

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

【０２７３】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品と

して払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であっても良い。

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

［特徴部１３１ＳＧに関する説明］

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

【０２８０】

本実施例のパチンコ遊技機１は、図７の説明とは異なり、大当り表示結果が表示される

割合が異なる複数の設定値（例えば、１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能なものではなく、可変表示結果として「時短付きはずれ」が設けられておらず、大当り確率が約１／３１９に設定された遊技機として説明する。

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

更に、画像表示装置５の左下部には、第１特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、画像表示装置５の右下部には、第２特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕが設けられている。更に、画像表示装置５の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆが設けられている。

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

本実施例では、第２大入賞口内には、Ｖ入賞口と、該Ｖ入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、Ｖ入賞口の上流側には可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）が設けられている。可変Ｖ入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する

。つまり、第２大入賞口内を流下する遊技球は、可変Ｖ入賞球装置が開放状態であるときにＶ入賞口を通過可能であり、可変Ｖ入賞球装置が閉鎖状態であるときにＶ入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【０２９５】

図１１－２に示すように、主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、第２大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ２と、が設けられている。

【０２９６】

また、演出制御基板１２には、プッシュボタン３１Ｂに内蔵された振動モータ６１と、可動体３２を動作させるための可動体モータ２０７とが接続されている。また、ランプ制御基板１４には、右打ち操作を促すための右打ちＬＥＤ１３１ＳＧ０３１と、第１特別図柄の可変表示中に点灯する第１特図用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３２と、第２特別図柄の可変表示中に点灯する第２特図用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３３と、第１保留記憶数が１～２の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３４Ａと、第１保留記憶数が３～４の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３４Ｂと、第２保留記憶数が１～２の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３５Ａと、第２保留記憶数が３～４の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ１３１ＳＧ０３５Ｂと、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されるボタンＬＥＤ６２と、可動体３２に内蔵される可動体ＬＥＤ２０８と、遊技機用枠３に設けられる枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２と、が接続されている。

【０２９７】

図１１－３（Ａ）は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－３（Ａ）に示すように、本実施例では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、ＭＲ５の初期値決定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路１０４によって更新されても良い。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２９８】

尚、本実施例では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ６をそれぞれ図１１－３（Ａ）に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。

【０２９９】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【０３００】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用

いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

［大当り種別判定テーブル］

図１１－３（Ｃ１）及び図１１－３（Ｃ２）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図１１－３（Ｃ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞した

ことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図１１－３（Ｃ１）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【０３０８】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当りＣのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０３０９】

ここで、本実施例における大当り種別について、図１１－３（Ｄ）を用いて説明する。本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１１０回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【０３１０】

本実施例では、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。大当りＡは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、大当りＢ及び大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【０３１１】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【０３１２】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

［時短回数］

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

【０３２１】

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

以下のようにして算出できる。

【０３２２】

Ｋ＝｛（１－ＭＬ）＾ｎ｝×１００

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当り確率、ｎ＝可変表示回数）

【０３２３】

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

【０３２４】

［変動パターン］

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

【０３２５】

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

【０３２６】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状

態Ａまたは確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が５００ｍｓであって、時短制御中（時短状態Ｂ）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【０３２７】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１の１種類の変動パターンが設けられている。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が８８０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が９３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。

【０３３２】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が９８０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１０３０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられて

いる。
【０３３３】
変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。
【０３３４】
また、図１１－６に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。
【０３３５】
より具体的には、図１１－６に示すように、変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が５００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態Ｂ）においてにいずれのリーチ演出も実行されないＰＢ１－１８の１種類の変動パターンが設けられている。
【０３３６】
変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１の１種類の変動パターンが設けられている。
【０３３７】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が６３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が７３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ－４の３種類の変動パターンが設けられている。
【０３３８】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が７８０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が８３０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓ＋１５０００ｍｓであって、低ベース弱スーパーリーチＡや低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。
【０３３９】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

［変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル］

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

ターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

また、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１１－７（Ｅ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～２５の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２６～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【０３４９】

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

３の値が０～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。
【０３５０】
上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図１１－８～図１１－１０に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ１３１ＳＧＳ５５にて読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。
【０３５１】
例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図１１－８（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。
【０３５２】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【０３５３】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。
【０３５４】
また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図１１－８（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１に決定する。
【０３５５】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８

の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【０３６２】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。
【０３６３】
また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態Ａまたは確変状態である場合は、図１１－１０（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１に決定する。
【０３６４】
決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。
【０３６５】
また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態Ｂである場合は、図１１－１０（Ｃ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１８に決定する。
【０３６６】
［スーパーリーチ演出の期待度］
以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定された場合の大当り期待度は図１１－１１（Ａ）～（Ｃ）に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当り期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当りとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当りとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当りとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。
【０３６７】
図１１－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出からは直接大当りとなることはないことから、大当り期待度はそれぞれ０％となるが、低ベース弱スーパーリーチＡ、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出から他のスーパーリーチ（低ベース強スーパーリーチＡ～Ｃ、低ベース最強リーチ）のリーチ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチＡから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約４４％、低ベース弱スーパーリーチＢから他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約６８％となる。スーパーリーチ演出の発展期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に他のスーパーリーチ演出に発展する割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割

合と該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展せずにはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

後述するようにスーパーリーチ演出では、該当するスーパーリーチ演出の大当り期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図１１－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スーパーリーチＡ、Ｂのリーチ演出では期待度示唆表示が表示されず、低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出における期待度示唆表示では星３個、低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出における期待度示唆表示では星３．５個、低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出における期待度示唆表示では星４個、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出における期待度示唆表示では星４．５個が表示される。図１１－１１（Ｂ）（Ｃ）に示すように、遊技状態が時短状態Ａ及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出における期待度示唆表示では星３個が表示され、高ベーススーパーリー

チＢのリーチ演出における期待度示唆表示では星３．５個が表示され、高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出における期待度示唆表示では星４個が表示され、高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出における期待度示唆表示では星４．５個が表示される。

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

［演出制御コマンド］

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

【０３７５】

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

【０３７６】

コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－１３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」で

あるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行

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

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－１３（Ｃ）に示すように、コ

マンド９１００Ｈ～コマンド９１０ＦＨは、救済時短回数の値の１桁目を指定する復旧時救済時短回数指定１コマンドである。コマンド９１１０Ｈ～コマンド９１１ＦＨは、救済時短回数の値の２桁目を指定する復旧時救済時短回数指定２コマンドである。コマンド９１３０Ｈ～コマンド９１３ＦＨは、救済時短回数の値の３桁目を指定する復旧時救済時短回数指定３コマンドである。コマンド９１４０Ｈ～コマンド９１４ＦＨは、救済時短回数の値の４桁目を指定する復旧時救済時短回数指定４コマンドである。

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

［遊技制御データ保持エリア］

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

【０３９６】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１１－１４に示すような遊技制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１５０が設けられている。図１１－１４に示す遊技制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂ、普図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５とを

備えている。
【０３９７】
第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０３９８】
第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。尚、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に４個である。こうして第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０３９９】
つまり、本実施例では、第１特図保留記憶（第１特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ａに記憶可能な保留記憶）として最大４個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第２特図保留記憶（第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂに記憶可能な保留記憶）として最大４個の保留記憶を記憶可能となっている。
【０４００】
尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしても良い。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させれば良い。
【０４０１】
尚、可変表示の実行時において、ＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄通常処理（図６参照）において第２特図保留記憶が存在する場合は、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂから乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を読み出した後に第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂの記憶内容をシフトする。つまり、ＣＰＵ１０３は、第２特図保留記憶部１３１ＳＧ１５１Ｂの保留番号１の保留記憶として乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の数値が記憶されている場合は、これら保留番号１の保留記憶として記憶されている乱数値ＭＲ１～乱数値ＭＲ４の値を読み

出すとともに、該保留番号１の保留記憶を消去し、保留番号２の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号１の保留記憶、保留番号３の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号２の保留記憶、保留番号４の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号３の保留記憶として記憶し直す。

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３１ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０４０８】

遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられ

ている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられても良い。

【０４０９】

遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであっても良いし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであっても良い。

【０４１０】

遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１３１ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０４１１】

［演出制御データ保持エリア］

演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１１－１５（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１９０が設けられている。図１１－１５（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３１ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４とを備えている。

【０４１２】

演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３１ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０４１３】

演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３１ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０４１４】

演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０４１５】

演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０４１６】

本実施例では、図１１－１５（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３１ＳＧ１９４の所定領

域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）が設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０４１７】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図１１－１５（Ｃ）のアクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、１つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【０４１８】

アクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂには、上記したように、保留記憶（バッファ番号「１－１」または「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図１１－１５（Ｃ）に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、が設けられている。

【０４１９】

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａを経由することなくアクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述する先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行することでセットされる。

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

［始動入賞判定処理］

図１１－１６は、図６に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートであ

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

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

１３１ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（１３１ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１３１ＳＧＳ１１０）。

【０４２６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定する

ために用いられる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３及び変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１３１ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

［入賞時乱数値判定処理］

図１１－１７（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１７の１３１ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図６）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図６）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用Ｃ

ＰＵ１２０などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

ステップ１３１ＳＧＳ１３１においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ１３１ＳＧＳ１０９にて抽出した乱数値ＭＲ３を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。例えば、乱数値ＭＲ３が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱数値ＭＲ３がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他（ノーマルリーチ）と判定し、乱数値ＭＲ３が低ベース弱スーパーリーチＡ・Ｂ、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤのいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図１１－１７（Ｂ）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ１３１ＳＧＳ１３２）。

【０４３６】

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

【０４３７】
［遊技制御メイン処理］
図１１－１８は、本実施例における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本実施例において、ステップＳ１～Ｓ７の処理、ステップＳ８～Ｓ９の処理、およびステップＳ１０～Ｓ１２の処理は、図４で示したそれらの処理と同様である。
【０４３８】
本実施例では、ステップＳ７において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ００１３）。
【０４３９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ００１４）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が１～１２５回である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。
【０４４０】
尚、本実施例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップＳ７で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のＥＸＴデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成しても良い。
【０４４１】
また、ステップＳ３においてＲＡＭクリアが要求されたとき、ステップＳ４においてバックアップデータがない場合、ステップＳ５においてバックアップＲＡＭに異常があったときに、ステップＳ８の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。
【０４４２】
また、ステップＳ９において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ１３１ＳＧＳ００１５）。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「９００」がセットされる。すなわち、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された後、９００回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。尚、本実施例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「９００」）とが対応しているため、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。
【０４４３】
次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値（本実施例では「９００」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１３１ＳＧＳ００１６）。
【０４４４】
このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【０４４５】
尚、本実施例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、ＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成しても良い。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。
【０４４６】
また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップＳ３；Ｙｅｓ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、ＲＡＭ異常を検出（ステップＳ４，Ｓ５；Ｎｏ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成しても良い。
【０４４７】
［時短フラグ、確変フラグ］
本実施例では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグＡと、時短フラグＢとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。
【０４４８】
時短フラグＡは、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣ経由の時短状態Ａに制御されているときにセットされている。この時短フラグＡは、大当りＡの大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Ａが終了するとき（時短状態Ａ中に大当りとなったタイミング、１１０回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。
【０４４９】
時短フラグＢは、救済時短経由で制御された時短状態Ｂに制御されているときにセットされている。この時短フラグＢは、ＲＡＭクリアから表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Ｂが終了するとき（時短状態Ｂ中に大当りとなったタイミング、１１００回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。
【０４５０】
確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当り遊技の１ラウンド目にＶ入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、１１０回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図１１－２０のステップ１３１ＳＧＳ６９ＡでＹＥＳと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから１１０回目であることに基づいて消去される。
【０４５１】
［特別図柄通常処理］
図１１－１９および図１１－２０は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ１３１ＳＧＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄に

ついて特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ１３１ＳＧＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップ１３１ＳＧＳ５４）。

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【０４５８】

そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ１３１ＳＧＳ５７）。尚、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。

【０４５９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ

１３１ＳＧＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ１３１ＳＧＳ６２）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【０４６０】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ１３１ＳＧＳ６３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ６４）そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りＡ、大当りＢ、大当りＣ）を大当りの種別に決定する（ステップ１３１ＳＧＳ６５）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ１３１ＳＧＳ７０に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ１３１ＳＧＳ６３；Ｎｏ）、ステップ１３１ＳＧＳ６６に移行する。

【０４６１】

本実施例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「０」となること）が発生し得る構成となっている。本実施例では、大当りＡとなったことにもとづいて時短状態Ａに、所定回数（本実施例では、９００回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Ｂに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Ａに制御するよう構成されている。

【０４６２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ６６）。時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値を１減算し（ステップ１３１ＳＧＳ６７）、減算後の時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ１３１ＳＧＳ６８）。減算後の時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ６９）。

【０４６３】

尚、本実施例では、ステップ１３１ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ１３１ＳＧＳ６６～１３１ＳＧＳＳ６９を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ１３１ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「１１０」をセット（ステップ１３１ＳＧＳ１７２参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が１余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を１加算するように構成しても良い。また、あらかじめ時短回数カウンタに１多い「１１１」をセットするように構成しても良い。

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ１３１ＳＧＳ７２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ＥＸＴデータとして一律に７ＦＨをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９５７ＦＨを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

［特別図柄停止処理］

図１１－２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１３１）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１３３）。

【０４７５】

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

理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４７６】
　また、ステップ１３１ＳＧＳ１３３において大当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１４０）。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ１３１ＳＧＳ１４７に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態Ｂであることを示す時短Ｂフラグをセットする（ステップ１３１ＳＧＳ１４１、ステップ１３１ＳＧＳ１４２）。更に、時短回数カウンタに時短状態Ｂ（救済時短）に応じた１１００をセットするとともに、時短状態Ｂ指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１４３、ステップ１３１ＳＧＳ１４４）。尚、送信設定された時短状態Ｂ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４７７】
　また、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２の点灯を開始するとともに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１４５、ステップ１３１ＳＧＳ１４６）。尚、送信設定された右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４７８】
　そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である０．５秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ１３１ＳＧＳ１４９に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１４７、ステップ１３１ＳＧＳ１４８）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４７９】
　ステップ１３１ＳＧＳ１４９においてＣＰＵ１０３は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図５参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【０４８０】
　そして、ステップ１３１ＳＧＳ１３１において図柄確定期間タイマが動作中である場合、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマの値を－１し（ステップ１３１ＳＧＳ１５０）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１５１）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１５２）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３１ＳＧＳ１５３）、導出した停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３１ＳＧＳ１５４）。
【０４８１】
　［状態遷移］
　次に、本実施例における状態遷移について説明する。図１１－２２は、本実施例における状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【０４８２】
　図１１－２２に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当りＢが発生して確変領域（Ｖスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当りＡが発生した場合には、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当りＢが発生して確変領域（Ｖスイッチ１３１ＳＧ０２３Ｂ１）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短と

なった場合（ＲＡＭクリア処理後や確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は時短状態Ａにおける１１０回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

尚、本実施例では、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【０４８８】

［演出制御プロセス処理・先読み予告］

図１１－２３及び図１１－２４に示すように、本実施例の先読予告設定処理では、始動入賞が発生したタイミング（図１１－１５（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに保留記憶として始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに記憶されたタイミング）において保留表示フラグを０～２のいずれかにセットすることにより、アクティブ表示や保留表示の表示態様を決定し、これらアクティブ表示や保留表示の表示態様によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【０４８９】

例えば、図１１－２４に示すように、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ

」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「０」にセットすること）を９５％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンαでの実行（保留表示フラグの値を「１」にセットすること）を５％の割合で決定し、先読み予告を演出パターンβでの実行（保留表示フラグの値を「２」にセットすること）を０％の割合で決定する。

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

［可変表示開始設定処理］

図１１－２５は、図１１に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ６０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおけるバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ１３１ＳＧ１９４Ｂにコピーする（１３１ＳＧＳ６０２）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を１個ずつ上位にシフトする（ステップ１３１ＳＧＳ６０３

）。尚、このとき、バッファ番号「１－１」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

そして、可変表示結果が「大当り」である場合は停止図柄を２０％の割合で「２２２」や「６６６」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当り態様）に決定し、５０％の割合で「１１１」や「５５５」等の７以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当り態様）に決定し、３０％の割合で「７７７」の７図柄での「リーチ」の組み合わせ（「７」リーチ態様、「７」リーチ大当り態様）に決定する。

【０５０１】

つまり、飾り図柄が「７」図柄でリーチとなる場合が最も大当り期待度が高く、以降は「７」以外の奇数図柄でリーチとなる場合、偶数図柄でリーチとなる場合、非リーチの場合の順に大当り期待度が低くなるように設定されている（飾り図柄による大当り期待度：

「７」図柄でのリーチ＞「７」以外の奇数図柄でのリーチ＞偶数でのリーチ＞非リーチ）。このため、本実施例においては、飾り図柄がリーチの態様となるか否かや、いずれの図柄でリーチとなるかに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０５０２】

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】
尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－１する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応じた値にセットすれば良い。
【０５１０】
［可変表示中の演出について］
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップＳ１７１の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示及びリーチ演出等の制御を行う。
【０５１１】
［演出制御パターンについて］
図１１－２７及び図１１－２８に示すように、演出制御パターンは、変動パターンＰＡ１－１～４、ＰＡ２－１～１９、ＰＢ１－１～１８毎に設定されている。
【０５１２】
変動パターンＰＡ１－１～４に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなる非リーチ１～４のパターンが設定されている。変動パターンＰＡ１－１、ＰＡ１－２は、通常状態において指定される変動パターンであり、ＰＡ１－３は、時短状態Ａまたは確変状態において選択される変動パターンであり、ＰＡ１－４は、時短状態Ｂにおいて選択される変動パターンであり、それぞれに対応する非リーチ１～４のパターンでは、変動パターンに応じた変動時間に応じて飾り図柄の可変表示が終了するまでの時間がそれぞれ異なるように設定されている。
【０５１３】
変動パターンＰＡ２－１に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出（図中「ノーマル」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１は、通常状態、時短状態Ａ、確変状態において指定される変動パターンである。
【０５１４】
変動パターンＰＡ２－２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出（図中「低ベース弱Ａ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出（図中「低ベース弱Ｂ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。
【０５１５】
変動パターンＰＡ２－４に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＡのリーチ演出（図中「低ベース強Ａ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－５に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【０５１６】
変動パターンＰＡ２－７に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＢのリーチ演出（図中「低ベース強Ｂ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－８に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＢのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－９に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＢのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。
【０５１７】
変動パターンＰＡ２－１０に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１１に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。
【０５１８】
変動パターンＰＡ２－１３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出（図中「低ベース最強」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１４に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１５に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。
【０５１９】
変動パターンＰＡ２－２～１５は、いずれも通常状態において指定される変動パターンである。
【０５２０】
変動パターンＰＡ２－１６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＡのリーチ演出（図中「高ベースＡ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１７に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＢのリーチ演出（図中「高ベースＢ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１８に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＣのリーチ演出（図中「高ベースＣ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１９に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＤのリーチ演出（図中「高ベースＤ」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。
【０５２１】
変動パターンＰＡ２－１６～１９は、いずれも時短状態Ａ、確変状態において選択される変動パターンである。
【０５２２】
変動パターンＰＢ１－１に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【０５２３】
変動パターンＰＢ１－２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－４に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＡのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。
【０５２４】
変動パターンＰＢ１－５に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＢのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＢのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－７に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＢのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。
【０５２５】
変動パターンＰＢ１－８に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－９に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１０に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチＣのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。
【０５２６】
変動パターンＰＢ１－１１に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＡ２－１２に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１３に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。
【０５２７】
変動パターンＰＢ１－１～１３は、いずれも通常状態において選択される変動パターンである。
【０５２８】
変動パターンＰＢ１－１４に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＡのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１５に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＢのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１６に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＣのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１７に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチＤのリーチ演出を実行し、その後大当りとなるパターンが設定されている。

【０５２９】
変動パターンＰＢ１－１４～１７は、いずれも時短状態Ａ、確変状態において選択される変動パターンである。
【０５３０】
変動パターンＰＢ１－１８に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当りとなるパターンが設定されている。変動パターンＰＢ１－１８は、時短状態Ｂにおいて選択される変動パターンである。
【０５３１】
［可変表示中の演出の流れについて］
図１１－２９は、通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ１－１またはＰＡ１－２の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。
【０５３２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１またはＰＢ１－１の場合には、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－１であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１であれば大当りとなるように制御する。
【０５３３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－２の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。
【０５３４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－３の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。
【０５３５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－４またはＰＢ１－２の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－４であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－２であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。
【０５３６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－５またはＰＢ１－３の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＡ２－５であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果としてはず

れが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－３であれば低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

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

はずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－８であれば低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１３であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがＰＢ１－１６であれば高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出の演出結果として大当りが報知され、大当りとなるように制御する。

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

［スーパーリーチ演出について］

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

［低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の変形例について］

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

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

［低ベース弱リーチＡ演出について］

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

【０５６６】

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

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

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

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

弱リーチＡ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

［低ベース弱リーチＢ演出について］

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

【０５７７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリー

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

及び図１１－４８参照）。

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

［低ベース強リーチＡ演出について］

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

【０５８８】

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

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

まるまで拡大表示させる。
【０５９５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。
【０５９６】
図１１－３６（ｃ１）～（ｃ３）に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＡ演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。
【０５９７】
また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチＡ演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。
【０５９８】
低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間では、図１１－３６（ｃ３）～（ｃ４）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【０５９９】
リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「１」～「９」の数字のいずれか（図中は「２」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「１」～「９」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。
【０６００】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示期間では、まず、図１１－３６（ｃ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図１１－３７に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－３６（ｃ５）～（ｃ６）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－３７に示すように、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチＡ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。
【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

［低ベース強リーチＡ演出の期待度示唆表示について］

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

【０６０６】
低ベース強リーチＡ演出が実行される通常状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。
【０６０７】
また、通常状態では第２始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第１特図の保留数が最大（４つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチＡ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。
【０６０８】
尚、図１１－３６に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロローグ表示期間において保留表示及びアクティブ表示が表示される構成であるが、プロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。
【０６０９】
また、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合には、図１１－３６（ｃ２）～（ｃ３）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、図１１－３６に示す例では、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーにキャラクタを表示させ、表示領域が全て埋まるまで拡大表示させることで、表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となる構成であるが、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。
【０６１０】
低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートでは、図１１－３６（ｃ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１１－３６（ｃ５）～（ｃ６）に示すように、タイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－３６（ｃ５）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、図１１－３６（ｃ６）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち低ベース強

リーチＡ演出に対応する３個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチＡ演出における大当りの期待度が示唆される。

【０６１１】

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

【０６１２】

［低ベース強リーチＢ演出について］

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

【０６１３】

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

【０６１４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出から発展する場合に、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤で可動体３２を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図１１－３９（ｄ１）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体３２を落下させ、その後可動体３２を初期位置まで上昇させる。

【０６１５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図１１－３９（ｄ１’）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３

１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【０６１６】

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

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間では、図１１－３９（ｄ３）～（ｄ４）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後

、タイトル文字「激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【０６２４】

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

【０６２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示期間では、まず、図１１－３９（ｄ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図１１－４０に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－３９（ｄ５）～（ｄ６）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－４０に示すように、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。

【０６２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチＢ演出のタイトル終了期間では、図１１－３９（ｄ６）～（ｄ７）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図１１－４０に示すように、低ベース強リーチＢ演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチＢ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－４０に示すように、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。

【０６２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチＢ演出の導入パートを開始させる。図１１－３９（ｄ３）～（ｄ８）に示すように、低ベース強リーチＢ演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチＢ演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチＢ演出の導入パートは、遊技者から見て奥側の位置で敵キャラクタ「ロボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側の位置で味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「ロボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、図１１－３９（ｄ８）及び図１１－４０に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負

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

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

［低ベース強リーチＢ演出の期待度示唆表示について］

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

【０６３１】

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

【０６３２】

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

【０６３３】

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

されてしまうことを防止できる。
【０６３４】
　また、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、図１１－３９（ｄ２）～（ｄ３）に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。
【０６３５】
　低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートでは、図１１－３９（ｄ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図１１－３９（ｄ５）～（ｄ６）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図１１－３９（ｄ５）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する５個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態で表示され、次いで、図１１－３９（ｄ６）に示すように、５個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチＢ演出に対応する３．５個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチＢ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。
【０６３６】
　［低ベース強リーチＣ演出について］
　低ベース強リーチＣ演出については、前述の低ベース強リーチＢ演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチＣ演出についての図面は省略する。
【０６３７】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチＡまたは低ベース弱スーパーリーチＢを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出を実行し、低ベース強リーチＣ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチＣ演出に発展させる。
【０６３８】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出から発展する場合に、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤で可動体３２を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体３２を落下させ、その後可動体３２を初期位置まで上昇させる。
【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

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

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

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

【０６５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチＣ演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチＣ演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクタ「大ロボ」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「大ロボ」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「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「大ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

【０６５２】
このように低ベース強リーチＣ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。
【０６５３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣの後、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチＣ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチＣの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクタ「大ロボ」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。
【０６５５】
低ベース強リーチＣ演出が実行される通常状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。
【０６５６】
また、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチＣ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。
【０６５７】
尚、低ベース強リーチＣ演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。
【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

［低ベース最強リーチ演出について］

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

【０６６１】

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

【０６６２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出から発展する場合に、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤で可動体３２を落下させる落下演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図１１－４１（ｅ１）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチＡ演出または低ベース弱リーチＢ演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体３２を落下させ、その後可動体３２を初期位置まで上昇させる。

【０６６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図１１－４１（ｅ１’）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、

その開始時に第１保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１３１ＳＧ００５Ｕ、アクティブ表示エリア１３１ＳＧ００５Ｆの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

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

【０６６８】

図１１－４１（ｅ１）～（ｅ４）に示すように、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ６人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【０６６９】
　また、選択演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース最強リーチ演出のタイトル画像）が、拡大サイズのタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ６人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。
【０６７０】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間では、まず、図１１－４１（ｅ４）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図１１－４２に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図１１－４１（ｅ５）～（ｅ６）に示すように、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図１１－４７及び図１１－４８参照）。
【０６７１】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図１１－４１（ｅ６）～（ｅ７）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図１１－４７及び図１１－４８参照）。また、図１１－４２に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチＡ演出や低ベース弱リーチＢ演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからセリフの音声も出力されない。
【０６７２】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間の終了後、低ベース最強リーチ演出の導入パートを開始させる。図１１－４１（ｅ４）～（ｅ８）に示すように、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景（街中で味方キャラクタ６人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味

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

【０６７３】

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

【０６７４】

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

【０６７５】

［低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示について］

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

【０６７６】

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

【０６７７】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース最強リーチ演出が実行され

た場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

［タイトル表示パートの変形例について］

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

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字はいずれも定位置に表示された状態では、タイトル文字の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示さ

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

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

［高ベースリーチＡ～Ｄ演出について］

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

共通であるため、ここでは高ベースリーチＡ演出について説明し、高ベースリーチＢ～Ｄ演出の説明は省略する。

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

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

サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチＡ」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

【０６９７】

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

【０６９８】

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

【０６９９】

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

【０７００】
このように高ベースリーチＡ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ８Ｌ，８Ｒからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ８Ｌ，８Ｒから導入パートのシーンに応じたセリフの音声が出力されるようになっている。
【０７０１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチＡの後、大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチＡ演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチＡの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチＡ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置５に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。
【０７０２】
［高ベースリーチＡ～Ｄ演出の期待度示唆表示について］
高ベースリーチＡ～Ｄ演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチＡ演出の期待度示唆表示について説明し、高ベースリーチＢ～Ｄ演出の期待度示唆表示の説明は省略する。
【０７０３】
高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置５にタイトル文字「バトルリーチＡ」とともに、タイトル文字「バトルリーチＡ」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１１－４４（ｇ５）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。
【０７０４】
高ベースリーチＡ演出が実行される時短状態Ａまたは確変状態では、画像表示装置５に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。
【０７０５】
また、時短状態Ａまたは確変状態では第１始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第２特図の保留数が最大（４つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で５個のオブジェクトが表示されている状況において高ベースリーチＡ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトと

を混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【０７０６】

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

【０７０７】

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

【０７０８】

［タイトル文字の表示位置について］

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

【０７０９】

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

【０７１０】

前述のように演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が表示される定位置は、図１１－４６（Ａ）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が、画像表示装置５の表示領域５Ｌの対角線同士の交点と重なる位置となり、図１１－４６（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の視認領域内において遊技盤２の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっている。

【０７１１】

また、同様に低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベース強リーチＡ演出のタイトル文字「２人で爆チューを捕まえろ！」、低ベース強リーチＢ演出のタイトル文字「激震ロボバトル」、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」、高ベースリーチＡ演出のタイトル文字「バトルリーチＡ」、高ベースリーチＢ演出

のタイトル文字「バトルリーチＢ」、高ベースリーチＣ演出のタイトル文字「バトルリーチＣ」、高ベースリーチＤ演出のタイトル文字「バトルリーチＤ」、のいずれのタイトル文字についても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置は、図１１－４６（Ａ）に示すように、タイトル文字が、画像表示装置５の表示領域５Ｌの対角線同士の交点と重なる位置となり、図１１－４６（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の視認領域内において遊技盤２の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域５Ｓの対角線同士の交点と重なる位置となっている。

【０７１２】

遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤２のデザインの変更により遊技盤２を構成する部材によって画像表示装置５の表示領域５Ｌが被覆される領域が変化して表示領域５Ｌのうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤２のデザインの変更により遊技盤２を構成する部材によって画像表示装置５の表示領域５Ｌが被覆される領域が変化して表示領域５Ｌのうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置５の表示領域５Ｌを基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

【０７１３】

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

【０７１４】

［スーパーリーチ演出の演出時間について］

図１１－４７は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図１１－４８は、各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

【０７１５】

図１１－４７に示すように、低ベース弱リーチＡ演出の全体の演出時間（タイトル表示パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間）はＴ１－１であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ１であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ１ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ１ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ１ｃである。

【０７１６】

低ベース弱リーチＢ演出の全体の演出時間はＴ１－２であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ１であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ１ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ１ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ１ｃである。

【０７１７】

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

【０７１８】

図１１－４７に示すように、低ベース強リーチＡ演出の全体の演出時間はＴ２－１であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。

【０７１９】
低ベース強リーチＢ演出の全体の演出時間はＴ２－２であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。
【０７２０】
低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間はＴ２－３であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ２であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ２ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ２ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ２ｃである。
【０７２１】
尚、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちのタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。
【０７２２】
低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間はＴ３であり、タイトル表示パートの演出時間はＴｔ３であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はＴｔ３ａであり、タイトル表示期間の演出時間はＴｔ３ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はＴｔ３ｃである。
【０７２３】
高ベースリーチ演出Ａ～Ｄの全体の演出時間はいずれもＴ４であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれもＴｔ４であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれもＴｔ４ａであり、タイトル表示期間の演出時間はいずれもＴｔ４ｂであり、タイトル終了期間の演出時間はいずれもＴｔ４ｃである。
【０７２４】
本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ａ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ１－１、Ｔ１－２）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（Ｔ３）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３）よりも長く設定されている。
【０７２５】
また、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のうち低ベース弱リーチＡ演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度の高い低ベース弱リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ１－２）は、低ベース弱リーチＡ演出の全体の演出時間（Ｔ１－１）よりも長く設定されている。また、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のうち低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂよりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＣ演出の全体の演出時間（Ｔ２－３）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１、Ｔ２－２）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出のうち低ベース強リーチＡ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＢ演出の全体の演出時間（Ｔ２－２）は、低ベース強リーチＡ演出の全体の演出時間（Ｔ２－１）よりも長く設定されている。
【０７２６】
本形態においてタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｂ）に示すように、いずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｂ／Ｔｔ２ｂ／Ｔｔ３ｂ／Ｔｔ４ｂ）は、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ／Ｔｔ４ａ）及びタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ／Ｔ

ｔ２ｃ／Ｔｔ３ｃ／Ｔｔ４ｃ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ／Ｔｔ４ａ）は、タイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ／Ｔｔ２ｃ／Ｔｔ３ｃ／Ｔｔ４ｃ）よりも長く設定されている。

【０７２７】

本形態においてスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｃ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ２）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ１）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ３）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ２）よりも長く設定されている。また、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ４）は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（Ｔｔ１、Ｔｔ２、Ｔｔ３）よりも短く設定されている。

【０７２８】

本形態において低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル開始期間及びタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｄ）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ３ａ）は、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ４ａ）よりも長く設定されており、図１１－４８（Ｅ）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ３ｂ）は、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ４ｂ）よりも長く設定されている。

【０７２９】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｆ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ２ａ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ３ａ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ２ａ）よりも長く設定されている。

【０７３０】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｇ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｂ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｂ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ３ｂ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｂ）よりも長く設定されている。

【０７３１】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル終了期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｈ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演

出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ２ｃ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ３ｃ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ２ｃ）よりも長く設定されている。

【０７３２】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示期間（タイトル表示パートにおいて後述するプロローグ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間）の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｉ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｄ）は、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｄ）よりも長く、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチ演出Ｂ、低ベース弱リーチＣ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ３ｄ）は、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の文字表示期間の演出時間（Ｔｔ２ｄ）よりも長く設定されている。

【０７３３】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間とタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｊ）（Ｋ）に示すように、低ベース（通常状態）中のいずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（Ｔｔ１ｂ／Ｔｔ２ｂ／Ｔｔ３ｂ）は、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（Ｔｔ１ａ／Ｔｔ２ａ／Ｔｔ３ａ）は、タイトル終了期間の演出時間（Ｔｔ１ｃ／Ｔｔ２ｃ／Ｔｔ３ｃ）よりも長く設定されている。

【０７３４】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）と高ベース（時短状態Ａ及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチＡ～Ｄ演出）の全体の演出時間を比較すると、図１１－４８（Ｌ）に示すように、高ベース（時短状態Ａ及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチＡ～Ｄ演出）の全体の演出時間（Ｔ４）は、低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出）の全体の演出時間（Ｔ１－１、Ｔ１－２、Ｔ２－１、Ｔ２－３、Ｔ３）よりも短く設定されている。

【０７３５】

［スーパーリーチ演出のタイトル文字について］

図１１－４９は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字と飾り図柄との関係の一形態を示す図である。

【０７３６】

図１１－４９（Ａ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル文字は「爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は１０文字であり、タイトル文字のフォントサイズ（１文字あたりの標準サイズ）はＦＪであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ（全てのタイトル文字を含む領域のサイズ）はＥＪＡである。

【０７３７】

低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字は「ビリビリホッケー対決」であり、タイトル

の文字数は１０文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＪであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＪＢである。

【０７３８】

低ベース強リーチＡ演出のタイトル文字は「２人で爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は１３文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＫであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＫＡである。

【０７３９】

低ベース強リーチＢ演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は７文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＫであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＫＢである。

【０７４０】

低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字は「大激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は８文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＫであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＫＣである。

【０７４１】

低ベース最強リーチ演出のタイトル文字は「６人で爆チューを捕まえろ！」であり、タイトルの文字数は１３文字であり、タイトル文字のフォントサイズはＦＳＫであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＳＫである。

【０７４２】

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

【０７４３】

本形態においてタイトル文字のフォントサイズを比較すると、図１１－４９（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＫは、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＪよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０７４４】

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

【０７４５】

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

も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄（大）が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄（小）が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０７４６】

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

【０７４７】

［期待度示唆表示について］

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

【０７４８】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図１１－５０（Ａ）に示すように、５個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、５個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【０７４９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度示唆表示を行う場合に、図１１－５０（Ａ）に示すように、まず５個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」を表示させた後、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、星形オブジェクトを黒色から金色に変化させる場合に、該当する星形オブジェクトの強調表示を行った後、金色の通常表示に変化させる。

【０７５０】

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

【０７５１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５０（Ａ）に示すように、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合に、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了して通常表示となる前のタイミング（ｔ１）で１つ隣の星形オブジェクトの強調

表示を開始させる。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了するタイミング（ｔ２）までは、２つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させず、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了したタイミング（ｔ２）で２つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。すなわち隣り合う２つの星形オブジェクトは強調表示されるタイミングが重なるが、３つの星形オブジェクトが同時に重なって強調表示されないようになっている。

【０７５２】

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

【０７５３】

［選択演出について］

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

【０７５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択演出が実行される場合に、図１１－５１（ｈ１）に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図１１－５１（ｈ２）に示すように、画像表示装置５の表示領域内にウィンドウを表示させ、そのウィンドウ内に選択演出のタイトルが表示させる。選択演出のタイトルでは、「リーチを格上げしろ！」というメッセージが表示され、選択演出が実行されることが示唆される。

【０７５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５１（ｈ２）～（ｈ８）に示すように、ウィンドウ内にスーパーリーチ演出のタイトル画像と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像とプッシュボタン３１Ｂの連続操作を促す操作促進文字「連打！」とからなる操作促進画像と、を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル画像は、それぞれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間の表示内容と同じ内容の画像であり、低ベース強リーチ演出Ａ～Ｃ、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像では、期待度示唆表示も表示される。

【０７５６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当り期待度は０であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン３１Ｂの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【０７５７】

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

【０７５８】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されることで、図１１－５１（ｈ９）に示すように、操作促進画像が消えてスーパーリーチ演出のタイトル画像のみがウィンドウ内に表示される確定画像を表示させ、表示されたタイトル画像のスーパーリーチ演出が実行される旨を報知し、その後、当該スーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行させる。
【０７５９】
図１１－５２に示すように、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３Ｂの操作回数は３回、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は４回、低ベース強リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は８回、低ベース強リーチＢ演出のタイトル画像から低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は１０回、低ベース強リーチＣ演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン３１Ｂの操作回数は１５回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期態度または大当り期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン３１Ｂの操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン３１Ｂの操作が必要となる。
【０７６０】
また、図１１－５２に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチＡ演出以上の大当り期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチＡ演出が実行される割合は約３２．１８％、低ベース強リーチＢ演出が実行される割合は約３０．１６％、低ベース強リーチＣ演出が実行される割合は約３０．３０％、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約７．３６％となっている。
【０７６１】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択演出において低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、５個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、５個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態で表示させるようになっている。
【０７６２】
選択演出において表示されているスーパーリーチ演出のタイトル画像から次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、スーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数にプッシュボタン３１Ｂの１回の操作に要する時間を乗算した時間である。プッシュボタン３１Ｂの１回の操作に要する時間は約８０ｍｓであり、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わる場合にはプッシュボタン３１Ｂを３回操作する必要があり、その際の最低限要する時間は約２４０ｍｓとなる。
【０７６３】
一方、タイトル表示パートの期待度示唆表示において星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間、すなわち示唆される期待度が１段階変化する時間は約３００ｍｓであり、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像から低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間よりも長く設定されている。このため、

演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択演出において、タイトル表示パートの期待度示唆表示において示唆される期待度が１段階変化する時間よりも短い時間で低ベース弱リーチＡ演出のタイトル画像を低ベース弱リーチＢ演出のタイトル画像に切り替えることが可能となる。

【０７６４】

［可変表示中に実行可能な演出について］

図１１－５３は、可変表示中に実行可能な演出を示す図である。可変表示中に実行可能な演出は、図１１－５３に示すように、説明文表示演出、タイトル色変化演出、操作促進演出Ａ～Ｄを含む。

【０７６５】

説明文表示演出は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行可能な演出であり、大当りの期待度が高い旨を示唆する説明文を表示させる演出である。

【０７６６】

タイトル色変化演出は、低ベース弱リーチＡ演出、Ｂ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間において実行可能な演出であり、タイトル文字の色彩を当初の白色から赤色または金色に変化させる演出である。

【０７６７】

操作促進演出Ａは、ノーマルリーチ演出において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース弱リーチＡ演出、Ｂ演出に発展するか否かを報知する演出である。尚、操作促進演出Ａにおいては、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース弱リーチＡ演出、Ｂ演出だけでなく、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成としても良い。

【０７６８】

操作促進演出Ｂは、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出において演出結果として大当りとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出Ｂにおいてプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて大当りか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

【０７６９】

操作促進演出Ｃは、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

【０７７０】

操作促進演出Ｄは、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて大当りか否かの演出結果を報知する演出である。

【０７７１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出Ａを実行するか否か、操作促進演出Ｂにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出Ｃを実行させるか否か及びカットイン画像（Ａ）またはカットイン画像（Ｂ）のいずれを表示させるいか、操作促進演出Ｄにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成においては、大当りとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで大当りの可能性が高い旨が示唆されるようにしても良い

。また、このような構成においては、大当りとなる変動パターンが特定された場合のみ実行（金）が決定され、低ベース強リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当りが確定するようにしても良い。

【０７７６】

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

【０７７７】

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

【０７７８】

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

【０７７９】

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

【０７８０】

［説明文表示演出について］

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

【０７８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図１１－５５（Ａ）～（Ｉ）に示すように、味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、プロローグ表示期間において説明文表示演出を行う場合には、味方キャラクタ「夢夢」が拡大表示する背景よりも手前側のレイヤーに、説明文を構成する説明文字「驚き！」「桃の木」「大ラッキー！」を順番に表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず図１１－５５（Ａ）に示すように、説明文字「驚き！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ１））、図１１－５５（Ｂ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ２））、その後、図１１－５５（Ｃ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１１－５６（ｔ３））。

【０７８２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５５（Ｄ）に示すように、説明文字「桃の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ４））、図１１－５５（Ｅ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ５））、その後、図１１－５５（Ｆ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１１－５６（ｔ６））。

【０７８３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－５５（Ｇ）に示すように、説明文字「大ラッキー！」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ７））、図１１－５５（Ｈ）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図１１－５６（ｔ８））、その後、図１１－５５（Ｉ）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図１１－５６（ｔ９））。

【０７８４】

［タイトル色変化演出について］

図１１－５７は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図１１－５８は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

【０７８５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおい

て、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

【０７８６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間において図１１－５７（Ａ）に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態で表示させる。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル色変化演出の実行が決定されていない場合に、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過した後、特定音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させるとともに、図１１－５７（Ｂ）（Ｃ）に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

【０７８７】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過した後、特定音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させるとともに、図１１－５７（Ｄ）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える態様に変化させ、ｔ２の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図１１－５７（Ｅ）に示すように、タイトル文字を赤色に変化させ、金色への変化が決定されている場合には、図１１－５７（Ｆ）に示すように、タイトル文字を金色に変化させ、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている変化後の色彩を維持したままタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。タイトル文字が光るように見える態様から赤色または金色に変化させる場合には、タイトル文字の光が晴れたときにタイトル文字から赤色または金色に変化している。

【０７８８】

図１１－５８（Ａ）（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル開始期間の演出時間Ｔ１は５００ｍｓ、タイトル表示期間の演出時間Ｔ２は２２００ｍｓ、タイトル終了期間の演出時間Ｔ３は３００ｍｓに設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間ｔ１は８００ｍｓ、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間ｔ２は２００ｍｓ、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間ｔ３は１２００ｍｓに設定されている。

【０７８９】

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

【０７９０】

［操作促進演出Ａについて］

図１１－５９は、操作促進演出Ａの実行状況を示す図である。

【０７９１】

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

【０７９２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ａの実行が決定されている場合に、図１１－

５９（Ａ）（Ｂ）に示すように、飾り図柄（大）がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中に、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

［操作促進演出Ｂについて］

図１１－６０は、操作促進演出Ｂの実行状況を示す図である。

【０７９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出Ｂを実行可能である。

【０７９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｂの実行が決定されており、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６０（Ａ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【０７９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｂの実行が決定されており、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６０（Ｂ）（Ｃ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６０（Ｂ）に示すように、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が１つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

【０７９９】

ボタン画像（小）にもボタン画像（大）にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が０となると、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図１１－６０（Ｄ）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、可動体３２を落下させる落下演出を実行し、その後、図１１－６０（Ｅ）に示すように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

【０８００】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれとなる変動パターンの場合に、図１１－６０（Ｆ）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図１１－６０（Ｇ）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【０８０１】
［操作促進演出Ｃについて］
図１１－６１は、操作促進演出Ｃの実行状況を示す図である。
【０８０２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出Ｃを実行可能である。
【０８０３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出Ｃの実行が決定されている場合に、図１１－６１（Ａ）（Ｂ）に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。
【０８０４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ａ）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、図１１－６１（Ｃ）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ナナ」が表示されるカットイン画像（Ａ）を表示させた後、図１１－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。
【０８０５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ｂ）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、図１１－６１（Ｄ）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ジャム」が表示されるカットイン画像（Ｂ）を表示させた後、図１１－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。
【０８０６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン画像（Ａ）を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像（Ｂ）を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されない場合に、図１１－６１（Ｅ）に示すように、導入パートの中盤の演出を継続したまま操作促進画像（小）を消去させて、図１１－６１（Ｆ）に示すように、導入パートの続きを実行する。
【０８０７】
［操作促進演出Ｄについて］
図１１－６２は、操作促進演出Ｄの実行状況を示す図である。
【０８０８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出Ｄを実行可能である。
【０８０９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６２（Ａ）（Ｂ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像（小）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。
【０８１０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図１１－６２（Ａ）（Ｇ）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン３１Ｂを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が１つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出（

図１１－６０（Ｂ）参照）を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

【０８１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間メータの残量が０となるまでにプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が０となると、大当りとなる変動パターンの場合に、図１１－６２（Ｃ）（Ｈ）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図１１－６２（Ｄ）（Ｉ）に示すように、演出結果として大当りを報知させる。

【０８１２】

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

【０８１３】

［操作促進画像について］

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

【０８１４】

［大当り開始演出について］

図１１－６４は、大当り開始演出の実行状況を示す図である。

【０８１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ａ）に示すように、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させた後、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンドを受信した場合に、大当り開始演出を実行する。

【０８１６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｂ）～（Ｇ）に示すように、画像表示装置５に大当り開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図１１－６４（Ｂ）に示すように、まず大当りのタイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ（ＲＥＧ　ＢＯＮＵＳ）」のうちタイトル文字の前半「ＢＩＧ（ＲＥＧ）」を、拡大サイズにて表示させた後、図１１－６４（Ｃ）に示すように、タイトル文字の前半「ＢＩＧ（ＲＥＧ）」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

【０８１７】

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

【０８１８】

尚、本実施例では、大当り種別が６ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「ＲＥＧ　ＢＯＮＵＳ」を表示させ、大当り種別が１０ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」を表示させ

る。
【０８１９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、タイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」を徐々に拡大させ、その後、図１１－６４（Ｈ）に示すように、大当り中演出を開始し、画像表示装置５の表示を大当り遊技状態の背景に切り替える。
【０８２０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り中演出を開始するとまず、図１１－６４（Ｈ）に示すように、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）と、右打ち促進画像（小）を表示させる。
【０８２１】
右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｈ）（Ｉ）に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間にわたり、右打ち促進画像（小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。
【０８２２】
右打ち促進画像（大）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像（小）よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」（大）と、右方向を示す矢印であり、矢印画像（小）よりもサイズの大きい矢印画像（大）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６４（Ｈ）（Ｉ）に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間のうち最初の一定時間のみ、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。
【０８２３】
また、大当り遊技状態に制御される場合に、大当り開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当り中演出に切り替え、大当り遊技状態の操作方法（遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法）を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１側で、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。このため、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。
【０８２４】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当り開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。
【０８２５】
特に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、１フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、１フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法で操作を行ってしまう虞があるが、このタイミングで遊技球を右遊技領域２

Ｒに向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が開始していないので、遊技球が無駄になってしまうこととなる。これに対し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、１フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

【０８２６】

［遊タイムまでの残転数表示について］

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本実施例では、時短回数１１００回の遊タイム）に制御する。

【０８２７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数（以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ）１３１ＳＧ００５Ｚ（図１１－１参照）を表示させることが可能である。

【０８２８】

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

【０８２９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６５（Ｂ）に示すように、飾り図柄（大）がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中も遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させる。

【０８３０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６５（Ｃ）に示すように、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展した場合に、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行中も遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６５（Ｄ）（Ｅ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の演出結果としてはずれが報知された場合には、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の終了後もそのまま遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させる。

【０８３１】

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

【０８３２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６５（Ｆ）に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出から低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出

から発展する場合には、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出であれば、タイトル表示パートのプロローグ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示パートの開始時に遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させる。

【０８３３】

尚、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出から発展する場合に、操作促進演出Ｂが実行されたことに伴う落下演出が開始するタイミング（図１１－６０（Ｄ）に示すタイミング）で保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させる構成としても良い。これにより低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に発展するか、低ベース最強リーチ演出に発展するか、に関わらず、留表示及びアクティブ表示、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させるタイミングを共通にできる。

【０８３４】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図１１－６５（Ｇ）（Ｈ）に示すように、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを表示させる。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当りが報知された場合に、図１１－６５（Ｉ）（Ｊ）に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させたままとする。

【０８３５】

また、操作促進演出Ａにおいてプッシュボタン３１Ｂの操作に応じて低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成とした場合には、操作促進演出Ａの実行中は、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを継続して表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚを消去させれば良い。このような構成とした場合には、操作促進演出Ａにおいては、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚは表示される一方、その後の低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出における操作促進演出Ｃ、Ｄにおいては、遊タイムまでの残回数１３１ＳＧ００５Ｚが表示されないこととなる。

【０８３６】

［遊タイム開始演出について］

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。この際、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、図１１－６６（Ｃ）に示すように、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２を点灯させるとともに、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ａ）（Ｂ）に示すように、遊タイムまでの残回数が０回の状態で可変表示が停止し、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信すると、図１１－６６（Ｃ）に示すように、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（小）を表示させる。右打ちランプ１３１ＳＧ１３２を点灯させるタイミングと、右打ち促進画像（小）を表示させるタイミングと、はほぼ同時であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ちランプ１３１ＳＧ１３２を点灯させてから、右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち促進画像（小）を表示させるので、右打ち促進画像（小）が表示される前に右打ちランプ１３１ＳＧ１３２が点灯することとなる。

【０８３７】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂ（遊タイム）を開始した場合に、時短状態Ｂ（遊タイム）が終了するまで右打ちランプ１３１ＳＧ１３２を点灯させた状態とする。また、右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ｃ）～（Ｈ）に示すように、時短状態Ｂ（遊タイム）が開始した場合に、時短状態Ｂ（遊タイム）が終了するまで右打ち促進画像（

小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。
【０８３８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイムまでの残回数が０回の状態で可変表示が停止し、時短状態Ｂ（遊タイム）を指定する遊技状態指定コマンドを受信すると、図１１－６６（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、遊タイム開始演出を実行する。
【０８３９】
遊タイム開始演出は、画像表示装置５の表示領域に遊タイムのタイトル文字「遊タイム突入」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「遊タイム突入」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「遊タイム突入」の表示が消えて遊タイム演出へ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。
【０８４０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイム開始演出のタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間において、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおけるイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「６人で爆チューを捕まえろ！」を表示させるときの態様と同じ態様でタイトル文字「遊タイム突入」を表示させる。
【０８４１】
詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間において、図１１－６６（Ｄ）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示させる。この際、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示させる。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ｄ）（Ｅ）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を徐々に縮小させ、タイトル文字「遊タイム突入」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「遊タイム突入」を定位置で静止させる。
【０８４２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間において、図１１－６６（Ｅ）（Ｆ）に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を定位置に表示させたまま静止させる。
【０８４３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイトル終了期間において、図１１－６６（Ｆ）（Ｇ）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。その後、図１１－６６（Ｈ）に示すように、遊タイム演出の背景に切り替えて遊タイム演出を開始させる。
【０８４４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイム開始演出中において、右打ち促進画像（小）とは別に、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像（大）を表示

させるとともに、のめり込み注意喚起画像（メッセージ「のめり込みに注意！」）を表示領域の下方に表示させる。

【０８４５】

右打ち促進画像（大）は、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像（小）よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」（大）と、右方向を示す矢印であり、矢印画像（小）よりもサイズの大きい矢印画像（大）と、から構成され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６６（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、遊タイム開始演出が実行される期間にわたり、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【０８４６】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御されており、可変表示結果がはずれの場合には、特図変動時間が５００ｍｓの変動パターンＰＡ１－４を選択して可変表示を行い、時短状態Ｂに制御されており、可変表示結果が大当りの場合には、特図変動時間が５００ｍｓ＋１５０００ｍｓの変動パターンＰＢ１－１８を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂの制御が開始した際に、これらの変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示、すなわち時短状態Ｂに制御した後、最初に第１始動入賞口、第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく可変表示において、可変表示結果がはずれの場合に、変動パターンＰＡ１－４よりも変動時間が長く、遊タイム開始演出に相当する変動時間を定めた時短Ｂ開始変動パターンを選択して可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示において、時短Ｂ開始変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成としても良い。尚、このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂに制御された最初の可変表示において可変表示結果が大当りの場合に、特図変動時間が５００ｍｓ＋１５０００ｍｓの変動パターンＰＢ１－１８にて可変表示を行うとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊タイム開始演出を実行せず、飾り図柄（大）を大当り態様で停止させれば良い。

【０８４７】

［タイトル文字等について１］

図１１－６７は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）の関係の一形態を示す図である。

【０８４８】

図１１－６７（Ａ）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字は、タイトル表示期間において静止した状態で表示され、その際の背景画像は静止画像（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）または動作画像（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ演出）である。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数は７文字～１３文字であり、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＲである。

【０８４９】

図１１－６７（Ａ）に示すように、説明文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、説明文字の文字数は３文字～６文字であり、説明文字（３つから構成される説明文字のうちの１つの説明文字）の表示時間（説明文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＳ、説明文字のフォントサイズはＦＳ、説明文字（３つから構成される説明文字の

うちの１つの説明文字）が表示される表示領域サイズはＥＳである。
【０８５０】
図１１－６７（Ａ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、大当り開始演出のタイトル文字の文字数は８文字であり、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＢ、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＢ、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＢである。
【０８５１】
図１１－６７（Ａ）に示すように、操作促進文字（小）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（小）の文字数は３文字であり、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ１Ｐ、操作促進文字（小）のフォントサイズはＦ１Ｐ、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはＥ１Ｐである。
【０８５２】
図１１－６７（Ａ）に示すように、操作促進文字（大）は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字（大）の文字数は３文字であり、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ２Ｐ、操作促進文字（大）のフォントサイズはＦ２Ｐ、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはＥ２Ｐである。
【０８５３】
本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間を比較した場合に、図１１－６７（Ｂ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間ＬＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＲ、ＬＳ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐよりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間ＬＲが、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＳ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐよりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＳ、Ｌ１Ｐが、説明文字の表示時間ＬＳよりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間ＬＲ、ＬＢ、Ｌ１Ｐ、Ｌ２Ｐは、いずれも説明文表示演出を構成する３つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。
【０８５４】
本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）のフォントサイズを比較した場合に、図１１－６７（Ｃ）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズＦ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）のフォントサイズＦＲ、ＦＳ、ＦＢ、Ｆ１Ｐよりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。
【０８５５】
また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズＦＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズＦＲ、Ｆ１Ｐよりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」は、まず前半「ＢＩＧ」を定位置上部に表示させた後、後半「ＢＯＮＵＳ」を定位置下部

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

【０８５６】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＲが、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズＦＳ、Ｆ１Ｐよりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８５７】

また、説明文字のフォントサイズＦＳが、操作促進文字（小）のフォントサイズＦ１Ｐよりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８５８】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８５９】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に、図１１－６７（Ｄ）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズＥ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥＲ、ＥＳ、ＥＢ、Ｅ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥＲ、ＥＳ、Ｅ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズＥＳが、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥ１Ｐよりも大きい表示領域サイズである。　また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８６０】

［タイトル文字等について２］

図１１－６８は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。

【０８６１】

図１１－６８（Ａ）に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＲ、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＲである。

【０８６２】

図１１－６８（Ａ）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されな

くなるまでの時間）はＬＢ、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＢ、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＢである。
【０８６３】
図１１－６８（Ａ）に示すように、操作促進文字（小）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ１Ｐ、操作促進文字（小）のフォントサイズはＦ１Ｐ、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズはＥ１Ｐである。
【０８６４】
図１１－６８（Ａ）に示すように、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間）はＬ２Ｐ、操作促進文字（大）のフォントサイズはＦ２Ｐ、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズはＥ２Ｐである。
【０８６５】
図１１－６８（Ａ）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）はＬＹ、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズはＦＹ、遊タイム開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはＥＹである。
【０８６６】
図１１－６８（Ａ）に示すように、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズはＦＺ、遊タイムまでの残回数文字が表示される表示領域サイズはＥＺである。
【０８６７】
本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズを比較した場合に、図１１－６８（Ｂ）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズＦ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＲ、ＦＢ、Ｆ１Ｐ、ＦＹ、ＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字（残りＸＸＸ（Ｘは０～９００の数値）回）のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。
【０８６８】
また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズＦＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＲ、Ｆ１Ｐ、ＦＹ、ＦＺよりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。
【０８６９】
また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズＦＹが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＲ、Ｆ１Ｐ、ＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイト

ル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８７０】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズＦＲが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦ１Ｐ、ＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８７１】

また、操作促進文字（小）のフォントサイズＦ１Ｐが、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズＦＺよりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が０～９００回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【０８７２】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８７３】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図１１－６８（Ｃ）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズＥ２Ｐが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、ＥＢ、Ｅ１Ｐ、ＥＹ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＢが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、Ｅ１Ｐ、ＥＹ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＹが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＲ、Ｅ１Ｐ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズＥＲが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥ１Ｐ、ＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、操作促進文字（小）の表示領域サイズＥ１Ｐが、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズＥＺよりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８７４】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間を比較すると、図１１－６８（Ｄ）に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間ＬＹが、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間ＬＲよりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【０８７５】
本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図１１－６８（Ｅ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が中央から表示領域の右側に向かって移動しながら消去される。一方、低ベース最強リーチ演出、遊タイム開始演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が拡大表示から縮小されて表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が拡大しながら消去される。
【０８７６】
［ＬＥＤの配置について］
本実施例における遊技効果ランプ９は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４を含む。
【０８７７】
図１１－６９に示すように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２は、遊技機用枠３の画像表示装置５の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するようにが設けられており、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、遊技機用枠３の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、可動体３２の前面に形成されたロゴ「ＰＯＷＥＲＦＵＬII」に対応する位置に配置されている。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、遊技領域２Ｌに形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられている。
【０８７８】
枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、ＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）の発光素子からなるフルカラーＬＥＤであり、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、赤色に単色発光させることが可能な赤色ＬＥＤであり、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、白色に単色発光させることが可能な白色ＬＥＤである。
【０８７９】
［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］
図１１－７０は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。
【０８８０】
より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。
【０８８１】
さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンデ

ィンング背景用輝度データテーブルと、低確高ベース状態（時短状態）において用いられる時短背景用輝度データテーブルと、を含む。

【０８８２】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および時短状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【０８８３】

さらに、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図１１－７０に示すように、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【０８８４】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０８８５】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０８８６】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出中においてＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、

当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０８８７】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、ＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０８８８】

［遊技効果ランプの点灯態様］

本実施例においては、上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。

【０８８９】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。

【０８９０】

例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、該当するＬＥＤは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるＬＥＤの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０８９１】

ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の輝度データとして規定されるＲ（Ｒｅｄ）のデータが「０」である場合、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は「消灯」する。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の輝度データ（Ｒのデータ）が「１」である場合、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなＲのデータが「１」となるロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０８９２】

装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５の輝度データとして規定されるＷ（Ｗｈｉｔｅ）のデータが「０」である場合、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は「消灯」する。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５の輝度データ（Ｗのデータ）が「１」である場合、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなＷのデータが「１」となるロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０８９３】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。尚、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。

【０８９４】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【０８９５】

［遊技効果ランプに関する説明］

次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図１１－７１～図１２－３６を参照しながら説明する。

【０８９６】

［輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【０８９７】

具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示）を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の英数字））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【０８９８】

図１１－７１は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１１－７１に示すように、例えば、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド（Ｂ４２１）を演出制御用ＣＰＵ１２０に

送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル（弱リーチ系共通タイトル（親））のアドレスを特定する。

【０８９９】

親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【０９００】

例えば、図１１－７４に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD_A_LWU_1_B421）、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（XD_A_LLOGO_B421）、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（XD_A_LSLMP_B421）、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（XD_A_LATAK_B421）が指定されている。また、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応して子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４に対応して子テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５に対応して子テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４に対応して子テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されている。

【０９０１】

図１１－７１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として６０００００ｍｓ（１０分間）が指定されている場合には、この６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するために１０ｍｓごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドを受信した後、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【０９０２】

子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【０９０３】

例えば、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０４】

また、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０５】

また、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：X_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０６】

また、図１１－７５に示す子テーブルにおいては、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：X_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９０７】

図１１－７１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１１－７５に示す子テーブルであれば、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２について、最初に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1によるランプ制御を行い、次に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行い、次に２３０ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KY

OTU_TYTLE1_3によるランプ制御を行い、次に６０００００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定することで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【０９０８】

また、子テーブルでは、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２をランプ制御の対象とする場合に、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応する孫テーブルとして、例えば、図１１－７５に示すように、１つの孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定される場合と、図１１－７５に示すように、２つの孫テーブル：XD___LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1及びXD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1が指定される場合がある。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、この１つの孫テーブルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２と枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応する孫テーブルとして２つの孫テーブルが指定されている場合には、２つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２のランプ制御を行う。このため、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２に対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２と、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２と、で共通のランプ制御が行われる一方、２つの孫テーブルが指定されている場合には、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２と、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【０９０９】

孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【０９１０】

例えば、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９１１】

また、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この

輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９１２】

また、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９１３】

また、図１１－７６に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【０９１４】

図１１－７６に示す孫テーブルの枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ２、ＬＷＲ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ３、ＬＷＲ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ４、ＬＷＲ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ５、ＬＷＲ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ６、ＬＷＲ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ７、ＬＷＲ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ８、ＬＷＲ８のＲＧＢの値を示すものである。

【０９１５】

また、図１１－８１に示す孫テーブルのように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２（XD__LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）と、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２（XD___LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ７

のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＬ８のＲＧＢの値を示すものであり、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２（XD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1）の輝度データにおいては、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ４のＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ５のＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ６のＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ７のＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が枠ＬＥＤＬＷＲ８のＲＧＢの値を示すものである。

【０９１６】

また、図１１－７６に示す孫テーブルのロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４（XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE）の輝度データにおいては、下位４桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ１のＲ（Ｒｅｄ）の値を示し、下位３桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ２のＲの値を示し、下位２桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ３のＲの値を示し、下位４桁目の値がロゴＬＥＤＬＬ４のＲの値を示すものである。

【０９１７】

また、図１１－７６に示す孫テーブルの装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５（XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE）の輝度データにおいては、下位４桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ１のＷ（Ｗｈｉｔｅ）の値を示し、下位３桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ２のＷの値を示し、下位２桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ３のＷの値を示し、下位４桁目の値が装飾ＬＥＤＬＳ４のＷの値を示すものである。

【０９１８】

図１１－７６に示す孫テーブルのアタッカランプＬＡ１～ＬＡ４（XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ１のＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ２のＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプＬＡ３のＲＧＢの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプＬＡ４のＲＧＢの値を示すものである。

【０９１９】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（例えば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。例えば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【０９２０】

枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れるこ

とで、ＬＥＤが赤色に点灯する。また、輝度データとして「ＦＯＦ」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「ＦＦＯ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。

【０９２１】

また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、Ｒ（Ｒｅｄ）の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」の３つの素子に輝度データに対応する電流が均等に流れることで、輝度データに応じた輝度の白色で発光させることが可能である。

【０９２２】

図１１－７１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１１－７５に示す子テーブルであれば、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２について、最初に１００ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【０９２３】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、１０ｍｓ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【０９２４】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【０９２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図１１－７２は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１１－７２に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２に対して最初にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_

JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定されており、２番目にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されており、３番目にランプ制御が行われる時間として２３０ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3が指定されており、４番目にランプ制御が行われる時間として６０００００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されている。２番目及び４番目の孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２について、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA」の順番で１００ｍｓ間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の１００ｍｓにおける輝度データをデータ１、２番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ２、３番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ３、４番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ４と称する。

【０９２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの２番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された５００ｍｓを計時し、当該計時が５００ｍｓに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が５００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が５００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3に基づく輝度データの出力を開始する。

【０９２７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの４番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された６０００００ｍｓを計時し、当該計時が６０００００ｍｓに到達するまで、：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が６０００００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計時が６０００００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が６０００００ｍｓに到達することがなく、計時が６０００００ｍｓに到達する前に、表示制御部１２３から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【０９２８】

尚、図１１－７４に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御

用ＣＰＵ１２０が主基板１１からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【０９２９】

また、図１１－７５に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような子テーブルにおける１０分データは、子テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【０９３０】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として６０００００ｍｓ（１０分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける１０分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

【０９３１】

［スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて１］

図１１－７３は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。

【０９３２】

低ベース弱リーチＡ演出と低ベース弱リーチＢ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【０９３３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【０９３４】

低ベース弱リーチＡ演出と低ベース弱リーチＢ演出では導入パートの実行時間が異なり、図１１－７３に示すように、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【０９３５】
低ベース強リーチＡ演出と低ベース強リーチＢ演出と低ベース強リーチＣ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３６】
低ベース強リーチＡ演出と低ベース強リーチＢ演出と低ベース強リーチＣ演出では導入パートの実行時間が異なり、図１１－７３に示すように、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合には、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＣ演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３７】
図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３８】
高ベースリーチＡ演出と高ベースリーチＢ演出と高ベースリーチＣ演出と高ベースリーチＤ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図１１－７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９３９】
高ベースリーチＡ演出と高ベースリーチＢ演出と高ベースリーチＣ演出と高ベースリーチＤ演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであるが、図１１－７３に示すように、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＡ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＢ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＢ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＣ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＣ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＤ演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチＤ演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＤ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【０９４０】
このように、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合と低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合で、それぞれ別個の弱リーチ系弱リーチＡ導入、

弱リーチ系弱リーチＢ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９４１】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４２】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行する場合に、低ベース弱リーチＡ演出であっても、低ベース弱リーチＢ演出であっても、輝度データテーブルとして共通のタイトル共通チャンスアップ赤（タイトル共通チャンスアップ金）を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる。

【０９４３】

また、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース強リーチＡ演出を実行する場合と低ベース強リーチＢ演出を実行する場合と低ベース強リーチＣ演出を実行する場合で、それぞれ別個の強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９４４】

尚、本実施例では、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間及びタイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、

タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、強ベース弱リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４５】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、強ベース弱リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか１つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４６】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始すると

きに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチＡ演出であるか、低ベース強リーチＢ演出であるか、低ベース強リーチＣ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４７】

また、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは高ベースリーチＡ演出を実行する場合と高ベースリーチＢ演出を実行する場合と高ベースリーチＣ演出を実行する場合と高ベースリーチＤ演出を実行する場合で、それぞれ別個の高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うので、高ベースリーチＡ演出、高ベースリーチＢ演出、高ベースリーチＣ、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９４８】

尚、本実施例では、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部１２３が、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル表示を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、高ベースリーチＡ演出であるか、高ベースリーチＢ演出であるか、高ベースリーチＣ演出であるか、高ベースリーチＤ演出であるか、に応じて輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始または高ベースリーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【０９４９】

また、タイトル表示パートの実行時間が他のスーパーリーチ演出と共通しない低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ

９のランプ制御を行うので輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５０】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＡタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＢタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース弱リーチＡ演出、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９５１】

また、本実施例では、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合にも、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース強リーチＡ演出、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９５２】

また、本実施例では、高ベースリーチＡ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＢ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＣ演出を実行する場合にも、高ベースリーチＤ演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＡタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチＢ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＢタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチＣ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＣタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＤ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチＤ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＤタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、高ベースリーチＡ演出、高ベースリーチＢ演出、高ベースリーチＣ演出、高ベースリーチＤ演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ９を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出

においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【０９５３】

また、本実施例では、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出の導入パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチ導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良い。

【０９５４】

また、本実施例では、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＡのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＡタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース弱リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチＢのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチＢタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５５】

また、本実施例では、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＡタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＢタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＣタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、低ベース強リーチＤ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチＤ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチＤタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５６】

また、本実施例では、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う構成である

が、高ベースリーチＡ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＡ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＡタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＢ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＢ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＢタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＣ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＣ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＣタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行い、高ベースリーチＤ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチＤ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチＤタイトル導入を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【０９５７】

［スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて２］

以下に、スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルの設定内容について説明する。上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、一部のテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【０９５８】

［低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－７４は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４２１を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－７５は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－７６～図１１－７８は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９５９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、拡張コマンドＢ４２１に基づいて弱リーチ系共通タイトルの親テーブルを指定する。弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図１１－７４に示すように、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２について最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、弱リーチ系共通タイトルの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２のランプ制御を行う。

【０９６０】

子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEには、図１１－７５に示すように、参照する順に枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【０９６１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1（図１１－７６）を参照してランプ制御を行う。これにより、３４０ｍｓにわたり枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は消灯状態となり、その後、

１６０ｍｓにわたり枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２を青色に点灯する。

【０９６２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２（図１１－７７）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は青色系統の色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する。

【０９６３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿３（図１１－７８）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、一部が消灯状態となり、残りが青色に点灯するとともに、３０ｍｓまたは２０ｍｓ毎に消灯する箇所と点灯させる箇所が変化する。

【０９６４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿３の実行時間である２３０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＫＵ＿ＫＹＯＴＵ＿ＴＹＴＬＥ１＿２（図１１－７７）を参照してランプ制御を行う。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は青色系統の色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する。

【０９６５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【０９６６】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図１１－７４に示すように、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９６７】

これによりロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで赤色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、その後２３０ｍｓ経過するまで赤色から略消灯状態を経て再度赤色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで赤色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する。

【０９６８】

また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで白色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、

その後２３０ｍｓ経過するまで白色から略消灯状態を経て再度白色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで白色で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する。

【０９６９】

また、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、５００ｍｓ経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、５００ｍｓ経過するまで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し、その後２３０ｍｓ経過するまで青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する。

【０９７０】

図１１－１５２（Ａ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示パート開始から５００ｍｓ経過までの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、消灯状態から青色に変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、消灯状態から赤色に変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、消灯状態から白色に変化する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（１）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、５００ｍｓ経過まで青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（４）によるランプ制御）。また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、５００ｍｓ経過まで赤色に点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（４）によるランプ制御）。また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、５００ｍｓ経過まで白色に点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（２）によるランプ制御）、その後２３０ｍｓ経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（３）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ１００ｍｓ毎に輝度が変化する状態が継続する（図１１－７５において子テーブルが指定する孫テーブル（４）によるランプ制御）。

【０９７１】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【０９７２】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４２１を受信した場合に、拡張

コマンドＢ４２１に基づいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づいてランプ制御を行うことにより、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間、及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間に応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【０９７３】

［タイトル色変化演出（赤）において用いられる輝度データテーブル］

図１１－７９は、表示制御部１２３がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５１１を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－８０は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－８１～図１１－８３は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９７４】

表示制御部１２３は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、１３００ｍｓ経過したタイミング）で拡張コマンド５１１を送信する。

【０９７５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５１１を受信した場合に、拡張コマンド５１１に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル（図１１－７９）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－８０）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－８１～８３）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９７６】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで赤色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９７７】

また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、２００ｍｓ経過するまで消灯し、その後、１２００ｍｓ経過するまで赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９７８】

また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９７９】

図１１－１５２（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、８００ｍｓ経過したタイミングで２００ｍｓにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに１２００ｍｓ経過することでタイトル終了期間に移行する。

【０９８０】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドＢ５１１を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドＢ５１１を受信後、２００ｍｓ経過までの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は白色に点滅し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点滅する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（５）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドＢ５１１を受信後、２００ｍｓ経過してからさらに１２００ｍｓ経過するまでの期間）は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は赤色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（６）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドＢ５１１を受信後、１４００ｍｓ経過してからの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は赤色から徐々に消灯し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色から徐々に消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色から徐々に消灯する（図１１－８０において子テーブルが指定する孫テーブル（７）によるランプ制御）。

【０９８１】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【０９８２】

［タイトル色変化演出（金）において用いられる輝度データテーブル］

図１１－８４は、表示制御部１２３がタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５１２を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－８５は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－８６～図１１－８８は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９８３】

表示制御部１２３は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、１３００ｍｓ経過したタイミング）で拡張コマンド５１２を送信する。

【０９８４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５１２を受信した場合に、拡張コマンド５１２に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル（図１１－８４）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－８５）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－８６～８８）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９８５】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで黄色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し

、その後、２８０ｍｓで黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９８６】

また、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は、２００ｍｓ経過するまで消灯し、その後、１２００ｍｓ経過するまで赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９８７】

また、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、２００ｍｓ経過するまで４０ｍｓの間隔で白色に点滅し、その後、１２００ｍｓ経過するまで白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、その後、２８０ｍｓで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【０９８８】

図１１－１５２（Ｂ）に示すように、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、開始から５００ｓｍの期間がタイトル開始期間であり、その後、２２００ｍｓの期間がタイトル表示期間であり、その後、３００ｍｓの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、８００ｍｓ経過したタイミングで２００ｍｓにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに１２００ｍｓ経過することでタイトル終了期間に移行する。

【０９８９】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドＢ５１２を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドＢ５１２を受信後、２００ｍｓ経過までの期間）において、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は白色に点滅し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点滅する（図１１－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（８）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドＢ５１２を受信後、２００ｍｓ経過してからさらに１２００ｍｓ経過するまでの期間）は、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は黄色系統で点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色に点灯し、かつ２０ｍｓの間隔で輝度が変化する（図１１－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（９）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドＢ５１２を受信後、１４００ｍｓ経過してからの期間）においては、枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４は黄色から徐々に消灯し、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４は赤色から徐々に消灯し、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は白色から徐々に消灯する（図１１－８５において子テーブルが指定する孫テーブル（１０）によるランプ制御）。

【０９９０】

また、タイトル表示パート開始後、３０００ｍｓ経過後に、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（Ｂ４００またはＢ４０Ｆ）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【０９９１】

［タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例］

本実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行うか否かに関わらず、輝度データテーブル：弱

リーチ系共通タイトルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行わない場合には、そのまま輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行う場合には、タイトル文字の色を変化させる表示制御を行うタイミングで表示制御部１２３から送信されるタイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を指定する拡張コマンドを受信することで、タイトル文字の色が変化するときから輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う構成であった。

【０９９２】

これに対して本変形例では、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）と、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）と、タイトル文字が金色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）と、を備え、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル変化演出を行わない場合には、弱リーチ系共通タイトル（白）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（赤）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行い、表示制御部１２３が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（金）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９９３】

これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行うことが可能となる。

【０９９４】

［低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－８９は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９０は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９１～図１１－９５は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【０９９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４００を受信した場合に、拡張コマンドＢ４００に基づいて弱リーチ系弱リーチＡ導入の親テーブル（図１１－８９）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－９０）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－９１～９５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【０９９６】

特に、図１１－９０に示す子テーブルには、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－９１～９５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【０９９７】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【０９９８】

［低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－９６は、表示制御部１２３が低ベース弱リーチＢ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ４０Ｆを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９７は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－９９～図１１－１０３は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【０９９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ４０Ｆを受信した場合に、拡張コマンド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。

【１００３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５１７を受信した場合に、拡張コマンドＢ５１７に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図１１－１０５）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１０６）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１０７～１０９）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１００４】

特に、図１１－１０６に示す子テーブルには、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートを構成するプロローグ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１０７～１０９に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１００５】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１００６】

［低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１１０は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１１１は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１１２～図１１－１１７は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１００７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５００を受信した場合に、拡張コマンドＢ５００に基づいて強リーチ系強リーチＡ導入の親テーブル（図１１－１１０）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１１１）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１１２～１１７）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１００８】

特に、図１１－１１１に示す子テーブルには、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１１２～１１７に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１００９】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０１０】

［低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１１－１１８は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＢ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ５０４を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１１９は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１２０～図１１－１２４は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチＢ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１０１１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ５０４を受信した場合に、拡張コマンドＢ５０４に基づいて強リーチ系強リーチＢ導入の親テーブル（図１１－１１８）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１１９）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１２０～１２４）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０１２】
特に、図１１－１１９に示す子テーブルには、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１２０～１２４に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０１３】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０１４】
［低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が低ベース強リーチＣ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンドＢ５０５を受信した場合に、拡張コマンドＢ５０５に基づいて強リーチ系強リーチＣ導入の親テーブル（図示略）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図示略）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０１５】
特に、強リーチ系強リーチＣ導入の子テーブルには、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチＣ導入の孫テーブルには、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０１６】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０１７】
［低ベース最強リーチ演出において用いられる輝度データテーブル］
図１１－１２５は、表示制御部１２３が低ベース最強リーチ演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６００を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：

最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１２６は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１２７～図１１－１３５は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１０１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６００を受信した場合に、拡張コマンドＢ６００に基づいて最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブル（図１１－１２６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１２７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１２８～１３５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０１９】

特に、図１１－１２６に示す子テーブルには、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パート終了までの演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１２７～１３５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０２０】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０２１】

［高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１３６は、表示制御部１２３が高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０５を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１３７は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１３８～図１１－１４０は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【１０２２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０５を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０５に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図１１－１３６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１３７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１３８～１４０）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０２３】

特に、図１１－１３７に示す子テーブルには、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートを構成するタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１３８～１４０に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０２４】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高

ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０２５】

［高ベースリーチＡ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１４１は、表示制御部１２３が高ベースリーチＡ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０６を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４２は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４３～図１１－１４５は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＡ導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【１０２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０６を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０６に基づいて高ベースリーチ系リーチＡ導入の親テーブル（図１１－１４１）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１４２）、子テーブルで指定された孫テーブル（図１１－１４３～１４５）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０２７】

特に、図１１－１４２に示す子テーブルには、高ベースリーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図１１－１４３～１４５に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０２８】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＡ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０２９】

［高ベースリーチＢ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］

図１１－１４６は、表示制御部１２３が高ベースリーチＢ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０７を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４７は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＢ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【１０３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０７を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０７に基づいて高ベースリーチ系リーチＢ導入の親テーブル（図１１－１４６）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１４７）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

【１０３１】

特に、図１１－１４７に示す子テーブルには、高ベースリーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチＢ導入の孫テーブルには、高ベースリーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【１０３２】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＢ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。
【１０３３】
［高ベースリーチＣ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１１－１４８は、表示制御部１２３が高ベースリーチＣ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０８を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＣ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１４９は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＣ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。
【１０３４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０８を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０８に基づいて高ベースリーチ系リーチＣ導入の親テーブル（図１１－１４８）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１４９）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。
【１０３５】
特に、図１１－１４８に示す子テーブルには、高ベースリーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチＣ導入の孫テーブルには、高ベースリーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。
【１０３６】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＣ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。
【１０３７】
［高ベースリーチＤ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル］
図１１－１５０は、表示制御部１２３が高ベースリーチＤ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０９を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１５１は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＤ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。
【１０３８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０９を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０９に基づいて高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブル（図１１－１５０）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１５１）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。
【１０３９】
特に、図１１－１５０に示す子テーブルには、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチＤ導入の孫テ

ーブルには、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。
【１０４０】
これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。
【１０４１】
［作用効果１］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１０４２】
また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。
【１０４３】
また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。
【１０４４】
また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。
【１０４５】
また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出と、を含み、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。
【１０４６】
また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【１０４７】
　また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字及び低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）または双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった両側の飾り図柄の一部と重なった状態で表示されるので、タイトル文字が定位置に表示された後も、タイトル文字に注目させやすくなる。
【１０４８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１０４９】
　［作用効果２］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１０５０】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【１０５１】

［作用効果３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５２】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【１０５３】

［作用効果４］

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

はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５５】

［作用効果５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＢ演出、低ベース弱リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＢ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＢ演出、低ベース強リーチＢ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＢ演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当りとなる旨が報知され、低ベース強リーチＢ演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当りとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチＢ演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチＢ演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様）で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当り期待度の高い低ベース弱リーチＢ演出については、大当りとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当り期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５６】

また、味方キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタであり、敵キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタであり、低ベース強リーチＢ演出における導入パートの開始時に、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクタ「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが対峙しており、相対的に期待度の高い低ベース強リーチＢ演出については、遊技者の向きと味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当り期待度が高いことを認識させやすくなる。

【１０５７】

また、低ベース強リーチＢ演出における導入パートにおいて、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」が、タイトル表示パートでタイトル文字が表示されていた表示領域を含む位置に表示されるため、タイトル文字に注目していた遊技者が、タイトル文字が消えることで自然と味方キャラクタ「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」に視線が行くようになる。

【１０５８】

［作用効果６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当り期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当り期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０５９】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【１０６０】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないので、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【１０６１】

［作用効果７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

【１０６２】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置

５の手前側に可動体３２が重なるように動作させ、可動体３２が動作してから該可動合い３２が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体３２が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

【１０６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０６４】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０６５】

［作用効果８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえろ！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチＢ～Ｄ」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。

【１０６６】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１０６７】
　尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１０６８】
　［作用効果９］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２）と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ２－１～３）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と低ベース強リ

ーチＡ～Ｃ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【１０６９】

［作用効果１０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）と確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【１０７０】

また、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートの実行時間（Ｔ４）は、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（Ｔ１－１～２、Ｔ２－１～３、Ｔ３）よりも短く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる一方、通常状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。

【１０７１】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当りを期待させることができる。

【１０７２】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当りを期待させることができる。

【１０７３】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース弱リーチＡＢ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示パートの実行時間が長くなるため、しっかりと煽ることができる。

【１０７４】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチＡＢ演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

【１０７５】

［作用効果１１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、タイトル表示パートにおいては、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【１０７６】

［作用効果１２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図１１－４３に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当り期待度が高い赤色の態様で表示させることが可能である。そして、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、対応する期待度示唆表示を表示させ、その後、タイトル文字を期待度示唆表示よりも大きいサイズで表示させる。この際、タイトル文字を白色の態様で表示させるときおよび赤色の態様で表示させるときのいずれの場合においても、期待度示唆表示を共通の態様で表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹

くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル文字の態様に注目させることができる。

【１０７７】

［作用効果１３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＢ演出、低ベース強リーチＢ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＣ演出を実行可能である。低ベース強リーチＢ、Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいて第１態様（星３．５個）で期待度示唆表示を表示させ、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいて第２態様（星４個）で期待度示唆表示が表示させる。この際、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、共通の態様で強調表示を行う。このようにすることで、低ベース強リーチＢ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、低ベース強リーチＣ演出におけるタイトル表示パートにおいて第２態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通態様とすることで、開発コストを軽減することができる。

【１０７８】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトにより構成され、低ベース強リーチＢ演出では、Ｎ（Ｎは整数）＋０．５個（３．５個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、低ベース強リーチＣ演出では、Ｎ＋１個（４個）のオブジェクトにより期待度が示唆され、星形オブジェクト毎に強調表示が行われるとともに、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

【１０７９】

また、期待度示唆表示では、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とが共通である。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

【１０８０】

また、期待度示唆表示では、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【１０８１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応

じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０８２】

尚、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出では、タイトル表示パートにおいて共通の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートと低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートとで、それぞれ異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０８３】

［作用効果１４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当り期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【１０８４】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音が出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【１０８５】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字「期待度」とにより構成され、星形オブジェクトに対する強調表示は、文字「期待度」と重畳するサイズで行われる。このようにすることで、星形オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字の双方に注目させることができる。

【１０８６】

尚、本実施例では、複数の星形オブジェクトのうち一部の星形オブジェクトを強調表示させる場合に、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すも

のである旨を示す文字に重畳する構成であるが、全ての星形オブジェクトについて、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成としても良い。

【１０８７】

［作用効果１５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示と同時に保留表示を表示させないようにする。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示が表示されないため、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。

【１０８８】

特に、保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数が、期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトの最大数と一致することとなるが、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出が実行されても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【１０８９】

また、タイトル表示パートの開始前に表示領域が単色表示される単色表示演出が実行されるときに保留表示を消去することで、違和感なく保留表示を終了できる。

【１０９０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル、高ベース、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０９１】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ

演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０９２】

［作用効果１６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１数（３）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出におけるタイトル表示パートにおいて第１数よりも多い第２数（３．５）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出におけるタイトル表示パートにおいて第２数よりも多い第３数（４）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第１数（３）と第２数（３．５）との数の差は、第２数（３．５）と第３数（４）との数の差と同じ（０．５）であり、第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第１数（３）に対応する低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第１数（３）から第２数（３．５）に増加した場合と、第２数（３．５）から第３数（４）に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第１数（３）から第２数（３．５）に増加した場合よりも第２数（３．５）から第３数（４）に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当りとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当りとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【１０９３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出におけるタイトル表示パートにおいて第３数（４）よりも多い第４数（４．５）の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第３数（４）と第４数（４．５）との数の差（０．５）は、第１数（３）と第３数（４）との数の差（１）よりも小さく、第４数（４．５）に対応する低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第１数（３）に対応する低ベース強リーチＢ演出／高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第１数（３）から第３数（４

）に増加した場合よりも第３数（４）から第４数（４．５）に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第１数（３）から第３数（４）に増加した場合よりも第３数（４）から第４数（４．５）に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当りとなることを期待させることができる。

【１０９４】

また、第３数（４）と第４数（４．５）との数の差は０．５であり、第１数（３）と第３数（４）との数の差は１であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第１数（３）から１増加して第３数（４）となったときよりも、第３数（４）から０．５増加して第４数（４．５）となった方がさらに大当りとなることを期待させることができる。

【１０９５】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第３数（４）に対応する高ベースリーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第２数（３．５）に対応する高ベースリーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、通常状態において第３数（４）に対応する低ベース強リーチＣ演出が実行されたときにおける大当り期待度と第２数（３．５）に対応する低ベース強リーチＢ演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、通常状態よりも有利な確変状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が増加した場合に大当りとなることを期待させることができる。

【１０９６】

［作用効果１７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出おけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１０９７】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことからも、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１０９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことからも、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１０９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１００】

［作用効果１８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では、演出結果として大当りとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、演出結果として、大当りとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当りとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当りとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【１１０１】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【１１０２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１０３】
　［作用効果１９］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすことができる。
【１１０４】
　また、選択演出は、プッシュボタン３１Ｂの操作により大当り期待度の低いスーパーリーチ演出から大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へと段階的に変化する演出であり、選択演出において１段階変化するのに要する時間、すなわち次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートの期待度示唆表示において１段階表示されるのに要する時間、すなわち星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間よりも短い場合があり、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。
【１１０５】
　また、選択演出は、１段階毎に現在のスーパーリーチ演出よりも１段階大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へ変化する演出であり、１段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要なプッシュボタン３１Ｂの操作回数が多くなる。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当り期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。
【１１０６】
　また、選択演出により低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチが選択された場合には、そのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートから開始する。このようにする

ことで、選択演出を経由して低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのスーパーリーチ演出が実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

【１１０７】

［作用効果２０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、大当り開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１０８】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１０９】

また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、タイトル文字を表示する場合にタイトル表示専用の背景が表示させるもの（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ）があり、大当り開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１１０】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１１１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を

行うことができる。
【１１１２】
［作用効果２１］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。この際、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、導入パートで表示される操作促進文字（小）は、遊技者に対して動作（操作）を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。
【１１１３】
また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。
【１１１４】
尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。また、このような構成においても、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示されることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。
【１１１５】
また、操作促進文字（小））の文字数（３）は、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数（７～１３）よりも少ないため、操作促進文字（小））を大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。
【１１１６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を

行うことができる。
【１１１７】
［作用効果２２］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、スーパーリーチ演出の内容を説明する説明文字を表示可能である。この際、説明文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、付加的に表示される説明文字を、タイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。
【１１１８】
尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、説明文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。
【１１１９】
また、説明文字は、スーパーリーチ演出が有利であることを示唆する内容のものであるため、説明文字が付加されていることに対してさらに注目させることができる。
【１１２０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１２１】
［作用効果２３］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトルタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【１１２２】
　また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（１０）は低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（７、８）よりも多いが、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズは低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズよりも大きい。このようにすることで、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出に対応するタイトル文字の方が１文字の占める表示領域サイズが大きくなるため、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出の方が低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。
【１１２３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１２４】
　［作用効果２４］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示する。この際、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字を飾り図柄（小）のサイズよりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字が、縮小表示された飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル文字に注目させることができる。
【１１２５】
　また、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字のいずれの文字についても飾り図柄（大）よりも小さく、飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、リーチ態様となった際の飾り図柄（大）については確実に認識させることができつつ、その後は、飾り図柄（大）が縮小されて飾り図柄（小）となり、飾り図柄（小）よりも大きなサイズでタイトル文字を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル文字に注目させることができる。
【１１２６】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱

リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１２７】

［作用効果２５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１２８】

また、大当り開始演出のタイトル文字は、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」と、「ＢＯＮＵＳ」と、から構成されており、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」が定位置上部に表示された後、「ＢＯＮＵＳ」が定位置下部に表示され、「ＢＯＮＵＳ」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び定位置下部に表示された「ＢＯＮＵＳ」は徐々に拡大表示される。そして、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び「ＢＯＮＵＳ」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「ＢＩＧ」または「ＲＥＧＵＬＡＲ」及び「ＢＯＮＵＳ」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【１１２９】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【１１３０】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（大）は、大当り開始演出のタイトル文字よりも大きく表示されることで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【１１３１】

また、操作促進文字（大）を構成する文字列のうちの最小の文字が、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されることで、どの文字に注目したとしても、操作促進文字（大）の方が大当り開始演出のタイトル文字より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【１１３２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１３３】
　［作用効果２６］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。
【１１３４】
　また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当り開始演出のタイトル文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示されることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。
【１１３５】
　また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。
【１１３６】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入

、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１３７】

［作用効果２７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【１１３８】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートが開始する。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【１１３９】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル文字に注目させることができる。

【１１４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１４１】

［作用効果２８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイ

トル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【１１４２】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に発展し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当り遊技状態に制御されることを祝福できる。

【１１４３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１４４】

［作用効果２９］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１４５】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタ

イトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当り開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間を、大当りとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【１１４６】

また、大当り開始演出のタイトル文字が表示された後、大当り開始演出のタイトル文字を、大当り遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当り開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【１１４７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１４８】

［作用効果３０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出Ｂ、Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１４９】
　また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。
【１１５０】
　また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当り開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。
【１１５１】
　また、操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。
【１１５２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１５３】
　［作用効果３１］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。
【１１５４】

また、タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示がきちんとみえる時間が、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【１１５５】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大））を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大））は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、タイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【１１５６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１５７】

［作用効果３２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【１１５８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、

ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１５９】

［作用効果３３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、確変状態において高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高く、高ベースリーチＢ～Ｄ演出は、高ベースリーチＡ演出よりも大当り期待度が高く、高ベースリーチＡ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、高ベースリーチＡ演出、及び高ベースリーチＢ～Ｄ演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、通常状態における低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度が低いため、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出によって大当りとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチＡ演出は確変状態における高ベースリーチＢ～Ｄ演出よりも大当り期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりは大当り期待度が高いことから、高ベースリーチＡ演出でも高ベースリーチＢ～Ｄ演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチＡ演出の場合にも高ベースリーチＢ～Ｄ演出の場合にも大当りとなることを期待させることができる。

【１１６０】

［作用効果３４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【１１６１】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【１１６２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１６３】

［作用効果３５］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字）を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態Ｂ（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【１１６４】

また、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合に、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでタイトル文字を消去させる場合と同様に、タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様でタイトル文字を消去させる。このようにすることで、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合にも、相対的に大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を消去させる場合の表示態様と同じ表示態様で消去させるので、時短状態Ｂ（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【１１６５】

［作用効果３６］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして時短状態

Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【１１６６】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きい。このようにすることで、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字がいずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【１１６７】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、遊タイム開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることをより祝福することができる。

【１１６８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１６９】

［作用効果３７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。そして時短状態Ｂ（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態Ｂ（遊タ

イム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【１１７０】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当りとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【１１７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１７２】

［作用効果３８］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【１１７３】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出と、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出と、を含み、遊タイムまでの残回数文字は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当り期待度の低い低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出では遊タイムまでの残回数文字が表示されるため、時短状態Ｂ（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出では、遊タイムまでの残回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態Ｂ（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当りとなりやすいことから、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残り回数が少ない場合

に、遊技者の残念感を緩和できる。
【１１７４】
　また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残回数文字によって低ベース強リーチＡ～Ｃ演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないうえに、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。
【１１７５】
　また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示せずに大当り遊技状態に制御され、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示しないことで、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させるので、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。
【１１７６】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。
【１１７７】
　［作用効果３９］
　本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出Ａ～Ｄにおいて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字（小）を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字（小）が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字（小）に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作（操作）を促すことができる。
【１１７８】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいて操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されるのに対し、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Ｄにおいて作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字（小）と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態Ｂ（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当りとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

【１１７９】

また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Ａにおいては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出Ｄにおいては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当りとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

【１１８０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１８１】

［作用効果４０］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、通常状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態Ｂ（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、制御される大当り遊技状態に対応する大当り開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態Ｂ（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当り開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文

字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１８２】

また、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム））までの残回数がいずれの回数であっても、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１８３】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短状態Ｂ（遊タイム）において最初に第１始動入賞口、第２始動入賞口に遊技球が進入したことによる可変表示において、時短状態Ｂ（遊タイム）において通常用いる変動パターンよりも変動時間の長い時短Ｂ開始変動パターンを用いて可変表示を行う。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）における最初の変動において時短Ｂ開始変動パターンに応じた変動期間で遊タイム開始演出を実行できる。

【１１８４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１８５】

［作用効果４１］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

【１１８６】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、

タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始からｔ１の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音が出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない場合にも特定音が出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

【１１８７】

また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から他の態様に変化させる場合には、赤色の態様に変化させる場合にも金色の態様に変化させる場合にも特定音を出力するので、特定音が出力されることでいずれの種類の態様に変化するかに注目させることができる。

【１１８８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１１８９】

［作用効果４２］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様または金色の態様に変化させる場合のいずれの場合であっても、白色の態様から共通となる表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様に変化させる場合にも、白色の態様から金色の態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるので、白色の態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から赤色の態様または金色の態様に変化するまでは、赤色の態様よりも大当り期待度の高い金色の態様に変化することを最後まで期待させることができる。

【１１９０】

また、共通の表示態様は、タイトル文字を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに赤色の態様または金色の態様に変化している。このようにすることで、タイトル文字を構成する文字が光ることにより、赤色の態様または金色の態様に変化することを煽ることができる。

【１１９１】

［作用効果４３］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、異なる２のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９２】

［作用効果４４］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＡ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、期待度が高い２種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い２種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９３】

［作用効果４５］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出よりもさらに大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＡ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチＢ演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＡ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＡ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＡ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、期待度が高い２種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い２種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当りとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９４】
［作用効果４６］
本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイ

トル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第２態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９５】

［作用効果４７］

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出を実行可能である。低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行う。また、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示パートのタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９６】

また、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じてタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルのうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとすることで、タイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルの一方について共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、他方について各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、低ベース弱リーチＡ演出であるか、低ベース弱リーチＢ演出であるか、に応じてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【１１９７】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、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】
次に本発明に係る遊技機を実施するための他の形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【１１９９】
形態４８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－１７に示す少旧処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値にもとづく所定条件（例えば、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達すること）が成立した場合に、遊技の進行が停止される遊技停止状態に制御可能な遊技停止制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－１７に示す遊技停止処理を実行する部分）と、
前記有利状態とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特別状態（例えば、時短状態や確変状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記特別状態よりも遊技者にとって有利ではない非特別状態（例えば、通常状態）と、に制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－２０に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
前記特別状態を含む有利期間が終了するときに前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値に関する情報（例えば、賞球カウンタの値）を付与情報表示として表示可能な付与情報表示手段（例えば、図１２－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２図柄確定期間演出として賞球カウンタの値を表示する部分）と、
前記有利状態終了後の特別期間において、前記特別状態に制御されることを報知する特別報知演出を実行可能な特別報知演出実行手段（例えば、図１２－５１及び図１２－５３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、大当り遊技終了後の２０秒間に亘ってエンディング演出として時短状態や確変状態に制御される旨を表示する部分）と、
を備え、
前記付与情報表示手段は、前記有利状態に制御されているときに前記所定条件が成立した場合に、前記特別期間において前記付与情報表示を表示可能である（例えば、図１２－５２及び図１２－５６に示すように、大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０が、該大当り遊技終了後に遊技停止演出として賞球カウンタの値を表示する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技停止状態に制御可能な遊技機の商品性を高めることができる。
【１２００】
形態４９の遊技機は、
前記付与情報表示手段は、
前記遊技停止状態に制御されているときに前記付与情報表示を表示可能であり（例えば、図１２－５７や図１２－５８に示すように、遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される部分）、
前記遊技停止状態に制御されているときは、前記付与情報表示に加えて該遊技機の設置されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す呼び出し促進表示を表示する（例えば、変形例００５ＳＧ－１として図１２－６０に示すように、遊技停止演出として、賞球カウンタの値を表示した後、該賞球カウンタの値に加えてパチンコ遊技機１が設置されている遊技場の従業員を呼ぶように促す表示を行う部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技停止状態に制御されるまでに付与された遊技価値に関する情報を遊技者に認識させて遊技興趣を向上させることができるとともに、遊技停止状態に制御されたことに対して遊技者に遊技場の従業員を呼び出すよう促すことにより、遊技場の従業員が該遊技停止状態に制御された遊技機に対して対処し易くできる。
【１２０１】

形態５０の遊技機は、
発光可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ９）を備え、
前記有利期間は、前記所定条件が成立した場合（例えば、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合）と該所定条件とは異なる特別条件が成立した場合（例えば、時短状態や確変状態において、大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行された場合）に終了する期間であり、
前記付与情報表示は、前記所定条件の成立にもとづいて前記有利期間が終了する場合に第１期間に亘って表示される第１付与情報表示（例えば、図１２－５２に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにもとづいて、第１遊技停止演出として１５秒間に亘って賞球カウンタ値が表示される部分）と、前記特別条件の成立にもとづいて前記有利期間が終了する場合に前記第１期間よりも短い第２期間に亘って表示される第２付与情報表示（例えば、図１２－５０に示すように、時短状態や確変状態において、大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行されたことにもとづいて、１０秒間に亘って第２図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される部分）と、を含み、
前記第２付与情報表示が表示される場合は、前記第２期間に亘って前記発光手段が所定パターンにて発光され（例えば、図１２－５０に示すように、第２図柄確定期間中演出においては、１０秒間に亘って周期Ｔ１にて遊技効果ランプの点滅が実行される部分）、
前記第１付与情報表示が表示される場合は、前記第２期間に亘って前記発光手段が前記所定パターンにて発光された後、前記第１期間が経過するまで前記発光手段が前記所定パターンにて発光される（例えば、図１２－５２に示すように、遊技停止演出においては、第１遊技停止演出として１０秒間に亘って周期Ｔ１にて遊技効果ランプ９の点滅が実行された後、パチンコ遊技機１の周期Ｔ１にて遊技効果ランプ９の点滅が継続される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１付与情報表示が表示される場合と第２付与情報が表示される場合とで発光手段を共通の所定パターンにて発光させることによって、発光手段を発光させるためのデータを第１付与情報表示が表示される場合と第２付与情報が表示される場合とで流用することができるので、第１付与情報表示が表示される場合と第２付与情報が表示される場合とで各付与情報表示の表示期間を異ならせつつ遊技機の製造コストを低減することができる。
【１２０２】
形態５１の遊技機は、
遊技媒体を第１経路（例えば、左遊技領域２Ｌ）または該第１経路とは異なる第２経路（例えば、右遊技領域２Ｒ）に流下させることで遊技可能な遊技機であって、
前記有利期間は、前記所定条件が成立した場合と該所定条件とは異なる特別条件が成立した場合に終了する期間であり（例えば、連荘状態は、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達することと、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行されることによって終了する部分）、
前記非特別状態は、遊技媒体を前記第１経路に流下させることで遊技媒体を前記第２経路に流下させるよりも遊技者にとって有利となる状態であり（例えば、通常状態は、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すことによって、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよりも遊技者にとって有利な遊技状態である部分）、
前記第１経路への遊技媒体の流下を促す第１経路流下促進演出を実行可能な第１経路流下促進演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１２－３８に示す左打ち促進表示処理を実行する部分）を備え、
前記付与情報表示手段は、前記有利期間が前期所定条件の成立にもとづいて終了するときと、前記有利期間が前期特別条件の成立にもとづいて終了するときとで、異なる態様で前記付与情報を表示可能であり（例えば、図１２－５４（Ｃ）、図１２－５７（Ｆ）に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される場合と、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行されたことにより第２図柄確定期間中演出として

賞球カウンタの値が表示される場合とで表示態様が異なる部分）、
前記第１経路流下促進演出実行手段は、
前記特別条件の成立にもとづいて前記有利期間が終了する場合は、前記第１経路流下促進演出を実行し（例えば、図１２－５４に示すように、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行された場合は、通常状態に制御された際に左打ち促進表示が表示される部分）、
前記所定条件の成立にもとづいて前記有利期間が終了する場合は、前記第１経路流下促進演出を実行しない（例えば、図１２－５７や図１２－５８に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、左打ち促進表示が表示されない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、状況に応じて好適に付与情報表示を表示することができる。また、付与情報表示後に移行する状態に応じて適切に第１経路流下促進演出を実行することができる。
【１２０３】
形態５２の遊技機は、
前記有利期間は、遊技媒体を前記第２経路に流下させることで遊技媒体を前記第１経路に流下させるよりも遊技者にとって有利となる状態であり（例えば、大当り遊技状態、時短状態、確変状態を含む連荘状態では、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すことによって、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよりも遊技者にとって有利な遊技状態である部分）、
前記付与情報表示は、前記所定条件の成立にもとづいて表示される第１付与情報表示（例えば、図１２－５２に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにもとづいて、第１遊技停止演出として１５秒間に亘って賞球カウンタ値が表示される部分）と、前記特別条件の成立にもとづいて表示される第２付与情報表示（例えば、図１２－５０に示すように、時短状態や確変状態において、大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行されたことにもとづいて、第２図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される部分）と、を含み、
前記第２経路への遊技媒体の流下を促す第２経路流下促進演出を実行可能な第２経路流下促進演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１２－３８に示す右打ち促進表示処理を実行する部分）を備え、
前記第２経路流下促進演出実行手段は、前記第２付与情報表示が表示されているときに前記第２経路流下促進演出を実行可能である一方で、前記第１付与情報表示が表示されているときは前記第２経路流下促進演出の実行を制限する（例えば、図１２－５０、図１２－５２、図１２－５４、図１２－５７、図１２－５８に示すように、第２図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示されているときは右打ち促進表示が表示されている一方で、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときは右打ち促進表示が表示されない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２付与情報表示が表示される場合は遊技停止状態に制御されるので、第２付与情報表示が表示されているときに第２経路流下促進演出の実行を制限することで、遊技停止状態における第２経路への遊技媒体の流下を防ぐことができる。
【１２０４】
形態５３の遊技機は、
実行条件の成立（例えば、第１始動入賞口や第２始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記付与情報表示は、前記所定条件の成立にもとづいて表示される第１付与情報表示（例えば、図１２－５２に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにもとづいて、第１遊技停止演出として１５秒間に亘って賞球カウンタ値が表示される部分）と、前記特別条件の成立にもとづいて表示される第２付与情報表示（例えば、図１２－５０に示すように、時短状態や確変状態において、大当り遊技状態に制御されることなく１００

回の可変表示が実行されたことにもとづいて、第２図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される部分）と、を含み、
未だ実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段（例えば、図１２－１２に示す遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０）と、
前記記憶手段に記憶されている保留記憶に前記有利状態に制御される可変表示に応じた保留記憶が含まれていることを示唆する特殊示唆演出を実行可能な特殊示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が変形例００５ＳＧ－２として図１２－６１に示す復活報知演出を実行する部分）と、
を備え、
前記特殊示唆演出実行手段は、
前記第２付与情報表示の表示に関連して前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図１２－６１（Ｄ）に示すように、第２図柄確定期間中演出において復活報知演出を実行可能な部分）、
前記第１付与情報表示の表示に関連して前記特殊示唆演出を実行しない（例えば、図１２－６１（Ｄ）に示すように、遊技停止演出において復活報知演出を実行しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１付与情報が表示される場合は遊技停止状態に制御されるため、第１付与情報表示の表示に関連して特殊示唆演出を実行しないことにより、有利状態に制御されないことによる遊技者の遊技興趣の低下を防ぐことができる。
【１２０５】
形態５４の遊技機は、
前記特別状態は、第１特別状態（例えば、時短状態）と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記付与情報表示手段は、前記第１特別状態において前記所定条件が成立した場合と、前記第２特別状態において前記所定条件が成立した場合とで、共通の態様で前記付与情報表示を表示可能である（例えば、図１２－５７（Ｅ）～図１２－５７（Ｈ）に示すように、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、同一態様にて遊技停止演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態において所定条件が成立した場合と第２特別状態において所定条件が成立した場合とで付与情報を表示するために使用するデータを共通化することができるので、遊技機の製造コストを低減できる。
【１２０６】
形態５５の遊技機は、
前記非特別状態は、前記特別状態を含む前記有利期間よりも付与される遊技価値の大きさが小さい状態であり（例えば、通常状態は遊技球が第１始動入賞口と一般入賞口１０のみに入賞可能である一方で、大当り遊技状態、時短状態、確変状態を含む連荘状態は、遊技球が大入賞口、第２始動入賞口に入賞可能であることにより通常状態よりも払い出される遊技球数が多い部分）、
前記付与情報表示手段は、前記非特別状態において前記所定条件が成立した場合は、前記付与情報表示を表示しない（例えば、図１２－５７（Ａ）～図１２－５７（Ｂ）に示すように、通常状態においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合の第１遊技停止演出においては、賞球カウンタの値が表示されない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態は特別状態を含む有利期間よりも付与される遊技価値の大きさが小さいので、非特別状態において所定条件が成立した場合に付与情報表示を表示しないことによって遊技者の遊技興趣の低下を防ぐことができる。
【１２０７】
形態５６の遊技機は、

前記遊技停止状態に制御されることを報知する遊技停止報知演出（例えば、遊技停止演出）を実行可能な遊技停止報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１２－３８に示す遊技停止演出処理を実行する部分）を備え、
前記特別状態は、第１特別状態（例えば、時短状態）と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記遊技停止報知演出実行手段は、前記第１特別状態において前記所定条件が成立した場合と、前記第２特別状態において前記所定条件が成立した場合とで、共通の態様で前記遊技停止報知演出を実行可能である（例えば、図１２－５７（Ｅ）～図１２－５７（Ｈ）に示すように、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、同一の態様にて遊技停止演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態において所定条件が成立した場合と第２特別状態において所定条件が成立した場合とで遊技停止報知演出を実行するために使用するデータを共通化することができるので、遊技機の製造コストを低減できる。
【１２０８】
形態５７の遊技機は、
前記遊技停止報知演出実行手段は、前記特別状態において前記所定条件が成立した場合と、前記非特別状態において前記所定条件が成立した場合とで、異なる態様で前記遊技停止報知演出を実行可能である（例えば、図１２－５７（Ａ）～図１２－５７（Ｈ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、異なる態様にて遊技停止演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定条件が成立した状態に応じて好適に遊技停止報知演出を実行することができるので、遊技興趣を向上できる。
【１２０９】
形態５８の遊技機は、
前記特別状態は、第１特別状態（例えば、時短状態）と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記所定条件が成立するよりも前に特定条件が成立したこと（例えば、ＭＹカウンタ値が９５００１に達したこと）にもとづいて前記遊技停止状態に制御されることを示唆する遊技停止示唆演出（例えば、遊技停止示唆演出）を実行可能な遊技停止示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１２－３８に示す遊技停止示唆演出処理を実行する部分）を備え、
前記遊技停止示唆演出実行手段は、前記第１特別状態において前記特定条件が成立した場合と、前記第２特別状態において前記特定条件が成立した場合とで、共通の態様で前記遊技停止示唆演出を実行可能である（例えば、図１２－５５（Ｄ）～図１２－５５（Ｆ）に示すように、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合とで、同一態様で遊技停止示唆演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別状態において特定条件が成立した場合と第２特別状態において特定条件が成立した場合とで遊技停止示唆演出を実行するために使用するデータを共通化することができるので、遊技機の製造コストを低減できる。
【１２１０】
形態５９の遊技機は、
前記遊技停止示唆演出実行手段は、前記特別状態において前記所定条件が成立した場合と、前記非特別状態において前記所定条件が成立した場合とで、異なる態様で前記遊技停止示唆演出を実行可能である（例えば、図１２－５５（Ａ）～図１２－５５（Ｆ）に示す

ように、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合とで、異なる態様で遊技停止示唆演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定条件が成立した状態に応じて好適に遊技停止示唆演出を実行することができるので、遊技興趣を向上できる。
【１２１１】
形態６０の遊技機は、
実行条件の成立（例えば、第１始動入賞口や第２始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
未だ実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段（例えば、図１２に示す遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０）と、
前記記憶手段に記憶されている保留記憶に前記有利状態に制御される可変表示に応じた保留記憶が含まれていることを報知する特殊報知演出（例えば、先読み予告演出として保留表示が「Ｖ」の字で表示される部分）を実行可能な特殊報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１２－３８に示す先読予告設定処理を実行する部分）と、
を備え、
前記特殊報知演出実行手段は、前記所定条件が成立する前の所定期間において、前記記憶手段に記憶されている保留記憶に前記有利状態に制御される可変表示に応じた保留記憶が複数含まれている場合は、前記特殊報知演出の実行を制限する（例えば、図１２－４０（Ｂ）に示すように、ＭＹカウンタ値が９５００１以上（９５００１～９８１９４）かつ大当りとなる保留記憶が２個以上ある場合については、保留表示を「Ｖ」の字で表示する表示パターンγの決定割合が０％に設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊報知演出が実行されたにもかかわらず、複数回有利状態に制御されるよりも前に遊技停止状態に制御されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。
【１２１２】
形態６１の遊技機は、
可変表示の実行中において前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な有利状態示唆演出実行手段を備え（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１２－４３に示す予告演出決定処理を実行した後に図１２－３８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）、
前記有利状態示唆演出は、第１有利状態示唆演出（例えば、図１２－４５に示すように、演出パターンＸや演出パターンＹの予告演出）と、該第１有利状態示唆演出よりも前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する第２有利状態示唆演出（例えば、図１２－４５に示すように、演出パターンＺの予告演出）と、を含み、
前記有利状態示唆演出実行手段は、前記所定条件が成立する前の特定期間において、前記第２有利状態示唆演出の実行を制限する（例えば、ＭＹカウンタ値が９５００１～９８１９４である場合は、演出パターンＺの決定割合が０％に設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、例えば、可変表示中に第２有利状態示唆演出が実行されたにもかかわらず、該可変表示中において所定条件が成立したことにより有利状態に制御されるよりも前に遊技停止状態制御されるといった事象の発生による遊技興趣の低下を防ぐことができる。
【１２１３】
形態６２の遊技機は、
前記所定条件は、第１所定条件と、該第１所定条件とは異なる第２所定条件と、を含み、
前記遊技停止制御手段は、
前記非特別状態に制御されているときに、前記遊技価値付与手段により付与された遊

技価値が特定値に到達したことを前記第１所定条件が成立したとして、前記遊技停止状態に制御可能であり（例えば、図１２－５５（Ａ）～図１２－５５（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにもとづいて、パチンコ遊技機１における遊技が停止される部分）、

前記有利期間内の前記有利状態において前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値が前記特定値に到達したことを前記第２所定条件が成立したとして、該有利状態の終了後に前記遊技停止状態に制御可能である（例えば、図１２－５６に示すように、大当り遊技中においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、該大当り遊技の終了後にパチンコ遊技１における遊技が停止される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定条件と第２所定条件とのどちらの所定条件が成立したかに応じて好適に遊技停止状態制御することができる。

【１２１４】

形態６３の遊技機は、

遊技媒体に関する処理を実行可能な遊技用装置（例えば、払出制御基板２１ＴＭ０３７やカードユニット２１ＴＭ０５０）から出力される信号を受信可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体を付与可能な遊技媒体付与手段を備え（例えば、払出制御基板２１ＴＭ０３７が、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であり、かつ、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動し、所定個（例えば１２５個）の貸し球を遊技者に払い出す部分）、

遊技媒体付与手段は、記遊技停止状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号にもとづく遊技媒体の付与を制限する（例えば、変形例００５ＳＧ－５として、図１２－６４に示すように、パチンコ遊技機１において遊技が停止された場合、主基板１１からの接続確認信号の出力を停止することによって、遊技者により球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても新たな遊技球の貸し出しを実行しないようにする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技停止状態に制御されているときに、遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体の付与に関して適切な制御を行うことができる。

【１２１５】

形態６４の遊技機は、

前記遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体の付与に関する第１処理（例えば、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１が図１２－３４に示す賞球球貸し制御処理を実行する部分）と、遊技媒体に関する情報が記憶された記憶媒体を返却する返却操作に関する第２処理（例えば、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１が図１２－３４に示すプリペイドカードユニット制御処理を実行する部分）と、を少なくとも含む特定処理を実行可能な特定処理実行手段（例えば、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１が図１２－３４に示す払出制御タイマ割込処理を実行する部分）を備え、

前記特定処理実行手段は、前記遊技停止状態において、前記第１処理の実行は制限するが前記第２処理の実行は制限しない（例えば、変形例００５ＳＧ－５に示すように、パチンコ遊技機１において遊技停止となった場合には、主基板１１からの接続確認信号の出力を停止することによって新たな遊技球の貸し出しを実行しない一方で、返却スイッチ２１ＴＭ０６３の操作によるプリペイドカードの遊技者への返却は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、遊技停止状態において記憶媒体が返却されないことによるトラブルの発生を未然に防ぐことができる。

【１２１６】

形態６５の遊技機は、

前記遊技媒体付与手段によって付与可能な遊技媒体数に関連した遊技媒体関連表示（例えば、プリペイドカードの残高の表示）を表示可能な遊技媒体関連表示表示手段（例えば

、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０）を備え、
　前記遊技停止状態に制御されているときと前記遊技停止状態に制御されていないときとでは、前記遊技媒体関連表示が異なる態様で表示される（例えば、変化例００５ＳＧ－３として図１２－６２に示すように、パチンコ遊技機１において遊技可能な状態では、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０においてプリペイドカードの残金に応じた数値を表示し、パチンコ遊技機１において遊技が停止されている状態では、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０において遊技不能となったことを示す表示を行う部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、技媒体関連表示表示手段に表示される遊技媒体関連表示の態様によって遊技停止状態に制御されているか否かを遊技者に対して分かり易く認識させることができる。
【１２１７】
　形態６６の遊技機は、
　遊技媒体に関する処理を実行可能な遊技用装置（例えば、払出制御基板２１ＴＭ０３７やカードユニット２１ＴＭ０５０）から出力される信号を受信可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　前記遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体を付与可能な遊技媒体付与手段（例えば、払出制御基板２１ＴＭ０３７が、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であり、かつ、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動し、所定個（例えば１２５個）の貸し球を遊技者に払い出す部分）を備え、
　前記遊技用装置から出力される信号にもとづいて遊技媒体の付与に関する第１処理（例えば、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１が図１２－３４に示す賞球球貸し制御処理を実行する部分）と、遊技媒体に関する情報が記憶された記憶媒体を返却する返却操作に関する第２処理（例えば、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１が図１２－３４に示すプリペイドカードユニット制御処理を実行する部分）と、を少なくとも含む特定処理を実行可能な特定処理実行手段（例えば、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１が図１２－３４に示す払出制御タイマ割込処理を実行する部分）を備え、
　前記特定処理実行手段は、前記遊技停止状態に制御されているときに、前記特定処理を実行可能である（例えば、図１２－３４に示すように、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、パチンコ遊技機１において遊技が停止されているときにおいても払出制御タイマ割込処理が含む各処理を実行可能な部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、遊技停止状態に制御された場合においても記憶媒体の返却が可能となるので、遊技停止状態において記憶媒体が返却されないことによるトラブルの発生を未然に防ぐことができる。また、遊技停止状態において複雑な処理を必要としないので、特定処理において意図しない不具合の発生を抑えることができる。
【１２１８】
　形態６７の遊技機は、
　前記遊技停止状態に制御されるときであって、前記付与情報表示が表示される際に前記記憶媒体の返却操作に関する返却操作関連表示を表示可能である（例えば、図１２－５３、図１２－５７、図１２－５８に示すように、大当り遊技状態から時短状態や確変状態に制御される場合に、エンディング演出としてプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨が表示される部分と、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される場合に、第２遊技停止演出としてプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨が表示される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、遊技停止状態に制御される場合に、遊技者が記憶媒体の返却操作を忘れて当該遊技機から立ち去ってしまうといったトラブルの発生を未然に防ぐことができる。
【１２１９】
　形態６８の遊技機は、

前記返却操作関連表示は、前記有利状態から前記特別状態に制御される際（例えば、大当り遊技状態から時短状態や確変状態に制御される際）の第１状況と、前記遊技停止状態に制御されるときであって、前記付与情報表示が表示される際（例えば、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される際）の第２状況と、において表示される表示であって、

前記第１状況で表示される前記返却操作関連表示の態様と、前記第２状況で表示される前記返却操作関連表示の態様とは、少なくとも一部が共通している（例えば、図１２－５３、図１２－５７、図１２－５８に示すように、大当り遊技状態から時短状態や確変状態に制御される際と、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される際とで、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨の表示が同一態様にて表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１状況で表示される返却操作関連表示と、第２状況で表示される返却操作関連表示とで、これら返却操作関連表示を表示するためのデータの少なくとも一部を共通化することができるので、遊技機の製造コストを低減できる。

【１２２０】

形態６９の遊技機は、

前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値に関する情報（例えば、役比や連比）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ２１ＴＭ０２９）を備え、

前記情報表示手段は、前記遊技停止状態に制御されているときと前記遊技停止状態に制御されていないときとで、異なる態様の表示を行う（例えば、変形例００５ＳＧ－４として図１２－６３に示すように、パチンコ遊技機１において遊技可能である状態（遊技可能状態）においては、表示モニタ２１ＴＭ０２９において連比、役比などの各種入賞情報を表示する一方で、パチンコ遊技機１において遊技が停止された（遊技停止状態となった）場合においては、表示モニタ２１ＴＭ０２９において入賞情報とは異なる表示であって遊技不能となったことを示す表示を行う部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示手段に表示されている表示の態様によって遊技停止状態に制御されているか否かを好適に認識させることができる。

【１２２１】

形態７０の遊技機は、

遊技機への電源投入時に操作可能な操作手段（例えば、クリアスイッチ９２）と、

遊技機への電源投入時に前記操作手段が操作されたことにもとづいて遊技機の初期化処理を実行可能な初期化処理実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－１６に示す遊技制御メイン処理におけるステップＳ８の初期化処理を実行する部分）と、

を備え、

前記初期化処理実行手段は、

前記遊技停止状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊遊技機への電源投入時に前記操作手段が操作されたことにもとづいて前記初期化処理を実行することで遊技可能な状態に制御可能であり（例えば、パチンコ遊技機１での遊技が停止されているときに該パチンコ遊技機１での電力の供給が停止された後、クリアスイッチ９２の操作とともにパチンコ遊技機１に電源が投入されることによって初期化処理が実行され、パチンコ遊技機１において遊技可能となる部分）、

前記遊技停止状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊遊技機への電源投入時に前記操作手段が操作されなかったことにもとづいて前記遊技停止状態に制御可能であり（例えば、パチンコ遊技機１での遊技が停止されているときに該パチンコ遊技機１での電力の供給が停止された後、クリアスイッチ９２の操作をせずにパチンコ遊技機１に電源が投入される場合は、復旧処理が実行されることによって遊技が停止されている状態でパチンコ遊技機１が復旧する部分）、

前記遊技停止状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊遊技機への電源投入時に前記操作手段が操作されなかったことにもとづいて前記遊技停止

状態に制御された場合にエラー報知を実行可能なエラー報知手段を更に備える（例えば、変形例００５ＳＧ－６として図１２－６５に示すように、パチンコ遊技機１を電断させた後、クリアスイッチ９２を操作することなく再度パチンコ遊技機１に電源を投入する（ホットスタートによりパチンコ遊技機１を起動させる）ときは、該起動後のパチンコ遊技機１の画像表示装置５において、該パチンコ遊技機１が未だ遊技が停止されている状態であることや、クリアスイッチ９２を操作しつつパチンコ遊技機１に電源を投入するよう促すエラー報知を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電源投入時に遊技停止状態が継続していることをエラー報知により該遊技機が設定されている遊技場の従業員等に認識させることができるので、遊技機が電源投入時から遊技停止状態のまま放置されてしまう虞を低減できる。

【１２２２】

形態７１の遊技機は、

特定信号（例えばセキュリティ信号）を外部出力可能な特定信号出力手段（例えば、情報出力回路１１２）を備え、

前記遊技停止状態は、第１遊技停止状態と、該第１遊技停止状態とは異なる第２遊技停止状態と、を含み、

前記遊技停止制御手段は、

前記遊技価値付与手段により付与された遊技価値にもとづく所定条件が成立したことにもとづいて前記第１遊技停止状態に制御可能であり（例えば、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことによってパチンコ遊技機１での遊技が停止される部分）、

前記所定条件とは異なる条件が成立したことにもとづいて前記第２遊技停止状態に制御可能であり（例えば、遊技停止エラーが発生したことによってパチンコ遊技機１での遊技が停止される部分）、

前記特定信号出力手段は、前記第１遊技停止状態に制御されるときと、前記第２遊技停止状態に制御されるときとで、共通の出力態様で前記特定信号を出力可能である（例えば、図１２－２９に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と遊技停止エラーが発生した場合とでは、いずれもパチンコ遊技機１への電力の供給が停止されるまで（電源がＯＦＦとなるまで）セキュリティ信号が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１遊技停止状態に制御されるときと、第２遊技停止状態に制御されるときとで、共通の出力態様で特定信号が出力されることで、遊技機が遊技停止状態に制御されたことを遊技機が設置されている遊技場の従業員等が把握し易くできる。

【１２２３】

形態７２の遊技機は、

第１エラー（例えば、始動口２異常入賞エラー）と該第１エラーよりも重要度の高い第２エラー（例えば、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー）とを含む複数のエラーの発生を判定可能なエラー判定手段（例えば、図１２－１７に示すように、ＣＰＵ１０３がメイン側エラー処理を実行する部分）を備え、

前記遊技停止制御手段は、前記第２エラーの発生の判定に関連して前記第２遊技停止状態に制御可能であり（例えば、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー等の発生によって遊技が停止される部分）、

前記特定信号出力手段は、

前記第１エラーの発生が判定されたときと、前記第２エラーの発生が判定されたときに前記特定信号を出力可能であり（例えば、図１２－２９に示すように、始動口２異常入賞エラー、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーが発生したときに、情報出力回路１１２がセキュリティ信号を出力する部分）、

前記第１エラーの発生が判定されたときと、前記第２エラーの発生が判定されたときとで、異なる期間に亘って前記特定信号を出力可能である（例えば、始動口２異常入賞エラーの発生時はセキュリティ信号が４分間に亘って出力される一方で、電波エラー、磁石

エラー、遊技球誘導蓋作動エラーが発生した場合は、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止されるまで（電源がＯＦＦとなるまで）セキュリティ信号が出力される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機において発生したエラーが第１エラーであるか第２エラーであるかを、遊技機が設置されている遊技場の従業員等が特定信号の出力期間によって判別することが可能となるので、遊技機が設置されている遊技場の従業員等が発生したエラーに対して適切な対処を行うことが可能となる。
【１２２４】
形態７３の遊技機は、
前記有利状態に制御される割合に関する設定が可能な設定手段（例えば、変形例００５ＳＧ－７に示すように、特定の設定手段の操作により複数の設定値を設定可能とし、いずれの設定値が設定されているかに応じて可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせる部分）を備え、
前記遊技停止状態は、前記第１遊技停止状態及び前記第２遊技停止状態とは異なる第３遊技停止状態を更に含み、
前記遊技停止制御手段は、前記第１遊技停止状態及び前記第２遊技停止状態とは異なる条件にもとづいて前記第３遊技停止状態に制御可能であり（例えば、変形例００５ＳＧ－７に示すように、パチンコ遊技機１を設定変更可能状態とすることでＣＰＵ１０３がパチンコ遊技機１での遊技を停止させる部分）、
前記第３遊技停止状態は、前記設定手段による設定に関する状態であって、
前記特定信号出力手段は、前記第３遊技停止状態に制御されているときに、前記第１遊技停止状態及び前記第２遊技停止状態とは異なる期間に亘って前記特定信号を出力可能である（例えば、図１２－６７（Ｃ）に示すように、情報出力回路１１２は、設定値変更可能状態となってから５秒間に亘ってセキュリティ信号を出力する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれかの遊技停止状態に制御された場合に、該遊技停止状態が設定手段による設定に関する第３遊技停止状態であるか否かを、遊技機が設置されている遊技場の従業員等が特定信号の出力期間によって判別することが可能となるので、第３遊技停止状態を第１遊技停止状態や第２遊技停止状態と誤認されてしまう虞を低減できる。
【１２２５】
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「００５ＳＧＳ１」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。
【１２２６】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１２－１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。
【１２２７】
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。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。

【１２２８】

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。

【１２２９】

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。

【１２３０】

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。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。

【１２３１】

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を表示するための表示エリア（第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕ）が設けられている。

【１２３２】

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。

【１２３３】

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

【１２３４】

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。

【１２３５】

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、該遊技球が入賞球装置６Ａ内に設けられた第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことにもとづいて、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。

【１２３６】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、第１ソレノイド８１（図１２－２参照）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、第２始動入賞口の上方において進退可能な可動片を有し、第１ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が進出することにより、当該可動片の先端が第２始動入賞

口の上方を覆い、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、第１ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が第２始動入賞口の上方から退避することにより、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、該遊技球が入賞球装置６Ａ内に設けられた第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことにもとづいて、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、可動片を備えるものに限定されない。

【１２３７】

遊技盤２の所定位置（図１２－１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。一般入賞口１０に遊技球が進入したときには、該遊技球が一般入賞スイッチ２５（図１２－２参照）によって検出されたことにもとづいて、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。

【１２３８】

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、第２ソレノイド８２（図１２－２参照）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。

【１２３９】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉７１１用（特別電動役物用）の第２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（第１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、大入賞口扉用の第２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（第２状態）として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【１２４０】

大入賞口に遊技球が進入したときには、該遊技球が特別可変入賞球装置７内に設けられた第１カウントスイッチ２３によって検出されたことにもとづいて、所定個数（例えば１５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。

【１２４１】

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。

【１２４２】

尚、詳細は後述するが、本実施例の特別可変入賞球装置７内には、上記した第１カウントスイッチ２３に加えて、遊技球を検出可能な第２カウントスイッチ２４も設けられている。該第２カウントスイッチ２４は、後述する大当り遊技状態において大入賞口に進入した遊技球を検出することによって、該大当り遊技状態後に遊技状態を後述の確変状態（高確高ベース状態）に制御するためのスイッチである。

【１２４３】

遊技盤２の所定位置（図１２－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示装置２０が設けられている。一例として、普通図柄表示装置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。

【１２４４】

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。
【１２４５】
普通図柄表示装置２０の下方には、普図保留表示装置２５Ｃが設けられている。普図保留表示装置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。
【１２４６】
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。また、該パチンコ遊技機１の背面側には、上記した第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、一般入賞スイッチ２５にて検出された遊技球を更に検出するアウトスイッチ２６が設けられており、該アウトスイッチ２６にて検出された遊技球はパチンコ遊技機１外に排出されるようになっている（図１２－４参照）。
【１２４７】
尚、本実施例における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する特別入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。
【１２４８】
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。
【１２４９】
遊技盤２の所定位置（図１２－１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。
【１２５０】
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。
【１２５１】
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。
【１２５２】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１２－２参照）により検出される。
【１２５３】
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１２－２参照）により検出される。

【１２５４】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【１２５５】
（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、普通図柄表示装置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。
【１２５６】
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）。
【１２５７】
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。
【１２５８】
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。
【１２５９】
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。
【１２６０】
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。
【１２６１】
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。
【１２６２】
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、開放期間（例えば２９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１０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。前記開放期間は、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（１０回や４回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【１２６３】
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。
【１２６４】
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。
【１２６５】
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、時短状態に制御されることがある。
【１２６６】
時短状態や確変状態では、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。時短状態や確変状態は、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。
【１２６７】
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（回数切り時短等）ともいう。
【１２６８】
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。
【１２６９】
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。
【１２７０】
ここで、本実施例における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すことによって、これら遊技球の一部が一般入賞口１０や始動入賞口に入賞して賞球の払出しや第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、通常状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すことによってこれら遊技球の一部をゲートスイッチ２１に検出させることが可能（遊技球の一部がゲート４１を通過可能）な遊技状態であるが、時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）よりもゲートスイッチ２１が遊技球を検出したことにもとづく普図当りの確率が低く、且つ普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放期間が時短状態や確変状態よりも短く設定されている遊技状態である。また、通常状態は、大当り遊技状態ではないので大入賞口が開放されることはない。以上から、通常状態は、右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよりも左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち込む方が遊技者にとって有利な遊技状態である。
【１２７１】
一方で、本実施例における時短状態及び確変状態は、遊技者が左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すことによって、これら遊技球の一部が一般入賞口１０や始動入賞口に入賞して賞球の払出しや第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であるが、遊技者が

右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すことによってこれら遊技球の一部をゲートスイッチ２１に検出させることが可能（遊技球の一部がゲート４１を通過可能）な遊技状態である。ここで、時短状態や確変状態は、通常状態よりも普図当りの確率が高く、且つ普図当りが発生した場合の第２始動入賞口の開放期間が通常状態よりも長く設定されている遊技状態である。つまり、時短状態や確変状態は、通常状態よりも第２始動入賞口に遊技球が入賞し易い遊技状態である。

【１２７２】

更に、詳細は後述するが、第２始動入賞口に遊技球が入賞した場合の特別図柄の可変表示（第２特別図柄の可変表示）の可変表示結果が大当りとなる場合は、第１始動入賞口に遊技球が入賞した場合の特別図柄の可変表示（第１特別図柄の可変表示）の可変表示結果が大当りとなる場合よりもラウンド数の多い大当り遊技状態に制御される割合及び大当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ２４を通過する割合（大当り遊技終了後に確変状態に制御される割合）が高く設定されている。つまり、時短状態や確変状態は、遊技者が左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよりも右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すほうが有利な遊技状態である。

【１２７３】

尚、図１２－１に示すように、特別可変入賞球装置７は右遊技領域２Ｒに設けられていることから、大当り遊技状態において、右遊技領域２Ｒを流下する遊技球は、左遊技領域２Ｌを流下する遊技球よりも大入賞口に入賞し易くなっている。つまり、大当り遊技状態は、遊技者が左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよりも右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すほうが有利な遊技状態である。

【１２７４】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、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。

【１２７５】

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。

【１２７６】

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。

【１２７７】

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。

【１２７８】

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。

【１２７９】

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」（後述するように、大当り遊技中に遊技球の一部が第２カウントスイッチ２４にて検出される大当り）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）」（後述するように、大当り遊技中に遊技球の一部が第２カウントスイッチ２４にて検出されない大当り）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。

【１２８０】

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。

【１２８１】

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）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）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【１２８２】

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。

【１２８３】

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。

【１２８４】

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

【１２８５】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１２－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板など

の電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【１２８６】

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。

【１２８７】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１、情報出力回路１１２などを有する。

【１２８８】

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。

【１２８９】

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、一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。

【１２９０】

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。

【１２９１】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（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、普通図柄表示装置２０、第１保留表示装置２５Ａ、第２保留表示装置２５Ｂ、普図保留表示装置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。

【１２９２】

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）、第１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。

【１２９３】

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よい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【１２９４】

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、第１ソレノイド８１、第２ソレノイド８２、第３ソレノイド８３をオンする信号など）を、普通電動役物用の第１ソレノイド８１や大入賞口扉用の第２ソレノイド８２、規制部材７１２用の第３ソレノイド８３に伝送する。尚、情報出力回路１１２は、ターミナル基板２１ＴＭ０１６からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行う。

【１２９５】

また、主基板１１には、図１２－２及び図１２－４に示すように、パチンコ遊技機１の背面側から視認可能な表示モニタ２１ＴＭ０２９が設けられており、該表示モニタ２１ＴＭ０２９に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ２１ＴＭ０２９の左側方には表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が設けられており、該表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０の操作によって表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【１２９６】

また、主基板１１は、図１２－４に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース２１ＴＭ２０１に封入されており、主基板１１の中央には表示モニタ２１ＴＭ０２９（例えば、７セグメント）が配置され、表示モニタ２１ＴＭ０２９の左側には表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が配置されている。表示モニタ２１ＴＭ０２９及び表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０は、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【１２９７】

また、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、各入賞口（大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機１のメーカー側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機１を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機１では、当該パチンコ遊技機１において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【１２９８】

また、主基板１１には、磁気を検出可能な磁気センサ００５ＳＧ０６０、電波を検出可能な電波センサ００５ＳＧ０７０、大入賞口扉の開放を検出可能な大入賞口扉センサ００５ＳＧ０９１、上皿が遊技球で満タンになったことを検出可能な満タンセンサ００５ＳＧ０９３、補給球が切れたことを検出可能な球切れセンサ００５ＳＧ０９４が接続されている。

【１２９９】

図１２－３は、払出制御基板２１ＴＭ０３７および球払出装置２１ＴＭ０９７などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図１２－３に示すように、払出制御基板

２１ＴＭ０３７には、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１を含む払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が搭載されている。本実施例では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、１チップマイクロコンピュータであり、少なくともＲＡＭが内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０、ＲＡＭ（図示せず）、払出制御用プログラムを格納したＲＯＭ（図示せず）およびＩ／Ｏポート等は、払出制御基板２１ＴＭ０３７を構成する。すなわち、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１、ＲＡＭおよびＲＯＭを有する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０と、Ｉ／Ｏポートとで実現される。また、Ｉ／Ｏポートは、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に内蔵されていてもよい。

【１３００】

球切れスイッチ２１ＴＭ１８７、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８および払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｆに入力される。なお、本実施例では、払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力されたあと、Ｉ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ａおよび出力回路２１ＴＭ３７３Ｂを介して主基板１１に出力される。

【１３０１】

また、払出制御基板２１ＴＭ０３７には、図１２－３に示すように、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤２の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠３ａの開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠３の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠３ａの開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【１３０２】

また、払出モータ位置センサ２１ＴＭ２９５からの検出信号は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｅに入力される。払出モータ位置センサ２１ＴＭ２９５は、払出モータ２１ＴＭ２８９の回転位置を検出するための発光素子（ＬＥＤ）と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板２１ＴＭ０３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球切れスイッチ２１ＴＭ１８７からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

【１３０３】

さらに、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板２１ＴＭ０９０に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板２１ＴＭ０９０のＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１が出力する発射モータ２１ＴＭ０９４への発射モータ信号は、発射基板２１ＴＭ０９０から発射モータ２１ＴＭ０９４に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０からの満タン信号は、発射基板２１ＴＭ０９０に搭載されたＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路２１ＴＭ０９２からの駆動信号（発射モータ２１ＴＭ０９４を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、ＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の入力側の他方に入力される。そして、ＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の発射モータ信号が発射モータ２１ＴＭ０９４に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が満タン信号を出力している間は、発射モータ２１ＴＭ０９４への発射モータ信号の出力が停止される。

【１３０４】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路２１ＴＭ３８０が内蔵されている。本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０とは、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５，２１ＴＭ３８０を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば１秒）で信号（賞球要求信号、受信ＡＣＫ信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信ＡＣＫ信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。本実施例では、賞球要求信号や受信ＡＣＫ信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信ＡＣＫ信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。そして、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信ＡＣＫ信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ＡＣＫ信号を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信ＡＣＫ信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ＡＣＫ信号を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるシリアル通信による具体的な信号のやり取りについては、図１２－３２、図１２－３５において詳述する。

【１３０５】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、出力ポート２１ＴＭ３７２ｂを介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）２１ＴＭ１６０に出力する。なお、出力ポート２１ＴＭ３７２ｂの外側に、ドライバ回路が設置されているが、図１２－３では記載省略されている。

【１３０６】

また、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、出力ポート２１ＴＭ３７２ｃを介して、７セグメントＬＥＤによるエラー表示用ＬＥＤ２１ＴＭ３７４にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート２１ＴＭ３７２ｂを介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３および球切れＬＥＤ２１ＴＭ０５４に出力する。なお、払出制御基板２１ＴＭ０３７の入力ポート２１ＴＭ３７２ｆには、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ２１ＴＭ３７５からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ２１ＴＭ３７５は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【１３０７】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０からの払出モータ２１ＴＭ２８９への駆動信号は、出力ポート２１ＴＭ３７２ａおよび中継基板２１ＴＭ０７２を介して球払出装置２１ＴＭ０９７の払出機構部分における払出モータ２１ＴＭ２８９に伝えられる。なお、出力ポート２１ＴＭ３７２ａの外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図１２－３では記載省略されている。

【１３０８】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット２１ＴＭ０５０には、カードユニット

制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット２１ＴＭ０５０には、使用可表示ランプ、連結台方向表示装置、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）２１ＴＭ０６６には、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０、球貸し可ＬＥＤ２１ＴＭ０６１、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２および返却スイッチ２１ＴＭ０６３が接続される。

【１３０９】

インタフェース基板２１ＴＭ０６６からカードユニット２１ＴＭ０５０には、遊技者の操作に応じて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ２１ＴＭ０６３が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット２１ＴＭ０５０からインタフェース基板２１ＴＭ０６６には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間では、接続信号（ＶＬ信号）、ユニット操作信号（ＢＲＤＹ信号）、球貸し要求信号（ＢＲＱ信号）、球貸し完了信号（ＥＸＳ信号）およびパチンコ起動作信号（ＰＲＤＹ信号）が入力ポート２１ＴＭ３７２ｆおよび出力ポート２１ＴＭ３７２ｄを介して送受信される。カードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間には、インタフェース基板２１ＴＭ０６６が介在している。よって、接続信号（ＶＬ信号）等の信号は、図１２－９－２に示すように、インタフェース基板２１ＴＭ０６６を介してカードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間で送受信されることになる。

【１３１０】

パチンコ遊技機１の電源が投入されると、払出制御基板２１ＴＭ０３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０にＰＲＤＹ信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、ＶＬ信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号の入力状態によってカードユニット２１ＴＭ０５０の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。

【１３１１】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号を立ち上げ、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＱ信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号を立ち下げる。その後、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【１３１２】

カードユニット２１ＴＭ０５０で用いられる電源電圧ＡＣ２４Ｖは払出制御基板２１ＴＭ０３７から供給される。すなわち、カードユニット２１ＴＭ０５０に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板２１ＴＭ０３７およびインタフェース基板２１ＴＭ０６６を介して行われる。この例では、インタフェース基板２１ＴＭ０６６内に配されているカードユニット２１ＴＭ０５０に対するＡＣ２４Ｖの電源供給ラインに、カードユニット２１ＴＭ０５０を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット２１ＴＭ０５０に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【１３１３】

尚、本実施例における度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０、球貸し可ＬＥＤ２１ＴＭ０６１、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２、返却スイッチ２１ＴＭ０６３は、パチンコ遊技機１における所定位置（例えば、打球供給皿（上皿）の上部）に設置されている。このため、遊技

者は、遊技中において視線を遊技領域から下方に移すことによって度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０、球貸し可ＬＥＤ２１ＴＭ０６１の点灯態様から遊技球の借り入れが可能であるか否かや、遊技球の借り入れを行うための残金（プリペイドカードの残高）を認識可能となっている。更に遊技者は、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２を操作することによって遊技球の借り入れを行うことが可能であるとともに、返却スイッチ２１ＴＭ０６３を操作することによって獲得した賞球数や残金が記憶されたプリペイドカードをカードユニット２１ＴＭ０５０から受け取り可能となっている。

【１３１４】

図１２－２に示すように、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【１３１５】

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。

【１３１６】

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。

【１３１７】

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。

【１３１８】

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。

【１３１９】

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。

【１３２０】

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

【１３２１】

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。

【１３２２】

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。

【１３２３】

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

【１３２４】

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

【１３２５】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【１３２６】

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。

【１３２７】

図１２－５（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１２－４（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。

【１３２８】

図１２－５（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。

【１３２９】

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１２－４（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。
【１３３０】
　可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１２－５（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「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。
【１３３１】
　コマンド８ＦＸＸＨ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。また、図柄確定コマンドは、図柄確定期間を通知するためのコマンドでもある。例えば、図１２－５（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｆ００Ｈは、図柄確定期間が０．５秒であることを指定する第１図柄確定コマンドであり、コマンド８Ｆ０１Ｈは、図柄確定期間が１０秒であることを指定する第２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を時短制御が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遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御が行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。コマンド９６ＸＸＨは、エラーが発生したことを通知するエラー通知コマンドである。エラー通知コマンドでは、例えは、発生したエラーに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【１３３２】
　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大当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技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。
【１３３３】
　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、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果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。
【１３３４】
　コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。

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

【１３３５】

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。

【１３３６】

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。

【１３３７】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリ指定コマンドである。また、コマンドＣ７００Ｈは、大当り遊技中ではなく、パチンコ遊技機１において特別図柄の可変表示が実行されておらず、保留記憶が存在していない状態である非遊技状態であることにもとづいて、画像表示装置５において客待ちデモンストレーション（客待ちデモ演出）の実行を指定する演出制御コマンドである。

【１３３８】

コマンドＤ１００Ｈは、遊技球が第２カウントスイッチ２４により検出されて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されることが決定したこと（Ｖ入賞の発生）を通知するＶ入賞通知コマンドである。

【１３３９】

コマンドＤ３ＸＸＨは、遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、一般入賞スイッチ２５等にて検出されたことにもとづき払い出される賞球数を通知する賞球数通知コマンドである。

【１３４０】

コマンドＥ０ＸＸＨは、パチンコ遊技機１がクリアスイッチ９２の操作とともに起動してから払い出された賞球数とアウトスイッチ２６にて検出された遊技球数の差（賞球の純増数）を監視するためのＭＹカウンタ値を通知するためのＭＹカウンタ値通知コマンドである。図１２－８（Ｄ）に示すように、Ｅ０００Ｈは、ＭＹカウンタ値が０～９００００であることを示す第１ＭＹカウンタ値通知コマンドであり、Ｅ００１Ｈは、ＭＹカウンタ値が９０００１～９５０００であることを示す第２ＭＹカウンタ値通知コマンドであり、Ｅ００２Ｈは、ＭＹカウンタ値が９５００１～９８１９４であることを示す第３ＭＹカウ

ンタ値通知コマンドである。コマンドＦ０００Ｈは、ＭＹカウンタ値が既定値である９８１９４に到達したことにもとづく遊技の停止を通知する遊技停止通知コマンドである。

【１３４１】

尚、図１２－５（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。

【１３４２】

図１２－６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１２－６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、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。

【１３４３】

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。

【１３４４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３５」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「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２９９」の範囲の値をとる。

【１３４５】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【１３４６】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示装置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」～「２３」の範囲の値をとる。

【１３４７】

ＭＲ４初期値決定用の乱数値ＭＲ５は、乱数値ＭＲ４の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「２３」の範囲をとる。

【１３４８】

図１２－７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。

【１３４９】

大当り変動パターン、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、本実施例では、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。

【１３５０】

これら変動パターンのうち大当りの変動パターン及び小当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図変動時間の後に、可変表示結果が大当りであることを祝福する祝福演出を実行するための一律１５秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

【１３５１】

ここで、本実施例における大当り変動パターンとはずれ変動パターンについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当り、はずれのいずれかであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【１３５２】

尚、本実施例では、後述するように。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各変動パターンの決定割合が設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【１３５３】

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。

【１３５４】

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変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【１３５５】

図１２－８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特別図図柄、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。

【１３５６】

具体的には、図１２－８に示すように、可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルを選択し、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であり、可変表示対象の特図保留記憶数が１個以下であり且つ可変表示結果がはずれであるときは

、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であり、可変表示対象の特図保留記憶数が２～３個であり且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）であり可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。

【１３５７】

大当り用変動パターン判定テーブルＡには、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が取り得る１～９９７のうち、１～２０までがノーマルリーチ大当りの変動パターンＰＢ１－１に割り当てられており、２１～３７０までがスーパーリーチα大当りの変動パターンＰＢ１－２に割り当てられており、３７１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターンＰＢ１－３に割り当てられている。

【１３５８】

はずれ用変動パターン判定テーブルＡには、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が取り得る１～９９７のうち、１～５００までが非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－１に割り当てられており、５０１～９００までがノーマルリーチはずれの変動パターンＰＡ２－１に割り当てられており、９０１～９７０までがスーパーリーチαはずれの変動パターンＰＡ２－２に割り当てられており、９７１～９７７までがスーパーリーチβはずれの変動パターンＰＡ２－３に割り当てられている。

【１３５９】

はずれ用変動パターン判定テーブルＢには、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が取り得る１～９９７のうち、１～５００までが非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－２に割り当てられており、５０１～９００までがノーマルリーチはずれの変動パターンＰＡ２－１に割り当てられており、９０１～９７０までがスーパーリーチαはずれの変動パターンＰＡ２－２に割り当てられており、９７１～９７７までがスーパーリーチβはずれの変動パターンＰＡ２－３に割り当てられている。

【１３６０】

はずれ用変動パターン判定テーブルＣには、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が取り得る１～９９７のうち、１～９９７までが非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－３に割り当てられている。

【１３６１】

図１２－９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。

【１３６２】

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。

【１３６３】

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。

【１３６４】

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１／２００）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１／１００）。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。

【１３６５】

つまり、ＣＰＵ１０３は、ＭＲ１の値が図１２－９（Ａ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【１３６６】

図１２－９（Ｂ）、（Ｃ）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１２－９（Ｂ）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１２－９（Ｃ）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。

【１３６７】

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Ｂ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。尚、本実施例では、図１２－９（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）には、大当りＡと大当りＢが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）には、大当りＢと大当りＣが設けられている。

【１３６８】

ここで、本実施例における大当り種別について、図１２－８（Ｅ）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Ａ～大当りＣが設定されている。

【１３６９】

これら大当りＡ～大当りＣのうち、大当りＡと大当りＢは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される大当りであり、大当りＣは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される大当りである。

【１３７０】

更に、大当りＡ～大当りＣの大当り遊技状態の終了後は、最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行されるとともに、１ラウンド目に遊技球が第２カウントスイッチ２４に検出されていることを条件に、最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行されるようになっている。

【１３７１】

尚、大当りＡは、１ラウンド目において大入賞口を開放パターンＫＰ－１にて開放し、２ラウンド目以降のラウンドにおいて大入賞口を開放パターンＫＰ－３にて開放する大当り種別であり、大当りＢ及び大当りＣは、１ラウンド目において大入賞口を開放パターンＫＰ－２にて開放し、２ラウンド目以降のラウンドにおいて大入賞口を開放パターンＫＰ－３にて開放する大当り種別である。

【１３７２】

ここで、本実施例における特別可変入賞球装置７の構成について説明する。図１２－１０に示すように、特別可変入賞球装置７の上端部には、大入賞口が形成されている。該大入賞口は、前述したように、大入賞口扉７１１用（特別電動役物用）の第２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（第１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、大入賞口扉用の第２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（第２状態）として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【１３７３】

図１２－１０に示すように、特別可変入賞球装置７内には、大入賞口に進入した遊技球が流下可能な遊技球流路７５０が形成されている。遊技球流路７５０は、大入賞口を通過した遊技球が通過可能な主経路７４０（図１２－１０中実線に沿う領域）と該主経路７４０から下方に分岐する分岐路７４１（図１２－１０中点線に沿う領域）とを有する。分岐路７４１の上端部には、第３ソレノイドの駆動により前後方向に進退可能な規制部材７１２が設けられている。該規制部材７１２は、第３ソレノイド８３がオフ状態である場合には遊技球流路７５０内に突出することよって遊技球の分岐路７４１への進入を阻害し、第３ソレノイド８３がオン状態である場合には遊技球流路７５０内から退避することによって遊技球の分岐路７４１への進入を許容するようになっている。

【１３７４】

分岐路７４１の下流部には、第２カウントスイッチ２４が設けられており、遊技球は、該第２カウントスイッチ２４を通過することによって該第２カウントスイッチ２４によって検出される。尚、主経路７４０を流下した遊技球及び分岐路７４１を流下した遊技球は、最終的に遊技盤２に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤２の背面側に誘導された後、アウトスイッチ２６にて検出されるようになっている。

【１３７５】

ここで、図１２－１１（Ａ）に示すように、前述した開放パターンＫＰ－１とは、ラウンド遊技の開始タイミングＴ１からタイミングＴ２にかけて第２ソレノイド８２がオフ状態であり、該タイミングＴ２からタイミングＴ３にかけて第２ソレノイド８２がオン状態であることによって、大入賞口がタイミングＴ２からタイミングＴ３にかけて開放状態（第２状態）となる開放パターンである。また、前述した開放パターンＫＰ－１とは、ラウンド遊技の開始タイミングＴ１からタイミングＴ２にかけて第３ソレノイド８３がオン状態であり、該タイミングＴ２からタイミングＴ３にかけて第３ソレノイド８３がオフ状態である開放パターンでもある。つまり、開放パターンＫＰ－１は、大入賞口が開放状態となっている期間は、該大入賞口に進入した遊技球が規制部材７１２によって分岐路７４１への進入が阻害されていることによって第２カウントスイッチ２４を通過不能な開放パターンである。

【１３７６】

また、図１２－１１（Ｂ）に示すように、前述した開放パターンＫＰ－２とは、ラウンド遊技の開始タイミングＴ１からタイミングＴ４（Ｔ４：タイミングＴ２とタイミングＴ３との間のタイミング）にかけて第２ソレノイド８２がオン状態であり、該タイミングＴ４から第２ソレノイド８２がオフ状態であることによって、大入賞口がタイミングＴ１からタイミングＴ４にかけて開放状態（第２状態）となる開放パターンである。また、前述した開放パターンＫＰ－２とは、ラウンド遊技の開始タイミングＴ１からタイミングＴ２にかけて第３ソレノイド８３がオン状態であり、該タイミングＴ２からタイミングＴ３にかけて第３ソレノイド８３がオフ状態である開放パターンでもある。つまり、開放パターンＫＰ－２は、タイミングＴ１からタイミングＴ４にかけて大入賞口が開放状態であるとともに、タイミングＴ１からタイミングＴ２にかけては、該大入賞口に進入した遊技球が分岐路７４１に進入して第２カウントスイッチ２４を通過可能な解法パターンである。

【１３７７】

更に、図１２－１１（Ｃ）に示すように、前述した開放パターンＫＰ－３とは、ラウンド遊技の開始タイミングＴ１からタイミングＴ２にかけて第２ソレノイド８２がオフ状態

であり、該タイミングＴ２からタイミングＴ３にかけて第２ソレノイド８２がオン状態であることによって、大入賞口がタイミングＴ２からタイミングＴ３にかけて開放状態（第２状態）となる開放パターンである。尚、開放パターンＫＰ－３においては、第３ソレノイドはオフ状態であり、オン状態となることは無い。つまり、開放パターンＫＰ－３は、大入賞口が開放状態となっている期間は、該大入賞口に進入した遊技球が規制部材７１２によって分岐路７４１への進入が阻害されていることによって第２カウントスイッチ２４を通過不能な開放パターンである。

【１３７８】

つまり、図１２－９（Ｄ）に示すように、大当りＡは、大当り遊技中に遊技者が遊技球を右遊技領域に２Ｒに向けて打ち出していても、遊技球が第２カウントスイッチ２４を通過することがないことにより、大当り遊技終了後に最大１００回の可変表示に亘り時短制御が実行される一方で、確変制御が実行されない（時短状態に制御される）大当り種別（実質的な非確変大当り）である。また、大当りＢ及び大当りＣは、大当り遊技中に遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出していれば、極めて高い確率（ほぼ１００％）で遊技球が第２カウントスイッチ２４を通過することにより、大当り遊技終了後に最大１００回の可変表示に亘り時短制御と確変制御が実行される（確変状態に制御される）大当り種別（実質的な確変大当り）である。

【１３７９】

尚、本実施例では、通常状態における第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合は、大当り遊技開始時から遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すことによって大入賞口に遊技球が入賞することで賞球の払出しが行われるとともに、大当り遊技の終了後は、遊技状態が時短状態または確変状態に制御され、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けての遊技球の打ち出しを継続することによって主に第２特別図柄の可変表示が実行される。ここで、図１２－９（Ｃ）に示すように、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなる場合は、大当り種別が実質的な確変大当りである大当りＢと大当りＣのいずれかとなることから、該大当り遊技終了後は極めて高い確率で遊技状態が確変状態に制御されることとなる。上記のように、通常状態における第１特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されてから遊技者が主に遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す時短状態、確変状態、大当り遊技状態を繰り返す状態を連荘状態と呼ぶ。

【１３８０】

尚、本実施例では大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は４種類以上設けられていてもよく、また、２種類以下が設けられていてもよい。

【１３８１】

図１２－２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、一定期間（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。

【１３８２】

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１２－１２に示すような遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０が設けられている。図１２－１２に示す遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａと

、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５とを備えている。

【１３８３】

第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａ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００５ＳＧ１５１Ａ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。こうして第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１３８４】

第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂ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００５ＳＧ１５１Ｂ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。こうして第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１３８５】

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よい。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よい。

【１３８６】

普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した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、未だ普通図柄表示装置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００５ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過し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。

【１３８７】

遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２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００５ＳＧ１５２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。

【１３８８】
遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３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００５ＳＧ１５３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。
【１３８９】
遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４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。
【１３９０】
遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４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。
【１３９１】
遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５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００５ＳＧ１５５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。
【１３９２】
図１２－２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。
【１３９３】
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、格納されていればよい。
【１３９４】
特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種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。

【１３９５】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【１３９６】

図１２－２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１２－１３（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００５ＳＧ１９０が設けられている。図１２－１３（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００５ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００５ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００５ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００５ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４とを備えている。

【１３９７】

演出制御フラグ設定部００５ＳＧ１９１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００５ＳＧ１９１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。

【１３９８】

演出制御タイマ設定部００５ＳＧ１９２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００５ＳＧ１９２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。

【１３９９】

演出制御カウンタ設定部００５ＳＧ１９３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００５ＳＧ１９３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。

【１４００】

演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４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００５ＳＧ１９４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。

【１４０１】

本実施例では、図１２－１３（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４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００５ＳＧ１９４Ａ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００５ＳＧ１９４Ａ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）、図柄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３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００５ＳＧ１９４Ａ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、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマ

ンド、保留記憶数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。

【１４０２】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【１４０３】

更に、本実施例の始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａには、後述する先読予告演出において画像表示装置５に表示する保留表示の表示態様を示す保留表示フラグをセットするための記憶領域が、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」及び第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」毎に確保されている。

【１４０４】

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００５ＳＧ１９４Ａ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００５ＳＧ１９４Ａ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、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【１４０５】

図１２－１２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１２－１２（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。

【１４０６】

尚、本実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０がコマンド解析処理（Ｓ７５）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭に格納すればよい。

【１４０７】

（表示モニタ）

次に、本実施例における表示モニタ２１ＴＭ０２９の表示について説明する。

【１４０８】

図１２－１４（Ａ）に示すように、表示モニタ２１ＴＭ０２９は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂ、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃ、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄを備えている。第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ～第４表示部２１ＴＭ２９Ｄは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ～第４表示部２１ＴＭ２９Ｄは、赤色にて点灯・点滅が可能となっている。

【１４０９】

尚、実施例における表示モニタ２１ＴＭ０２９の表示制御は、パチンコ遊技機１の試験時においてＲＯＭ１０１やＲＡＭ１０２の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【１４１０】

表示モニタ２１ＴＭ０２９には、図１２－１４（Ｂ）及び図１２－１４（Ｃ）に示すように、全遊技状態のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースＬと、全遊技状態における１回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース１と、全遊技状態における２回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース２と、全遊技状態における３回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース３と、を表示可能となっている。ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３は、百分率にて表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される。

【１４１１】

実際に表示モニタ２１ＴＭ０２９にてベースＬを表示する場合は、該ベースＬの略記である「ｂＬ．」を表示するために第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「Ｌ．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃと第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２１ＴＭ０２９にてベース１を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ１．」を表示するために第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「１．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃと第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２１ＴＭ０２９にてベース２を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ２．」を表示するために第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「２．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃと第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２１ＴＭ０２９にてベース３を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ３．」を表示するために第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「３．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃと第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄとにおいて表示される。

【１４１２】

本実施例の表示モニタ２１ＴＭ０２９では、主基板１１（ＣＰＵ１０３）の制御によってこれらベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図１２－１５に示すように、主基板１１は、ベースＬ→ベース１→ベース２→ベース３の順番で表示モニタ２１ＴＭ０２９の表示を５秒間隔で切り替える制御を実行する。

【１４１３】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１４１４】

（主基板１１の主要な動作、遊技制御メイン処理）

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１２－１６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。

【１４１５】

図１２－１６に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【１４１６】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、バックアップデータがあり（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、バックアップＲＡＭが正常である場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）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。

【１４１７】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３、ステップＳ４、ステップＳ５；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ６）及び復旧時のコマンド送信（ステップＳ７）を実行した後に、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５の設定処理を実行するとともに（ステップＳ１０ａ）、乱数回路設定処理（ステップＳ１０ｂ）を実行する。ステップＳ６の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【１４１８】

本実施例の復旧処理（ステップＳ６）では、バックアップデータ内の遊技停止フラグの状態を確認し、電断発生時において該遊技停止フラグがセットされた状態であったか否かを判定する。尚、遊技停止フラグは、パチンコ遊技機１が遊技停止状態に制御されていることを示すフラグである。電断発生時において遊技停止フラグがセットされていた場合（電断発生時においてパチンコ遊技機１における遊技が停止されていた場合）は、バックアップデータ内から後述するＭＹカウンタ値の復旧を行い、電断発生時において遊技停止フラグがセットされていなかった場合（電断発生時においてパチンコ遊技機１にて遊技が可能であった場合）は、バックアップデータ内から後述するＭＹカウンタ値を復旧せず、該ＭＹカウンタ値として「０」をセットする。

【１４１９】

ステップＳ１０ｂの設定処理では、主基板１１の出力回路２１ＴＭ０６７から払出制御基板２１ＴＭ０３７の入力回路２１ＴＭ３７３Ａに接続確認信号が出力される（図１２－３０、図１２－３１を参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のシリアル通信回路２１ＴＭ５０５と、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のシリアル通信回路２１ＴＭ３８０との通信を実行可能な状態に設定する。

【１４２０】

また、復旧条件が成立しなかった場合（ステップＳ３、ステップＳ４、ステップＳ５のいずれかでＮｏ）は、初期化処理（ステップＳ８）及び初期化指定コマンドの送信（ステップＳ９）を実行した後に、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５の設定処理を実行するとと

もに（ステップＳ１０ａ）、乱数回路設定処理（ステップＳ１０ｂ）を実行する。ステップＳ８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。特に、本実施例の初期化処理（ステップ８）では、バックアップデータの内容にかかわらず、遊技停止フラグのクリア、及びＭＹカウンタ値を「０」にセットする処理が含まれている。つまり、本実施例では、パチンコ遊技機１が遊技停止状態であるときに電断が発生し、該パチンコ遊技機１にクリアスイッチ９２の操作とともに電源が投入される場合は、パチンコ遊技機１が遊技可能な状態（遊技状態が通常状態）で起動するようになっている。

【１４２１】

乱数回路設定処理（ステップＳ１０ｂ）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Ｓ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【１４２２】

（遊技制御用タイマ割込処理）

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１２－１７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１２－１７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、電力の供給が断たれたか否かを判定する電源断検出処理（ステップＳ２０）と、遊技を停止するか否かを監視する遊技停止開始処理（ステップＳ２０ａ）を実行する。そして、後述の遊技停止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２０ｂ）。

【１４２３】

遊技停止フラグがセットされている場合（ステップＳ２０ｂ；Ｎｏ）は、特別図柄プロセスフラグの値を特定し（ステップＳ２０ｃ）、該特定した特別図柄プロセスフラグの値が大当り開放前処理、大当り開放中処理、大当り開放後処理のいずれかに応じた値であるか否かを判定する（ステップＳ２０ｄ）。

【１４２４】

遊技停止フラグがセットされていない場合（ステップＳ２０ｂ；Ｎｏ）または特定した特別図柄プロセスフラグの値が大当り開放前処理、大当り開放中処理、大当り開放後処理のいずれかに応じた値である場合（ステップＳ２０ｄ；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、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、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、一般入賞スイッチ２５、アウトスイッチ２６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、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、一般入賞スイッチ２５において遊技球が検出された場合に賞球を払い出すための設定を行う賞球処理（ステップＳ２１ａ）、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、一般入賞スイッチ２５、アウトスイッチ２６において遊技球が検出されたことにもとづきベース値（図１２－１４（Ｃ）参照）を算出する入賞情報処理（ステップＳ２１ｂ）、算出したベース値を図１２－１５に示すように表示モニタ２１ＴＭ０２９にて表示する入賞情報表示制御処理（ステップＳ２１ｃ）を実行する。また、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）。

【１４２５】
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。
【１４２６】
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、普通図柄表示装置２０を駆動することにより行われ、普図保留表示装置２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【１４２７】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【１４２８】
尚、特定した特別図柄プロセスフラグの値が大当り開放前処理、大当り開放中処理、大当り開放後処理のいずれかに応じた値でもない場合については、該パチンコ遊技機１における遊技を停止するための遊技停止処理（ステップＳ２０ｅ）を実行し、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【１４２９】
（電源断検出処理）
図１２－１８は、電断検出処理を示すフローチャートである。電源断検出処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（００５ＳＧＳ０８１）。電源断信号の入力が無い場合は（００５ＳＧＳ０８１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（００５ＳＧＳ０８１；Ｙ）、ＲＡＭ１２２に記憶されている情報を含むバックアップデータを特定し（００５ＳＧＳ０８２）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１２２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（００５ＳＧＳ０８３）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（００５ＳＧＳ０８４）、パチンコ遊技機１が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。
【１４３０】
尚、バックアップされるデータには、遊技停止フラグ、特別図柄プロセスフラグ値、ＭＹカウンタ値、第１特別図柄保留記憶、第２特別図柄保留記憶、普図保留記憶、変動特図指定バッファ値、時短フラグ、確変フラグ、時短回数カウンタ値、大当りフラグ等が含まれている。
【１４３１】
図１２－１９は、遊技停止監視処理を示すフローチャートである。遊技停止監視処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、スイッチ処理において第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、一般入賞スイッチ２５、アウトスイッチ２６のいずれかがオン状態となったか否かを判定する（００５ＳＧＳ０５１）。スイッチ処理において第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、一般入賞スイッチ２５、アウトスイッチ２６のいずれかがオン状態となった

場合（００５ＳＧＳ０５１；Ｙ）は、オン状態となったスイッチに応じた値をＭＹカウンタ値に加算する（００５ＳＧＳ０５２）。

【１４３２】

００５ＳＧＳ０５２の実行後、または、スイッチ処理において第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、一般入賞スイッチ２５、アウトスイッチ２６のいずれもオン状態とならなかった場合（００５ＳＧＳ０５１；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、スイッチ処理においてアウトスイッチ２６がオン状態となったか否かを判定する（００５ＳＧＳ０５３）。スイッチ処理においてアウトスイッチ２６がオン状態となった場合は、ＭＹカウンタ値が０でなければ（００５ＳＧＳ０５４；Ｎ）、該ＭＹカウンタ値を－１する（００５ＳＧＳ０５５）。

【１４３３】

００５ＳＧＳ０５５の実行後、スイッチ処理においてアウトスイッチ２６がオン状態とならなかった場合（００５ＳＧＳ０５３；Ｎ）、ＭＹカウンタ値が０である場合（００５ＳＧＳ０５４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、ＭＹカウンタ値を特定し（００５ＳＧＳ０５６）、該ＭＹカウンタ値が９８１９４以上であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ０５７）。ＭＹカウンタ値が９８１９４以上ではない場合（００５ＳＧＳ０５７；Ｎ）は遊技停止監視処理を終了し、ＭＹカウンタ値が９８１９４以上である場合（００５ＳＧＳ０５７；Ｙ）は、遊技停止フラグをセットして遊技停止監視処理を終了する（００５ＳＧＳ０５８）。

【１４３４】

尚、本実施例では、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことを条件にパチンコ遊技機１での遊技を停止させる（パチンコ遊技機１を遊技停止状態に制御する）ようになっている。ここで、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことを条件にパチンコ遊技機１での遊技を停止させる理由について詳述する。先ず、従来のパチンコ遊技機は、予め定められた確率で大当りの抽選が行われるため、極めて低い確率ではあるものの、運のよい遊技者が、１日に何度も大当りを重ねることによって設計値以上の賞球（例えば、１０００００球）を獲得し得る可能性があった。このため、パチンコ遊技機において過度に遊技者の射幸心を煽らないようにするための対策としては、従来の大当り確率、連荘継続率（遊技状態が通常状態を経由せずに大当り遊技状態と時短状態・確変状態とに制御され続ける割合）、１回の大当り遊技で獲得可能な賞球数を制限するだけでは十分ではなく、パチンコ遊技機において１日の遊技で遊技者が獲得可能な賞球数を制限する仕組みが必要とされている。

【１４３５】

以上の理由から本実施例では、ＭＹカウンタ値を設け、該ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことを条件にパチンコ遊技機１での遊技を停止させるようになっている。尚、パチンコ遊技機１において遊技を停止させるためのＭＹカウンタ値である「９８１９４」は、大当り遊技中の大入賞口への過入賞（大当り遊技中において想定よりも多くの遊技球が入賞すること。オーバー入賞ともいう）やその他の入賞口からの賞球を考慮したとしても、ＭＹカウンタ値が「１０００００」に達することなく大当り遊技を最後のラウンド遊技まで実行して遊技者に最大限の賞球の払い出しを行うことができる数値である。

【１４３６】

（特別図柄プロセス処理）

図１２－２０は、特別図柄プロセス処理として、図１２－１７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）。

【１４３７】

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よい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読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１２－１７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。

【１４３８】

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～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【１４３９】

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

【１４４０】

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。

【１４４１】

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。

【１４４２】

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。

【１４４３】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【１４４４】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行

される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「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、終了した可変表示が時短状態や確変状態における１００回目の可変表示である場合には、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。

【１４４５】

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。

【１４４６】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１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。また、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことにもとづいて、演出制御基板１２に対してＶ入賞通知コマンドを送信するための設定を行う処理も含まれている。尚、送信設定されたＶ入賞通知コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図１２－１７参照）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。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【１４４７】

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

【１４４８】

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

【１４４９】

（始動入賞判定処理）

図１２－２１は、図１２－２０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（００５ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００５ＳＧＳ１０１；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（００５ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４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。００５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００５ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（００５ＳＧＳ１０３）。

【１４５０】

００５ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００５ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００５ＳＧＳ１０２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（００５ＳＧＳ１０２；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（００５ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００５ＳＧＳ１０４；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（００５ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４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。００５ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００５ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（Ｓ１０６）。

【１４５１】

００５ＳＧＳ１０３，００５ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００５ＳＧＳ１０７）。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（００５ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４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よい。

【１４５２】

００５ＳＧＳ１０８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００５ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００５ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた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（００５ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【１４５３】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データ

は、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」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、００５ＳＧＳ１０９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。

【１４５４】

００５ＳＧＳ１１０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（００５ＳＧＳ１１１）。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１２－４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。

【１４５５】

ＣＰＵ１０３は、００５ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（００５ＳＧＳ１１２）。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（００５ＳＧＳ１１３）。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１２－１７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。

【１４５６】

００５ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（００５ＳＧＳ１１４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（００５ＳＧＳ１１５）、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（００５ＳＧＳ１１４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（００５ＳＧＳ１１６）、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。

【１４５７】

（入賞時乱数値判定処理）

図１２－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１２－２１の００５ＳＧＳ１１２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や小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、先読予告（保留表示演出）が実行されるようになる。

【１４５８】

図１２－２２に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、現在の遊技状態を特定し（００５ＳＧＳ１２１）、図１２－９（Ａ）に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（００５ＳＧＳ１２２）。その後、始動口バッファ値と図１２－２１の００５ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが００５ＳＧＳ１２１において特定した遊技状態における所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、００５ＳＧＳ１２２の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１４５９】

００５ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとならないと判定された場合には（００５ＳＧＳ１２３；Ｎ）、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（００５ＳＧＳ１２８）。また、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１２９）。時短フラグがセットされていない場合（００５ＳＧＳ１２９；Ｎ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択して００５ＳＧＳ１３８に進み（００５ＳＧＳ１３０）、時短フラグがセットされている場合（００５ＳＧＳ１２９；Ｙ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択して００５ＳＧＳ１３８に進む。

【１４６０】

また、００５ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（００５ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１２－２１の００５ＳＧＳ１０９にて抽出された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと始動口バッファ値に応じた大当り種別判定テーブル（図１２－９（Ｂ）及び図１２－９（Ｃ）参照）を選択し、大当り種別を判定し（００５ＳＧＳ１３２）、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行するとともに（００５ＳＧＳ１３３）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択して００５ＳＧＳ１３８に進む。

【１４６１】

００５ＳＧＳ１３８の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（００５ＳＧＳ１３８）。本実施例では、図１２－２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【１４６２】

その後、００５ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（００５ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【１４６３】
尚、送信設定されたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２－１７に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【１４６４】
（特別図柄通常処理）
図１２－２３は、特別図柄通常処理として図１２－２０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１２－２３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（００５ＳＧＳ１６１）。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、００５ＳＧＳ１６１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【１４６５】
００５ＳＧＳ１６１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（００５ＳＧＳ１６１；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（００５ＳＧＳ１６２）。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。
【１４６６】
００５ＳＧＳ１６２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「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（００５ＳＧＳ１６３）。
【１４６７】
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（００５ＳＧＳ１６４）、００５ＳＧＳ１６９に移行する。
【１４６８】
一方、００５ＳＧＳ１６１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（００５ＳＧＳ１６１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１６５）。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、００５ＳＧＳ１６５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、００５ＳＧＳ１６５の処理は、００５ＳＧＳ１６１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。
【１４６９】
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。
【１４７０】
００５ＳＧＳ１６５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（００５ＳＧＳ１６５；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す（００５ＳＧＳ１６６）。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。

【１４７１】

００５ＳＧＳ１６６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（００５ＳＧＳ１６７）。

【１４７２】

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（００５ＳＧＳ１６８）、００５ＳＧＳ１６９に移行する。

【１４７３】

００５ＳＧＳ１６９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１２－９（Ａ）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「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを判定する。

【１４７４】

００５ＳＧＳ１７０にて「大当り」であると判定された場合には（００５ＳＧＳ１７０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（００５ＳＧＳ１７２）。このときには、大当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、大当り種別判定テーブル（図１２－９（Ｂ）、図１２－９（Ｃ）参照）を選択してセットする（００５ＳＧＳ１７３）。例えば、変動特図指定バッファ値が１である場合は図１２－９（Ｂ）に示す第１特別図柄用大当り種別判定テーブルを選択してセットし、変動特図指定バッファ値が２である場合は図１２－９（Ｃ）に示す第２特別図柄用大当り種別判定テーブルを選択してセットすればよい。こうしてセットされた大当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り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当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、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（００５ＳＧＳ１７４）。

【１４７５】

こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当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（００５ＳＧＳ１７５）、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「大当りＡ」である場合は、大当り種別バッファ値を「０」とし、大当り種別が「大当りＢ」である場合は、大当り種別バッファ値を「１」とし、大当り種別が「大当りＣ」である場合は、大当り種別バッファ値を「２」とすればよい。００５ＳＧＳ１７５の処理後は００５ＳＧＳ１７６に進む。尚、００５ＳＧＳ１７０にて「はずれ」であると判定された場合には（００５ＳＧＳ１７０；Ｎ）、００５ＳＧＳ１７２～００５ＳＧＳ１７５の処理を実行せずに００５ＳＧＳ１７６に進む。

【１４７６】

００５ＳＧＳ１７６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「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、００５ＳＧＳ１７０にて特図表示結果

が「大当り」であると判定された場合には、００５ＳＧＳ１７４における大当り種別が「大当りＡ」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。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「２」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「大当りＣ」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。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。

【１４７７】

００５ＳＧＳ１７６にて確定特別図柄を設定した後には、ＭＹカウンタ値を特定し（００５ＳＧＳ１７６ａ）、該ＭＹカウンタ値に応じたＭＹカウンタ値通知コマンドの送信設定を行い（００５ＳＧＳ１７６ｂ）、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（００５ＳＧＳ１７７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１４７８】

尚、００５ＳＧＳ１７６ｂの処理では、ＭＹカウンタ値が０～９００００であれば第１ＭＹカウンタ値通知コマンド、ＭＹカウンタ値が９０００１～９５０００であれば第２ＭＹカウンタ値通知コマンド、ＭＹカウンタ値が９５００１～９８１９４であれば第３ＭＹカウンタ値通知コマンドの送信設定を行えばよい。このように、本実施例のＭＹカウンタ通知コマンドとしては３種類のみが設けられているため、ＣＰＵ１０３は、０～９８１９４のそれぞれの値に応じたＭＹカウンタ値通知コマンドの送信を実行しなくともよいので、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して送信するコマンドの種類数を削減することができ、ＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができる。一方で演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の可変表示の開始タイミング毎にＭＹカウンタ値の凡その値を把握することができる。

【１４７９】

また、本実施例では、上記したように、第１～第３ＭＹカウンタ値通知コマンドによって演出制御用ＣＰＵ１２０に対して凡そのＭＹカウンタ値を通知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、演出制御用ＣＰＵ１２０に対しては、具体的なＭＹカウンタ値を通知してもよい。例えば、ＣＰＵ１０３は、上記した第１～第３ＭＹカウンタ値通知コマンドに加えて、ＭＹカウンタ値の千の位の数値を通知するコマンド（Ｅ１ＸＸＨ）、ＭＹカウンタ値の百の位の数値を通知するコマンド（Ｅ２ＸＸＨ）、ＭＹカウンタ値の十の位の数値を通知するコマンド（Ｅ３ＸＸＨ）、ＭＹカウンタ値の一の位の数値を通知するコマンド（Ｅ４ＸＸＨ）を設け、各コマンドの「ＸＸ」（ＥＸＴデータ）として設定されている数値によってそれぞれの位の値を演出制御用ＣＰＵ１２０が特定可能としてもよい。このようにすることで、演出制御用ＰＵ１２０は、第１～第３ＭＹカウンタ値通知コマンド、Ｅ１ＸＸＨ、Ｅ２ＸＸＨ、Ｅ３ＸＸＨ、Ｅ４ＸＸＨの各コマンドを受信することで、可変表示が実行される毎に正確なＭＹカウンタ値を特定することが可能となる。

【１４８０】

尚、００５ＳＧＳ１６５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（００５ＳＧＳ１６５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（００５ＳＧＳ１７８）、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（客待ちデモ演出の実行）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送信設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【１４８１】

尚、００５ＳＧＳ１７６ｂにおいて送信設定されるＭＹカウンタ値通知コマンド、００

５ＳＧＳ１７８において送信設定される客待ちデモ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２－１７に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【１４８２】
（変動パターン設定処理）
図１２－２４は、変動パターン設定処理として、図１２－２０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。変動パターン設定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数等に応じて図１２－８に示す複数の変動パターン判定テーブルから１の変動パターン判定テーブルを選択する（００５ＳＧＳ１６１）。そして、図１２－２１の００５ＳＧＳ１０９において抽出した変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の値と選択した変動パターン判定テーブルとを用いて変動パターンを決定する（００５ＳＧＳ１６２）。
【１４８３】
次に、ＣＰＵ１０３は、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う（００５ＳＧＳ１６３）。
【１４８４】
００５ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（００５ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。尚、送信設定が行われた各種コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２－４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に送信される。
【１４８５】
００５ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（００５ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（００５ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。
【１４８６】
尚、送信設定されたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２－１２に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。
【１４８７】
（特別図柄停止処理）
図１２－２５は、特別図柄停止処理として、図１２－２０の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。特別図柄通常処理においてＣＰＵ１０３は、まず

、可変表示が停止している期間であることを示す図柄確定期間タイマの動作中であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ２０１）。図柄確定期間タイマの動作中出ない場合（００５ＳＧＳ２０１；Ｎ）は、特別図柄の停止図柄を導出表示するとともに（００５ＳＧＳ２０２）、図柄確定コマンドの送信設定を行い（００５ＳＧＳ２０３）、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（００５ＳＧＳ２０４）。

【１４８８】

大当りフラグがセットされている場合（００５ＳＧＳ２０４；Ｙ）は、時短フラグや確変フラグがセットされていればこれら時短フラグや確変フラグをクリアする（００５ＳＧＳ２０５）。更に、大当り種別に応じて当り開始１指定コマンド～当り３開始指定コマンドのいずれか送信設定及び通常状態を示す遊技状態指定コマンドの送信設定を行い（００５ＳＧＳ２０７、００５ＳＧＳ２０８）、選択された変動パターンに応じた図柄確定期間タイマの値として、「０．５秒」に応じた値をセットする（００５ＳＧＳ２０９）。

【１４８９】

また、ＣＰＵ１０３は、セットした図柄確定期間タイマの値に応じた図柄確定コマンドの送信設定を行い（００５ＳＧＳ２１０）、特別図柄停止処理を終了する。

【１４９０】

一方で、大当りフラグがセットされていない場合（００５ＳＧＳ２０４；Ｎ）は、更に確変フラグや時短フラグがセットされているか否かを判定する（００５ＳＧＳ２２０、００５ＳＧＳ２２１）。確変フラグがセットされている場合（００５ＳＧＳ２２０；Ｙ）、または、確変フラグがセットされていないが時短フラグがセットされていない場合（００５ＳＧＳ２２０；Ｎ且つ００５ＳＧＳ２２１；Ｙ）は、時短状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）における残り時短制御の可変表示回数を示す時短回数カウンタの値を－１する（００５ＳＧＳ２２２）。

【１４９１】

そして、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０となったか否かを判定する（００５ＳＧＳ２２３）。時短回数カウンタの値が０となった場合（００５ＳＧＳ２２３；Ｙ）は、時短フラグと確変フラグのうちセットされているフラグをクリアするとともに（００５ＳＧＳ２２４）、図柄確定期間タイマに「１０秒」に応じた値をセットし、００５ＳＧＳ２２７に進む（００５ＳＧＳ２２５）。

【１４９２】

尚、確変フラグと時短フラグの両方がセットされていない場合（００５ＳＧＳ２２０；Ｎ且つ００５ＳＧＳ２２１；Ｎ）と、時短回数カウンタの値が０となっていない場合（００５ＳＧＳ２２３；Ｎ）は、図柄確定期間タイマに「０．５秒」に応じた値をセットし、００５ＳＧＳ２２７に進む（００５ＳＧＳ２２６）。

【１４９３】

尚、００５ＳＧＳ２２７の処理では、時短フラグや確変フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、前述した００５ＳＧＳ２１０の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【１４９４】

そして、図柄確定期間タイマが動作中である場合（００５ＳＧＳ２０１；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマの値を－１し（００５ＳＧＳ２３１）、該値を－１した後の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（００５ＳＧＳ２３２）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合（００５ＳＧＳ２３２；Ｎ）は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合（００５ＳＧＳ２３２；Ｙ）は、停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ２３３）。

【１４９５】

停止図柄がはずれ図柄である場合（００５ＳＧＳ２３３；Ｙ）、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セットして特別図柄停止処理を終了し（００５ＳＧＳ３２４）、停止図柄がはずれ図柄ではない場合（００５ＳＧＳ２３３；Ｎ）は、大当り種別に応じた大当り表示時間タイマをセットするとともに（００５ＳＧＳ２３６）、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い（００５ＳＧＳ２３７）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値にセットし（００５ＳＧＳ２３８）、特別図柄停止処理を終了する。

【１４９６】

（大当り終了処理）

図１２－２６は、大当り終了処理として、図１２－２０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。

【１４９７】

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（００５ＳＧＳ３２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（００５ＳＧＳ３２１；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として「２０秒」に相当する値を設定し（００５ＳＧＳ３２２）、処理を終了する。

【１４９８】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（００５ＳＧＳ３２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（００５ＳＧＳ３２３）。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（００５ＳＧＳ３２４）。経過していなければ処理を終了する。

【１４９９】

大当り終了表示時間を経過していれば（００５ＳＧＳ３２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態に制御されていることを示す時短フラグをセットするとともに、時短回数カウンタに時短制御が実行される最大可変表示回数である「１００」をセットする。更に、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技中に第２カウントスイッチ２４がオン状態となったか否か、つまり、Ｖ入賞が発生したか否かを判定する（００５ＳＧＳ３２７）。尚、Ｖ入賞が発生したか否かは、例えば、大当り遊技中に第２カウントスイッチ２４がオン状態となったことに応じてＶ入賞フラグをセット可能とし、該Ｖ入賞フラグがセットされているか否かによって判定すればよい。

【１５００】

大当り遊技中に第２カウントスイッチ２４がオン状態となった場合（００５ＳＧＳ３２７；Ｙ）は、確変フラグをセットするとともに（００５ＳＧＳ３２８）、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設定して大当り終了処理を終了する（００５ＳＧＳ３２９）。一方で、大当り遊技中に第２カウントスイッチ２４がオン状態とならなかった場合（００５ＳＧＳ３２７；Ｎ）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設定して大当り終了処理を終了する（００５ＳＧＳ３２９）。

【１５０１】

（遊技停止処理）

図１２－２７は、遊技停止処理として、図１２－１７のＳ２０ｅ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。

【１５０２】

遊技停止処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、遊技停止通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信済であることを示す遊技停止通知コマンド送信済フラグがセットされているか否かを判定する（００５ＳＧＳ３３１）。遊技停止通知コマンド送信済フラグがセットされている場合（００５ＳＧＳ３３１；Ｙ）は遊技停止処理を終了し、遊技停止通知コマンド送信済フラグがセットされていない場合（００５ＳＧＳ３３１；Ｎ）は、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示装置２０、第１保留表示装置２５Ａ、第２保留表示装置２５Ｂ、普図保留表示装置２５Ｃを全て消灯させる（００５ＳＧＳ３３２）。

【１５０３】

また、遊技停止通知コマンドの送信設定を行うとともに（００５ＳＧＳ３３３）、遊技停止通知コマンド送信済フラグをセットする（００５ＳＧＳ３３４）。更に、遊技停止（

遊技停止通知コマンドの出力）にもとづくセキュリティ信号の出力設定を実行し（００５ＳＧＳ３３５）、遊技停止処理を終了する。遊技停止通知コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２－１７に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。また、００５ＳＧＳ３３５の処理では、例えば、情報出力回路１１２に対しセキュリティ信号の出力を実行することによって、該情報出力回路１１２から所定期間に亘ってセキュリティ信号が出力されるようにすればよい。

【１５０４】

以上のように、図１２－１７に示す遊技制御用タイマ割込処理、図１２－１９に示す遊技停止監視処理、図１２－２７に示す遊技停止処理を実行することで、遊技が停止されるようになっている。特に、図１２－２８に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態においては、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したタイミングで遊技が停止される一方で、大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、該大当り遊技が終了する（全ラウンド遊技が終了する）タイミングにて遊技が停止されるようになっている。尚、本実施例では、一旦遊技停止フラグがセットされると、パチンコ遊技機１にクリアスイッチ９２の操作とともに電源を投入する（パチンコ遊技機１をコールドスタートにより起動させる）場合を除き、該遊技停止フラグをクリアする手段は存在しない。つまり、大当り遊技中においてＭＹカウンタ値が一旦９８１９４に達して遊技停止フラグがセットされると、その後遊技者が遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すことによって遊技球を大入賞口に入賞させず、ＭＹカウンタ値を９８１９４未満の値としても、該大当り遊技の終了とともにパチンコ遊技機１が遊技停止状態に制御されるようになっている。

【１５０５】

更に、大当り遊技中においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達して遊技停止フラグがセットされ、且つ該大当り遊技状態において電断が発生した場合については、電断検出処理において遊技停止フラグがセットされた状態でバックアップされる。このため、クリアスイッチ９２が操作されることなくパチンコ遊技機１に電源が投入されると、パチンコ遊技機１は遊技停止状態ではなく大当り遊技状態にて起動する。つまり、パチンコ遊技機１は遊技停止フラグがセットされているにもかかわらず、大当り遊技状態として起動するので、該状態においては特段のエラー報知等は実行されない。そして、大当り遊技終了後は、遊技停止フラグがセットされていることにもとづいて遊技停止状態に制御されるようになっている。

【１５０６】

また、図１２－２９（Ｂ）に示すように、ＭＹカウンタ値が規定値である９８１９４に達した場合については、遊技が停止されるとともに、パチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなるまでターミナル基板１６からセキュリティ信号の出力が実行される。尚、ＭＹカウンタ値が規定値である９８１９４に達して遊技が停止された場合は、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦにした後、クリアスイッチ９２の操作とともにパチンコ遊技機１に再び電源を投入することによって初期化処理（図１２－１６のステップ８）が実行されると、遊技可能な状態となる。つまり、遊技停止状態の解除条件は、初期化処理を伴ってパチンコ遊技機１を起動させる（コールドスタートさせる）ことである。

【１５０７】

尚、パチンコ遊技機１において遊技が停止された状態において、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦにした後に、クリアスイッチ９２の操作せずにパチンコ遊技機１に再び電源を投入する場合は、電源がＯＦＦとなる際に電源断検出処理においてバックアップデータが作成され、パチンコ遊技機１に再び電源が投入されたときに復旧処理（図１２－１６のステップ６）が実行されることによって、パチンコ遊技機１がバックアップデータにもとづき遊技が停止されている状態で復旧される。

【１５０８】

（メイン側エラー処理）

ここで、図１２－１７に示すメイン側エラー処理について説明する。該メイン側エラー処理では、例えば、各スイッチやセンサの検出状況を参照し、異常が発生しているか否か

を判定する異常判定処理を実行し、異常が発生していると判定した場合には、該判定した異常を特定する。

【１５０９】

例えば、図１２－２９（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、電波センサ００５ＳＧ０７０が所定の電波を検出したことにもとづいて電波エラーの発生を特定し、磁気センサ００５ＳＧ０６０が所定の強さ以上の磁気を検出したことにもとづいて磁気エラーの発生を特定し、特別可変入賞球装置７が大当り遊技中や小当り遊技中以外で開放している、つまり、大入賞口扉センサ００５ＳＧ０９１が大当り遊技中や小当り遊技中以外で大入賞口扉の開放を検出したことにもとづいて遊技球誘導蓋作動エラーの発生を特定し、低ベース状態において第２始動入賞が発生したこと（低ベース状態において第２始動口スイッチ２２Ｂが遊技球を検出したこと）にもとづいて始動口２異常入賞エラーが発生したことを特定し、コントローラセンサユニット３５Ａがスティックコントローラ３１Ａの操作を検出できないこと等の異常を検出したことにもとづいてコントローラ接続エラーの発生を特定し、扉開放センサ００５ＳＧ０９０が遊技機用枠３の開放を検出したことにもとづいてドア開放エラーが発生したことを特定し、球切れセンサ００５ＳＧ０９４が補給球が切れたことを検出したことにもとづいて球切れエラーが発生したことを特定する。

【１５１０】

これらエラーには優先順位が設定されており、複数のエラーが重複して発生した場合には、原則的に該優先順位の最も高いエラーに応じたエラー通知コマンドの送信設定が行われ、ＣＰＵ１０３が図１２－１７に示すコマンド制御処理を実行することで該送信設定されたエラー通知コマンドが演出制御基板１２に送信されるようになっている。

【１５１１】

尚、遊技停止エラーが発生した場合は、ＣＰＵ１０３が遊技停止フラグをセットすることで、図１２－１７に示すＳ２０ｃ～Ｓ２０ｅの処理を実行して遊技を停止する。また、発生したエラーに応じたエラー通知コマンドの送信設定を行う。尚、送信設定されたエラー通知コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２－１７に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に送信される。

【１５１２】

尚、本実施例では、上記遊技停止エラー（電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー）が発生した場合は、大当り遊技中であればこれら遊技停止エラーが発生しても大当り遊技が終了するまでが遊技が停止されない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、遊技停止エラー（電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー）が発生した場合は、大当り遊技中であるかいなかに関わりなく、即座に遊技を停止してもよい。

【１５１３】

また、これら遊技停止エラーが発生して遊技が停止された場合は、パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦにした後、クリアスイッチ９２の操作とともにパチンコ遊技機１に再び電源を投入することによって初期化処理（ステップＳ８）が実行されることで、遊技停止エラーが解除される。つまり、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーの解除条件は初期化処理を伴ってパチンコ遊技機１を起動させる（コールドスタートさせる）ことである。

【１５１４】

これら優先順位が上位３位以内のエラー（遊技停止エラー）が発生した場合は、ターミナル基板１６からパチンコ遊技機１が設置されている遊技場に設けられている管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に対して、ターミナル基板１６からセキュリティ信号が出力される。尚、この場合のセキュリティ信号は、遊技停止エラーが発生してからパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなるまで出力される。

【１５１５】

尚、これらエラーのうち優先順位が４位以下のエラーについては、発生するエラー毎に解除条件とセキュリティ信号の出力態様が異なっている。具体的には、始動口２異常入賞

エラーが発生した場合は、発生から３００秒の経過にもとづいて該始動口２異常入賞エラーが解除され、発生から４分間に亘ってセキュリティ信号の出力が行われる。不正入賞エラーが発生した場合は、発生から３０秒の経過にもとづいて該不正入賞エラーが解除され、発生からパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなるまでセキュリティ信号の出力が行われる。コントローラ接続エラーが発生した場合は、発生から６０秒の経過にもとづいて該コントローラ接続エラーが解除され、発生からパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなるまでセキュリティ信号の出力が行われる。ドア開放エラーが発生した場合は、ドア（遊技機用枠３）の閉鎖にもとづいて該ドア開放エラーが解除され、セキュリティ信号の出力は行われない。球切れエラーが発生した場合は、該球切れエラーの解除（補給球が供給されたこと）にもとづいて該球切れエラーが解除され、セキュリティ信号の出力は行われない。

【１５１６】

尚、本実施例では、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーについて、パチンコ遊技機１の電源をＯＦＦとした後、クリアスイッチを操作しながらパチンコ遊技機１へ電源を投入することによって解除される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーは、パチンコ遊技機１の電源をＯＦＦとした後、クリアスイッチを操作せずともパチンコ遊技機１へ電源を投入する（パチンコ遊技機１をホットスタートで起動させる）ことによって解除されるようにしてもよい。

【１５１７】

また、このように、パチンコ遊技機１の電源をＯＦＦとした後、クリアスイッチを操作せずともパチンコ遊技機１へ電源を投入することによって電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーが解除される場合については、パチンコ遊技機１に電源を投入してから所定期間（例えば、４分間）に亘ってこれら電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラーにもとづくセキュリティ信号の出力が実行されるようにしてもよい。

【１５１８】

（賞球処理）

次に、メイン処理における賞球処理（Ｓ２１ａ）を説明する。まず、主基板１１と払出制御基板２１ＴＭ０３７との間で送受信される払出制御信号（接続確認信号）および賞球要求信号（払出制御コマンド）について説明する。

【１５１９】

図１２－３０（Ａ）は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から払出制御基板２１ＴＭ０３７に対して出力される制御信号の内容の一例を示す説明図である。この実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板１１と払出制御基板２１ＴＭ０３７との間で制御信号として接続確認信号が送受信される。図１２－３０（Ａ）に示すように、接続確認信号は、主基板１１の立ち上がり時（遊技制御用マイクロコンピュータ１００が遊技制御メイン処理を開始したとき）に出力され、払出制御基板２１ＴＭ０３７に対して主基板１１が立ち上がったことを通知するための信号（主基板１１の接続確認信号）である。また、接続確認信号は、賞球払出が可能な状態であることを示す。なお、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＩ／Ｏポート２１ＴＭ０５７および出力回路２１ＴＭ０６７を介して出力され、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の入力回路２１ＴＭ３７３ＡおよびＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｅを介して払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力される。接続確認信号は、それぞれ１ビットのデータであり、１本の信号線によって送信される。なお、接続確認信号は、電源投入時に実行されるＳ６，Ｓ８の処理によって出力ポート０の接続確認信号に対応するビットに初期値が設定されることによって出力可能な状態となる（具体的には図１２－３４に示すＳ２１ＴＭ２０８０の処理によって出力されるが、図１２－１６に示すＳ６，Ｓ８のタイミングで出力されるようにしてもよい）。

【１５２０】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と同様に、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を内蔵する。また、遊技制御用マイク

ロコンピュータ１００が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ５０５と、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０との間で、各種払出制御コマンドが送受信される。なお、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０の構成及び機能は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ５０５の構成及び機能と同様である。

【１５２１】

図１２－３０（Ｂ）は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御基板２１ＴＭ０３７との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。本実施例では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板１１と払出制御基板２１ＴＭ０３７とのマイクロコンピュータの間で各種制御コマンド（賞球要求信号）が送受信される。

【１５２２】

上述したように、賞球要求信号および受信ＡＣＫ信号は、８ビットのデータ（２進８桁のデータ）によって構成され、設定された８ビットのデータの内容によって所定の内容を示す制御コマンドとして出力される。

【１５２３】

接続確認コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続状態が正常であるか否かを確認するために一定間隔（１ｓ）毎に遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される制御コマンドである。接続確認コマンドのデータの内容は「Ａ０（Ｈ）」すなわち「１０１０００００」とされている。

【１５２４】

接続ＯＫコマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続状態が正常であることを通知するための制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が接続確認コマンドの受信に応じて応答信号として送信する制御コマンドである。接続ＯＫコマンドのデータの内容は「８ｘ（Ｈ）」すなわち「１０００００ｘｘｘ」とされている。ここで、賞球エラー（入賞にもとづく賞球払出動作や球貸し要求にもとづく球貸払出動作が正常に行えない状態になった異常状態）が発生した場合には、１ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、２ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、３ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、４ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。このようにして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続確認を行っている最中に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０における所定のエラーの発生を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に通知することができる。

【１５２５】

賞球個数コマンドは、払出要求を行う遊技球の個数（０～１４個）を通知するための制御コマンドであって、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が入賞の発生に基づいて送信する制御コマンドである。賞球個数コマンドのデータの内容は「５ｘ（Ｈ）」すなわち「０１０１ｘｘｘｘ」とされている。この実施の形態では、第１始動口スイッチ２２Ａ，第２始動口スイッチ２２Ｂで遊技球が検出されると３個の賞球払出を行い、一般入賞口１０に対応した一般入賞スイッチ２５で遊技球が検出されると１０個の賞球払出を行い、第１カウントスイッチ２３で遊技球が検出されると１４個の賞球払出を行う。よって、第１始動口スイッチ２２Ａ，第２始動口スイッチ２２Ｂで遊技球が検出された場合、賞球数３個を通知するための賞球個数コマンド「０１０１００１１」が送信され、一般入賞口１０に対応した入賞口スイッチで遊技球が検出された場合、賞球数１０個を通知するための賞球個数コマンド「０１０１１０１０」が送信され、第１カウントスイッチ２３で遊技球が検出された場合、賞球数１４個を通知するための賞球個数コマンド「０１０１１１１０」

が送信される。なお、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドは賞球要求信号として、何れかが送信されるように構成されている。なお、賞球個数コマンドは、賞球の払出条件（入賞等の発生）が成立したことにもとづいて、接続確認コマンドが送信されるタイミングで、接続確認コマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、上述したように、上位４ビットに賞球個数に対応したデータを設定しているが、上位４ビットを共通にして下位４ビットに賞球個数に対応したデータを設定するようにしてもよい。

【１５２６】

賞球終了コマンドは、賞球動作（賞球払出動作）が終了したことを示す制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が賞球動作の終了にもとづいて送信する制御コマンドである。賞球終了コマンドのデータの内容は「５０（Ｈ）」すなわち「０１０１００００」とされている。なお、賞球終了コマンドは、賞球動作が終了したことにもとづいて、接続ＯＫコマンドが送信されるタイミングで、接続ＯＫコマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、賞球終了コマンドにエラー情報を示すデータを設定するように構成してない。これは、賞球終了コマンドは賞球動作が終了したときに１回だけ送信されるので、そのタイミングでエラー情報を送らなくても次の接続ＯＫコマンドにエラー情報を示すデータを設定して送るようにすることが可能であるからである。なお、賞球終了コマンドの下位４ビットにエラー情報を示すデータを設定するようにしてもよい。

【１５２７】

賞球準備中コマンドは、所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知する制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が賞球動作の実行中に所定のエラーが発生したことにもとづいて送信する制御コマンドである。接続ＯＫコマンドのデータの内容は「８ｘ（Ｈ）」すなわち「１０００００ｘｘｘ」とされている。ここで、賞球エラーが発生した場合には、１ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、２ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、３ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、４ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から遊技制御用マイクロコンピュータ１００に賞球動作の実行中に所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に通知することができるとともに、エラーの内容も遊技制御用マイクロコンピュータ１００に通知することができる。賞球準備中コマンドは、接続ＯＫコマンドと同様に、下位４ビットの内容をエラー状態に応じて異ならせる（所定ビットを異ならせる）ことによって所定のエラーが発生したことを通知している。また、接続ＯＫコマンド、賞球準備中コマンド、賞球終了コマンドは、受信ＡＣＫ信号として、何れかのコマンドが送信されるように構成されている。なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が実行できない状態のみならず、賞球動作の実行中の状態においても出力されるコマンド（信号）である。

【１５２８】

なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が行えない状態になったことにもとづいて、接続ＯＫコマンドが送信されるタイミングで、接続ＯＫコマンドに代えて送信されるものである。

【１５２９】

図１２－３１は、図１２－３０（Ａ）に示す制御信号および図１２－３０（Ｂ）に示す制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。図１２－３１に示すように、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって出力回路２１ＴＭ０６７を介して出力され、入力回路２１ＴＭ３７３Ａを介して払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力される。また、制御コマンドのうちの接続確認コマンドおよび賞球個数コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ５０５から出力され、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０に入力される。制御コマンドのうちの接続

ＯＫコマンド、賞球終了コマンドおよび賞球準備中コマンドは、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０から出力され、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ５０５に入力される。なお、図１２－３１では、シリアル通信を行うための信号線として２本の信号線（賞球要求信号を送信するための信号線と受信ＡＣＫ信号を送信するための信号線）を示しているが、実際は１本の信号線で賞球要求信号と受信ＡＣＫ信号を送受信する。

【１５３０】

次に、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号（賞球要求信号、受信ＡＣＫ信号；制御コマンド）の送受信について説明する。賞球要求信号は、接続確認コマンドと賞球個数コマンドからなり、受信ＡＣＫ信号は、接続ＯＫコマンドと賞球終了コマンドと賞球準備中コマンドからなる。

【１５３１】

図１２－３２は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との信号の送受信を示すシーケンス図である。図１２－３２に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の信号線の接続が切れていないかどうかを確認するために、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての接続確認コマンドをシリアル通信回路２１ＴＭ３８０を介して受信すると、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【１５３２】

（払出制御メイン処理）

次に、払出制御基板２１ＴＭ０３７の動作について説明する。図１２－２３は、払出制御基板２１ＴＭ０３７が実行するメイン処理（払出制御メイン処理）を示すフローチャートである。メイン処理では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、まず、必要な初期設定を行う。すなわち、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、まず、割込禁止に設定する（Ｓ２１ＴＭ１８１０）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（Ｓ２１ＴＭ１８２０）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（Ｓ２１ＴＭ１８３０）。また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、内蔵デバイスレジスタの設定を行い（Ｓ２１ＴＭ１８４０）、ＣＴＣおよびＰＩＯの設定を行う（Ｓ２１ＴＭ１８５０）を行った後に、ＲＡＭをアクセス可能状態に設定する（Ｓ２１ＴＭ１８６０）。また、賞球未払出個数カウンタ初期値として０００００（Ｈ）をセットする（Ｓ２１ＴＭ１８７０）。

【１５３３】

本実施例では、内蔵ＣＴＣのうちの一つのチャネルがタイマモードで使用される。従って、Ｓ２１ＴＭ１８４０の内蔵デバイスレジスタの設定処理およびＳ２１ＴＭ１８５０の処理において、使用するチャネルをタイマモードに設定するためのレジスタ設定、割込発生を許可するためのレジスタ設定および割込ベクタを設定するためのレジスタ設定が行われる。そして、そのチャネルによる割込がタイマ割込として用いられる。タイマ割込を例えば２ｍｓ毎に発生させたい場合は、初期値として２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。

【１５３４】

なお、タイマモードに設定されたチャネル（本実施例ではチャネル３）に設定される割込ベクタは、タイマ割込処理の先頭アドレスに相当するものである。具体的は、Ｉレジスタに設定された値と割込ベクタとでタイマ割込処理の先頭アドレスが特定される。タイマ

割込処理では、払出手段を制御する払出制御処理（少なくとも主基板からの賞球払出に関する指令信号に応じて払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動する処理を含み、球貸し要求に応じて払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動する処理が含まれていてもよい。）が実行される。

【１５３５】

本実施例では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０でも割込モード２が設定される。従って、内蔵ＣＴＣのカウントアップにもとづく割込処理を使用することができる。また、ＣＴＣが送出した割込ベクタに応じた割込処理開始アドレスを設定することができる。ＣＴＣのチャネル３（ＣＨ３）のカウントアップにもとづく割込は、ＣＰＵの内部クロック（システムクロック）をカウントダウンしてレジスタ値が「０」になったら発生する割込であり、タイマ割込として用いられる。

【１５３６】

次に、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（Ｓ２１ＴＭ１８８０）。また、ＲＡＭ領域のフラグやカウンタなどに初期値を設定する（Ｓ２１ＴＭ１８９０）。Ｓ２１ＴＭ１８９０の処理には、賞球未払出個数カウンタ初期値を賞球未払出個数カウンタにセットする処理が含まれる。

【１５３７】

また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を初期設定するシリアル通信回路設定処理を実行する（Ｓ２１ＴＭ１９００）。この場合、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が行うシリアル通信回路設定処理（Ｓ２１ＴＭ２５６０参照）と同様の処理に従って、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０に遊技制御用マイクロコンピュータ１００とシリアル通信させるための設定を行う。

【１５３８】

シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を初期設定すると、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０の割り込み要求に応じて実行する割込処理の優先順位を初期設定する（Ｓ２１ＴＭ１９１０）。この場合、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が行う優先順位の初期設定処理と同様の処理に従って、割込処理の優先順位を初期設定する。

【１５３９】

そして、定期的にタイマ割込がかかるように払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に設けられているＣＴＣのレジスタの設定を行う（Ｓ２１ＴＭ１９２０）。すなわち、初期値としてタイマ割込発生間隔に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。そして、初期設定処理のＳ２１ＴＭ１８１０において割込禁止とされているので、初期化処理を終える前に割込が許可される（Ｓ２１ＴＭ１９３０）。その後、タイマ割込の発生を監視するループ処理に入る。

【１５４０】

上記のように、この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の内蔵ＣＴＣが繰り返しタイマ割込を発生するように設定される。そして、タイマ割込が発生すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、タイマ割込処理を実行する。

【１５４１】

（払出制御タイマ割込処理）

図１２－３４は、払出制御基板２１ＴＭ０３７が実行するタイマ割込処理（払出制御タイマ割込処理）の例を示すフローチャートである。タイマ割込処理にて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、払出制御処理として以下の処理を実行する。まず、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、入力判定処理を行う（Ｓ２１ＴＭ２０１０）。入力判定処理は、入力ポート０のビット４～６および入力ポート１のビット３～６の状態を検出して検出結果をＲＡＭの所定の１バイト（入力状態フラグと呼ぶ。）に反映する処理である。なお、払出制御処理において、入力ポート０のビット４～６および入力ポート１のビット３～６の状態にもとづいて制御を行う場合には

、直接入力ポートの状態をチェックするのではなく、入力状態フラグの状態をチェックする。

【１５４２】

次に、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、払出モータ制御処理を実行する（Ｓ２１ＴＭ２０２０）。払出モータ制御処理では、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動すべきときには、払出モータφ１～φ４のパターンを出力ポート０に出力するための処理を行う。

【１５４３】

また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、カードユニット２１ＴＭ０５０と通信を行うプリペイドカードユニット制御処理を実行する（Ｓ２１ＴＭ２０３０）。本実施例におけるプリペイドカードユニット制御処理は、返却スイッチ２１ＴＭ０６３が操作されたことにもとづいて、遊技者に払い出された賞球数のデータをプリペイドカードに書き込む処理、賞球のデータが書き込まれたプリペイドカードをカードユニット２１ＴＭ０５０から排出して遊技者に返却する処理等を含んでいる。また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、後述する主制御通信処理を実行する（Ｓ２１ＴＭ２０３５）。さらに、カードユニット２１ＴＭ０５０からの球貸し要求に応じて貸し球を払い出す制御を行い、また、主基板からの賞球個数コマンドが示す個数の賞球を払い出す制御を行う賞球球貸し制御処理を実行する（Ｓ２１ＴＭ２０４０）。

【１５４４】

そして、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、各種のエラーを検出するエラー処理を実行する（Ｓ２１ＴＭ２０５０）。また、遊技機外部に出力される賞球情報や球貸し情報を出力するための情報出力処理を実行する（Ｓ２１ＴＭ２０６０）。また、エラー処理の結果に応じてエラー表示用ＬＥＤ２１ＴＭ３７４に所定の表示を行うとともに、賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３および球切れＬＥＤ２１ＴＭ０５４を点灯するための表示制御処理を実行する（Ｓ２１ＴＭ２０７０）。

【１５４５】

本実施例では、後述するエラー処理において各種エラー（例えば、満タンエラーや球切れエラー、プリペイドカードユニット未接続エラー）が検出されると、検出されたエラーに対応するエラービットがセットされる。そして、Ｓ２１ＴＭ２０７０の表示制御処理において、エラービットがセットされていることに基づいて、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、エラー表示用ＬＥＤ２１ＴＭ３７４に所定の表示を行う。また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、表示制御処理において、賞球払出を行っている状態であるときに、賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３を点灯するための制御を行う。また、賞球払出を終了したら、賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３を消灯するための制御を行う。

【１５４６】

また、本実施例では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポート０バッファ、出力ポート１バッファ、出力ポート２バッファ）が設けられているのであるが、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、出力ポート０バッファ、出力ポート１バッファおよび出力ポート２バッファの内容を出力ポートに出力する（Ｓ２１ＴＭ２０８０：出力処理）。出力ポート０バッファ、出力ポート１バッファおよび出力ポート２バッファは、払出モータ制御処理（Ｓ２１ＴＭ２０２０）、プリペイドカード制御処理（Ｓ２１ＴＭ２０３０）、主制御通信処理（Ｓ２１ＴＭ２０３５）、情報出力処理（Ｓ２１ＴＭ２０６０）および表示制御処理（Ｓ２１ＴＭ２０７０）で更新される。

【１５４７】

次に、Ｓ２１ＴＭ２０３５の主制御通信処理において、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１が各種コマンドを送受信する動作を説明する。図１２－３１に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と各種コマンドをシリアル通信するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０を内蔵している。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から図１２－３０（Ｂ）に示す賞球個数コマンドを受信する。また、賞球個数コマンド

を受信すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を用いて、賞球ＡＣＫコマンド「Ｄ２」を受信確認信号として送信する。

【１５４８】

また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３と同様に、割り込み許可状態である間にシリアル通信回路２１ＴＭ３８０からの割り込み要求があると、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０が割り込み要求を行った割り込み原因に応じた割り込み処理を実行する。この実施の形態では、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、割り込み原因が、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０が受信データを受信したことであると特定すると、受信時割込処理を実行する。この場合、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０が受信データを受信していることを示す受信時割込フラグをセットする。なお、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、受信時割込処理において、受信時割込フラグをセットするのでなく、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０の受信データレジスタからデータを読み込んでもよい。この場合、例えば、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、受信時割込処理において、読み込んだ受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判断する。また、受信データが賞球個数コマンドである場合、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、賞球個数コマンドが示す賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算してもよい。そのようにすれば、後述する主制御通信処理において、受信時割込フラグがセットされていることにもとづいて受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判定し、賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算する処理を実行する必要がなくなる。

【１５４９】

（主基板、払出制御基板、カードユニット間の通信）

図１２－３５は、遊技機の主基板１１、払出制御基板２１ＴＭ０３７、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間の通信を説明するためのタイミング図である。遊技機への電力供給が開始され、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。接続確認信号は、図１２－１６に示す、Ｓ１０ａの処理であるシリアル通信回路設定処理でＯＮ状態となる（図１２－３０（Ａ）参照）。カードユニット２１ＴＭ０５０は、電力供給が開始されると、接続信号としてのＶＬ信号をＯＮ状態にする。

【１５５０】

カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号をＯＮ状態にする。

【１５５１】

そして、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であり、かつ、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にし、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＱ信号の立ち下がり（ＯＦＦ）を検出すると、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動し、所定個（例えば１２５個）の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号を立ち下げる。すなわちＥＸＳ信号をＯＦＦ状態にする。

【１５５２】

（賞球払出制御）

【１５５３】

図１２－３６は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との信号の送受信を示すタイミング図である。

図１２－３６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から送信される受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【１５５４】

接続確認の通信処理を実行していないとき（受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行い、賞球の払い出し（賞球払出動作）が終了すると、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。

【１５５５】

尚、図示していないが、接続確認の通信処理の実行中（賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信してから受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０からの受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信した後に払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行い、賞球の払い出し（賞球払出動作）が終了すると、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。なお、賞球の払い出し（賞球払出動作）の実行中は、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。

【１５５６】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１２－３７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１２－３７に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【１５５７】

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。

【１５５８】

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。

【１５５９】

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

【１５６０】

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

【１５６１】

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。ステップＳ７７を実行した後は、エラー報知処理を実行する（ステップＳ７８）。エラー報知処理では、例えば、当該パチンコ遊技機１にて発生したエラーを画像表示装置５での画像の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯等により報知する制御が行われる。そして、ステップＳ７８を実行した後は、デモ演出処理を実行する（ステップＳ７９）。デモ演出処理では、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、客待ちデモ開始待ちタイマを動作させる。そして、客待ちデモ開始待ちタイマの動作期間中に新たな可変表示が開始されなければ、該客待ちデモ開始待ちタイマのタイマアウトにもとづいて客待ちデモ演出を実行する。尚、デモ演出の実行中に新たな可変表示が開始された場合は、実行中のデモ演出を中断する。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。

【１５６２】

（演出制御プロセス処理）

【１５６３】

図１２－３８は、演出制御プロセス処理として、図１２－３７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１２－３８に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、遊技停止通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（ステップＳ１６０ａ）。遊技停止通知コマンドの受信が有る場合（ステップＳ１６０ａ；Ｙ）は、演出制御プロセスフラグの値を遊技停止演出処理に応じた値である“６”に更新し、ステップＳ１６０ｃに進み（ステップＳ１６０ｂ）、遊技停止通知コマンドの受信が無い場合（ステップ１６０ａ；Ｎ）はステップＳ１６０ｃに進む。

【１５６４】

ステップ１６０ｃにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値が遊技停止演出処理に応じた値である“６”であるか否かを判定する。演出制御プロセスフラグの値が“６”である場合（ステップ１６０ｃ；Ｙ）はステップＳ１６４に進み、演出制御プロセスフラグの値が“６”ではない場合（ステップ１６０ｃ；Ｎ）は、先読予告演出設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告演出設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【１５６５】

先読予告演出設定処理の実行後は、通常状態から大当り遊技状態に制御されてから、再度通常状態に制御されるまでの期間中の各大当り遊技状態において払い出された賞球数を集計するための賞球数合算処理（ステップＳ１６２）、遊技者に対して当該パチンコ遊技機１における遊技が停止されることを示唆する遊技停止示唆演出を実行するための遊技停止示唆演出処理（ステップＳ１６３）を実行し、ステップＳ１６４に進む。

【１５６６】

賞球数合算処理では、通常状態から大当り遊技状態に制御されたタイミングで賞球数カウンタの値を０にセットし、大当り遊技中において大入賞口への入賞に応じた賞球数通知コマンドを受信する毎に該賞球カウンタの値の加算処理を実行すればよい。

【１５６７】

また、ステップＳ１６４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態、時短状態、確変状態において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう促す右打ち促進表示を画像表示装置５において表示するための右打ち促進表示処理を実行する。

【１５６８】

また、ステップ１６５において演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態から通常状態に制御されたときに、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう促す左打ち促進表示を画像表示装置５において表示するための左打ち促進表示処理を実行する。

【１５６９】

ステップＳ１６５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【１５７０】

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

【１５７１】

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。

【１５７２】

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。

【１５７３】

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。

【１５７４】

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。また、本実施例の大当り中演出処理は、大当り遊技中において遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたことを通知するＶ入賞通知コマンドを受信したことにもとづいてＶ入賞報知演出を実行する処理でもある。

【１５７５】

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。

【１５７６】

ステップＳ１７７の遊技停止演出処理は、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。この遊技停止演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技停

止通知コマンドを受信したことにもとづいて該パチンコ遊技機１における遊技が停止されたことを示す遊技停止演出を実行する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機１は、一旦遊技が停止されると、電源をＯＦＦ状態にしてからクリアスイッチ９２を操作しつつ電源をＯＮ状態として起動（コールドスタートにて起動）させなければ再度遊技可能な状態とならないため、遊技が停止されてからは、電源をＯＦＦ状態としない限り遊技停止演出が継続して実行されるようになっている。

【１５７７】

（先読予告演出設定処理）

図１２－３９は、先読予告演出設定処理として、図１２－３８のステップＳ１６１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１２－３９に示す先読予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａをチェックし（ステップ００５ＳＧＳ２４１）、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２４２。）。

【１５７８】

保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は（ステップ００５ＳＧＳ２４２；Ｎ）、ステップ００５ＳＧＳ２５２に進み、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は（ステップ００５ＳＧＳ２４２；Ｙ）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２４３）。該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当りを示すコマンドである場合は（ステップ００５ＳＧＳ２４３；Ｎ）、ＭＹカウンタ値の数値範囲を特定する（ステップ００５ＳＧＳ２４４）。尚、ＭＹカウンタ値の数値範囲は、例えば、受信したＭＹカウンタ値通知コマンドから特定すればよい（図１２－５（Ｄ）参照）。

【１５７９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａから可変表示結果が大当りとなる保留記憶数を特定し（ステップ００５ＳＧＳ２４５）、当該エントリとして記憶されている保留記憶が大当りの保留記憶であること、大当りとなる保留記憶数、ＭＹカウンタ値の数値範囲にもとづいて保留表示の表示パターンを決定する（００５ＳＧＳ２４６）。

【１５８０】

ステップ００５ＳＧＳ２４６においては、例えば、図１２－４０（Ａ）、図１２－４０（Ｂ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。

【１５８１】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα、表示パターンβ、表示パターンγの３種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンγに決定された場合には、保留記憶表示がアルファベットの「Ｖ」字で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。尚、先読予告演出が実行されない場合については、保留表示が白色の丸形（〇）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。

【１５８２】

尚、ステップ００５ＳＧＳ２４６においては、図１２－４０（Ａ）に示すように、ＭＹカウンタ値が０～９５０００である場合、ＭＹカウンタ値が９５００１以上且つ大当りとなる保留記憶数が１個である場合に、該保留記憶が大当りとなる保留記憶であることにもとづいて、５％の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること

）を決定し、２５％の割合で先読み予告演出を表示パターンαで実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、６５％の割合で先読み予告演出を表示パターンβで実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、５％の割合で先読み予告演出を表示パターンγで実行すること（保留表示を「Ｖ」字で表示すること）を決定する。

【１５８３】

また、ステップ００５ＳＧＳ２４６においてＭＹカウンタ値が９５００１以上且つ大当りとなる保留記憶数が２個以上である場合においては、図１２－４０（Ｂ）に示すように、該保留記憶が大当りとなる保留記憶であることにもとづいて、５％の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、３０％の割合で先読み予告演出を表示パターンαで実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、６５％の割合で先読み予告演出を表示パターンβで実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、０％の割合で先読み予告演出を表示パターンγで実行すること（保留表示を「Ｖ」字で表示すること）を決定する。

【１５８４】

また、ステップ００５ＳＧＳ２４３において、該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ００５ＳＧＳ２４３；Ｙ）、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドを特定し（ステップ００５ＳＧＳ２４８）、該特定した変動カテゴリにもとづいて先読予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する（ステップ００５ＳＧＳ２４９）。

【１５８５】

ステップ００５ＳＧＳ２４９では、図１２－４０（Ｃ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。例えば、図１２－４０（Ｃ）に示すように、変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、該保留記憶がはずれの保留記憶であることにもとづいて、９５％の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、５％の割合で先読み予告演出を表示パターンαで実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、０％の割合で先読み予告演出を表示パターンβで実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、０％の割合で先読み予告演出を表示パターンγで実行すること（保留表示を「Ｖ」字で表示すること）を決定する。

【１５８６】

また、変動カテゴリが「その他（ノーマルリーチ）」である場合は、該保留記憶がはずれの保留記憶であることにもとづいて、７５％の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、２０％の割合で先読み予告演出を表示パターンαで実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、５％の割合で先読み予告演出を表示パターンβで実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、０％の割合で先読み予告演出を表示パターンγで実行すること（保留表示を「Ｖ」字で表示すること）を決定する。

【１５８７】

そして、変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、該保留記憶がはずれの保留記憶であることにもとづいて、６５％の割合で先読み予告演出の非実行（保留表示を白色の丸形で表示すること）を決定し、２５％の割合で先読み予告演出を表示パターンαで実行すること（保留表示を白色の四角形で表示すること）を決定し、１０％の割合で先読み予告演出を表示パターンβで実行すること（保留表示を白色の星形で表示すること）を決定し、０％の割合で先読み予告演出を表示パターンγで実行すること（保留表示を「Ｖ」字で表示すること）を決定する。

【１５８８】

つまり、図１２－４０（Ａ）～図１２－４０（Ｃ）に示すように、本実施例では、先読予告演出が実行されない場合（保留表示が白色の丸形で表示される場合）は、先読み予告演出が実行される場合（保留表示が白色の四角形や星形、「Ｖ」字で表示される場合）よ

りも大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている。
【１５８９】
更に、先読み予告演出が実行される場合については、先読予告演出が表示パターンαで実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されており、先読予告演出が表示パターンγで実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている（先読予告演出の実行の有無及び表示パターンに応じた大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）：先読予告演出非実行＜先読予告演出を表示パターンαで実行＜先読予告演出を表示パターンβで実行＜先読予告演出を表示パターンγで実行）。
【１５９０】
特に、表示パターンγは、大当り遊技状態に制御されることを報知する表示パターンであるとともに、該表示パターンγは、ＭＹカウンタ値が９５００１以上且つ大当りとなる保留記憶が複数存在する場合には決定され得ないように設定されている。
【１５９１】
ステップ００５ＳＧＳ２４６またはステップ００５ＳＧＳ１４９の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告演出の実行の有無及び表示パターンに応じたフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ００５ＳＧＳ２４７）。例えば、保留表示予告演出の非実行が決定されている場合には、当該エントリの保留表示フラグに「０」をセットし、保留表示予告演出の表示パターンαでの実行が決定されている場合には、当該エントリの保留表示フラグに「１」をセットし、保留表示予告演出の表示パターンβでの実行が決定されている場合には、当該エントリの保留表示フラグに「２」をセットし、保留表示予告演出の表示パターンγでの実行が決定されている場合には、当該エントリの保留表示フラグに「３」をセットし、ステップ００５ＳＧＳ２５２に進む。
【１５９２】
そして、ステップ００５ＳＧＳ２５２では、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留表示フラグの値）にもとづいて保留表示を更新する（ステップ００５ＳＧＳ２５２）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「０」、「１」、「２」、「３」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じて、画像表示装置５の下方位置に設けられている第１保留記憶表示エリア５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア５Ｕの保留表示が更新される。
【１５９３】
具体的には、図１２－８－１８（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、図１２－８－１８（Ｂ）に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第１特図保留記憶数が２つであれば、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。
【１５９４】
尚、本実施例においては、ステップ００５ＳＧＳ２５２の処理を先読予告演出設定処理において実行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、これ

ら第１保留記憶表示エリア５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア５Ｕの保留表示が更新するための処理を、先読予告演出設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【１５９５】

また、本実施例では、前述のように第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【１５９６】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第１特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【１５９７】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態や確変状態である場合は、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第２特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【１５９８】

（遊技停止示唆演出処理）

図１２－４１は、遊技停止示唆演出処理として、図１２－３８のステップＳ１６３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１２－４１に示す遊技停止示唆演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、遊技停止示唆演出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００５ＳＧＳ４０１）。遊技停止示唆演出プロセスタイマが動作中でない場合（ステップ００５ＳＧＳ４０１；Ｎ）は、更に第３ＭＹカウンタ値通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４０２）。第３ＭＹカウンタ値通知コマンドの受信が無い場合（ステップ００５ＳＧＳ４０２；Ｎ）は遊技停止示唆演出処理を終了し、第３ＭＹカウンタ値通知コマンドの受信が有る場合、すなわち、ＭＹカウンタ値が９５００１～９８１９４の範囲である場合（ステップ００５ＳＧＳ４０２）は、遊技状態を特定し（ステップ００５ＳＧＳ４０３）、該特定した遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４０４）。

【１５９９】

特定した遊技状態が通所状態である場合（ステップ００５ＳＧＳ４０４；Ｙ）は、通常状態に応じた遊技停止示唆演出のプロセステーブルを選択し、ステップ００５ＳＧＳ４０７に進む（ステップ００５ＳＧＳ４０５）。また、特定した遊技状態が時短状態、確変状態のいずれかである場合（ステップ００５ＳＧＳ４０４；Ｎ）は、時短状態・確変状態に応じた遊技停止示唆演出のプロセステーブルを選択し、ステップ００５ＳＧＳ４０７に進む（ステップ００５ＳＧＳ４０６）。

【１６００】

そして、００５ＳＧＳ４０７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択した遊技停止示唆演出のプロセステーブルのプロセスデータ１における遊技停止示唆演出プロセスタイマ

をスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ４０７）。尚、本実施例では、各遊技停止示唆演出に対応する遊技停止示唆演出のプロセステーブルが予めＲＯＭ１２１に記憶されている。

【１６０１】

そして演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットした遊技停止示唆演出プロセステーブルの最初のプロセスデータ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等）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遊技効果ランプ９及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ等）の制御を開始し、遊技停止示唆演出処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ４０８）。

【１６０２】

また、ステップ００５ＳＧＳ４０１において遊技停止示唆演出プロセスタイマが動作中である場合（ステップ００５ＳＧＳ４０１；Ｙ）は、遊技停止示唆演出プロセスタイマ値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ４０９）、該遊技停止示唆演出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００５ＳＧＳ４１０）。遊技停止示唆演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ４１０；Ｎ）はステップ００５ＳＧＳ４１４に進み、遊技停止示唆演出プロセスタイマがタイマアウトしている場合（ステップ００５ＳＧＳ４１０；Ｙ）は、該タイマアウトした遊技停止示唆演出プロセスタイマが最後の遊技停止示唆演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４１１）。タイマアウトした遊技停止示唆演出プロセスタイマが最後の遊技停止示唆演出プロセスタイマである場合（ステップ００５ＳＧＳ４１１；Ｙ）は、ステップ００５ＳＧＳ４０７、ステップ００５ＳＧＳ４０８の処理を実行して遊技停止示唆演出処理を終了する。

【１６０３】

また、タイマアウトした遊技停止示唆演出プロセスタイマが最後の遊技停止示唆演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ４１１；Ｎ）は、遊技停止示唆演出のプロセスデータの切り替えを行う（ステップ００５ＳＧＳ４１２）。即ち、遊技停止示唆演出のプロセステーブルにおいて次に設定されている遊技停止演出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次のプロセスタイマ（遊技停止演出プロセスタイマ）をあらためてスタートさせ、ステップ００５ＳＧＳ４１４に進む（ステップ００５ＳＧＳ４１３）。

【１６０４】

尚、ステップ００５ＳＧＳ４１４では、遊技停止示唆演出プロセスタイマの値に応じて、遊技停止示唆演出のプロセスデータに含まれ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、操作部制御実行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実行し、遊技停止医師さ演出処理を終了する。

【１６０５】

以上のように本実施例では、通常状態、時短状態、確変状態において、ＭＹカウンタ値が９５００１に達したことにもとづいて遊技停止示唆演出を開始するようになっており、これら遊技停止示唆演出は、該パチンコ遊技機１において遊技が停止されるまで繰り返し実行されるようになっている。

【１６０６】

また、遊技状態が通常状態である場合と、遊技状態が時短状態・確変状態である場合とでは、ことなる遊技停止示唆演出のプロセステーブルが選択されるようになっていることから、通常状態において実行される遊技停止示唆演出の演出態様は、時短状態及び確変状態において実行される遊技停止示唆演出とは演出態様が異なっている。

【１６０７】

尚、本実施例では、遊技停止示唆演出を実行することによって、パチンコ遊技機１において遊技が停止されることを示唆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、遊技停止示唆演出としては、遊技が停止されるまでの残り球数（純増球数

）を画像表示装置５での表示やスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力において遊技者に対して報知してもよい。このように、遊技停止示唆演出として、遊技が停止されるまでの残り球数を報知する場合は、例えば、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に向けて送信可能なコマンドとして、アウトスイッチ２６が遊技球を検出したことを通知するコマンド（アウト通知コマンド）を設るとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がアウト通知コマンドや賞球数通知コマンドの受信により値を増減可能な演出用ＭＹカウンタを設け、該演出用ＭＹカウンタの値によって遊技停止示唆演出を実行するか否かや、遊技が停止されるまでの残り球数（純増球数）の報知を実行可能としてもよい。

【１６０８】

尚、上記したように、演出用ＭＹカウンタ値によって遊技停止示唆演出を実行する場合については、例えば、瞬停（瞬間的な停電）等の発生により演出制御基板１２側のデータがリセットされてしまった場合や、ＣＰＵ１０３からのコマンドを正常に受信できなかった場合等に、演出用ＭＹカウンタにて正確なＭＹカウンタ値を把握することができなくなってしまう可能性がある。このため、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出用ＭＹカウンタ値を把握（特定）できている場合には、遊技停止示唆演出として遊技が停止されるまでの残り球数を報知する一方で、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出用ＭＹカウンタ値を把握（特定）できない場合には、遊技停止示唆演出として、遊技が停止されるまでの具体的な残り球数ではなく、「遊技停止間近」の表示（図１２－５５参照）等、遊技が停止されることを示唆するのみに留めてもよい。

【１６０９】

更に、遊技停止示唆演出として遊技が停止されるまでの残り球数（純増球数）の報知を実行可能とする場合は、前述したように、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して送信可能なコマンドとして、第１～第３ＭＹカウンタ値通知コマンドに加えて、ＭＹカウンタ値の千の位の数値を通知するコマンド（Ｅ１ＸＸＨ）、ＭＹカウンタ値の百の位の数値を通知するコマンド（Ｅ２ＸＸＨ）、ＭＹカウンタ値の十の位の数値を通知するコマンド（Ｅ３ＸＸＨ）、ＭＹカウンタ値の一の位の数値を通知するコマンド（Ｅ４ＸＸＨ）を設け、各コマンドの「ＸＸ」（ＥＸＴデータ）として設定されている数値によってそれぞれの位の値を演出制御用ＣＰＵ１２０が特定可能としてもよい。このようにすることで、各コマンドを正確に受信できなかったこと等により演出制御用ＣＰＵ１２０がＭＹカウンタ値を特定できない場合であっても、次の可変表示の開始時に演出制御用ＣＰＵ１２０が正確なＭＹカウンタ値を特定することが可能となり、遊技停止示唆演出として遊技が停止されるまでの残り球数（純増球数）の報知を正確に報知することが可能となる。

【１６１０】

また、本実施例では、大当り遊技状態において遊技停止フラグがセットされている状態とは、遊技停止示唆演出が実行されている状態でもあるが、該状態においてパチンコ遊技機１にて電断が発生した場合は、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態にて起動するため、ＣＰＵ１０３が新たな可変表示の開始に伴ってＭＹカウンタ値通知コマンドを送信することができず、演出制御用ＣＰＵ１２０は遊技停止示唆演出を再開することができない。そこで、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機が大当り遊技状態で起動した場合には、該起動時において遊技停止フラグがセットされているか否かを示す遊技停止フラグ状態通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該遊技停止フラグ状態通知コマンドから遊技停止フラグがセットされていることを特定したことにもとづいて遊技停止示唆演出を再開してもよい。

【１６１１】

（右打ち促進表示処理）

図１２－４２は、右打ち促進表示処理として、図１２－３８のステップＳ１６４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１２－４２に示す右打ち促進表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、演出制御プロセスフラグの値が大当り中演出処理を示す“４”であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４２１）。演出制御プロセスフラグの値が大当り中演出処理を示す“４”である場合（ステップ００５ＳＧＳ４

２１；Ｙ）は、既に画像表示装置５において右打ち促進表示の表示中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４２２）。既に画像表示装置５において右打ち促進表示の表示中である場合（ステップ００５ＳＧＳ４２２；Ｙ）は、右打ち促進表示処理を終了し、未だ画像表示装置５において右打ち促進表示が表示されていない場合（ステップ００５ＳＧＳ４２２；Ｎ）は、画像表示装置５の所定位置（例えば、画像表示装置５の表示領域の中央上部）において右打ち促進表示の表示を開始し、右打ち促進表示処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ４２３）。

【１６１２】

また、演出制御プロセスフラグの値が大当り中演出処理を示す“４”ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ４２１；Ｎ）は、更に、演出制御プロセスフラグの値が可変表示開始待ち処理を示す“０”であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４２４）。演出制御プロセスフラグの値が可変表示開始待ち処理を示す“０”である場合は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４２５）。遊技状態が時短状態、確変状態、大当り遊技状態のいずれかである場合（ステップ００５ＳＧＳ４２５；Ｎ）は右打ち促進表示処理を終了し、遊技状態が通常状態である場合（００５ＳＧＳ４２５；Ｙ）は、更に画像表示装置５において右打ち促進表示の表示中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４２６）。

【１６１３】

画像表示装置５において右打ち促進表示の表示中ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ４２６；Ｎ）は右打ち促進表示処理を終了し、画像表示装置５において右打ち促進表示の表示中である場合（００５ＳＧＳ４２６；Ｙ）は、該右打ち促進表示の表示を終了し、右打ち促進表示処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ４２７）。

【１６１４】

また、演出制御プロセスフラグの値が可変表示開始待ち処理を示す“０”ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ４２４；Ｎ）は、更に、演出制御プロセスフラグの値が遊技停止演出処理を示す“６”であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４２８）。演出制御プロセスフラグの値が遊技停止演出処理を示す“６”である場合（ステップ００５ＳＧＳ４２８；Ｙ）は、該右打ち促進表示の表示を終了し、右打ち促進表示処理を終了し（ステップ００５ＳＧＳ４２７）、演出制御プロセスフラグの値が遊技停止演出処理を示す“６”ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ４２８；Ｎ）は、右打ち促進表示処理を終了する。

【１６１５】

以上のように、本実施例では、通常状態における可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたことにより画像表示装置５において右打ち促進表示の表示が開始されるようになっている。また、該右打ち促進表示は、時短状態において大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行されるまで（再度通常状態に制御されるまで）、時短状態、確変状態、大当り遊技状態において表示が継続されるようになっている。

【１６１６】

（可変表示開始設定処理）

図１２－４３は、図１２－３９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４３１）。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００５ＳＧＳ４３１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａ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００５ＳＧＳ４３２）。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。

【１６１７】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている

各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１６１８】

また、ステップ００５ＳＧＳ４３１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００５ＳＧＳ４３１；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００５ＳＧＳ４３３）。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００５ＳＧＳ４３３；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００５ＳＧＳ４３３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａ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００５ＳＧＳ４３４）。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。

【１６１９】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１６２０】

ステップ００５ＳＧＳ４３２またはステップ００５ＳＧＳ４３４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００５ＳＧＳ４３５）。

【１６２１】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００５ＳＧＳ４３６）。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。

【１６２２】

尚、本実施例では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当り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図柄が偶数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大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１」、「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大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」図柄が揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンが非リーチはずれの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（非リーチはずれのはずれ図柄）を決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれまたはスーパーリーチはずれの

変動パターンであれば、停止図柄として左右の図柄が揃っているが中の図柄が揃っていない飾り図柄の組合せ（例えば、「１２１」や「４３４」等のリーチはずれのはずれ図柄）を決定すればよい。

【１６２３】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【１６２４】

尚、本実施例では、可変表示結果が大当りとなる場合について、大当り種別が大当りＡであれば偶数図柄の組合せ、大当種別が大当りＢであれば「７」以外の奇数図柄の組合せに大当り図柄を決定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、大当り種別がＡである場合に「７」以外の奇数図柄の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよいし、また、大当り種別が大当りＢである場合に偶数図柄の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよい。更には、大当り種別が大当りＣである場合に「７」以外の奇数や偶数の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよい。

【１６２５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理（ステップ００５ＳＧＳ４３８）を実行した後、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する（ステップ００５ＳＧＳ４３９）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ４４０）。

【１６２６】

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

【１６２７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００５ＳＧＳ４４１）。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。

【１６２８】

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よい。

【１６２９】

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００５ＳＧＳ４４２）。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００５ＳＧＳ４４３）。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）に対応した値にセットし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ４４４）。

【１６３０】

（予告演出決定処理）

図１２－４４は、図１２－４３に示された可変表示開始設定処理における予告演出決定処理（ステップ００５ＳＧＳ４３８）を示すフローチャートである。予告演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、読み出した変動パターン指定コマンドや、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等から当該可変表示の可変表示結果及び変動パターンを特定するとともに（ステップ００５ＳＧＳ４５１）、受信したＭＹカウンタ値通知コマンドからＭＹカウンタ値の範囲を特定する（ステップ００５ＳＧＳ４５２）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した可変表示結果、変動パターン、ＭＹカウンタ値の範囲に応じて予告演出の実行の有無及び予告演出の演出パターンを決定する（ステップ００５ＳＧＳ４５３）。

【１６３１】

尚、本実施例における予告演出は、例えば、画像表示装置５においてキャラクタを表示するキャラクタ予告演出であり、演出パターンに応じて表示するキャラクタが異なる演出である。また、キャラクタ予告演出としては、表示するキャラクタに（演出パターン）応じて可変表示結果が大当りとなる割合が異なっている。

【１６３２】

例えば、図１２－４５（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りでありＭＹカウンタ値の範囲が０～９５０００である場合については、１５％の割合で予告演出の非実行を決定し、３０％の割当で予告演出を演出パターンＸにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＸを表示すること）を決定し、５０％の割合で予告演出を演出パターンＹにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＹを表示すること）を決定し、５％の割合で予告演出を演出パターンＺにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＺを表示すること）を決定する。

【１６３３】

また、図１２－４５（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りでありＭＹカウンタ値の範囲が９５００１～９８１９４である場合については、１５％の割合で予告演出の非実行を決定し、３０％の割当で予告演出を演出パターンＸにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＸを表示すること）を決定し、５５％の割合で予告演出を演出パターンＹにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＹを表示すること）を決定し、０％の割合で予告演出を演出パターンＺにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＺを表示すること）を決定する。

【１６３４】

図１２－４５（Ｃ）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である場合については、９５％の割合で予告演出の非実行を決定し、５％の割当で予告演出を演出パターンＸにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＸを表示すること）を決定し、０％の割合で予告演出を演出パターンＹにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＹを表示すること）を決定し、０％の割合で予告演出を演出パターンＺにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＺを表示すること）を決定する。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である場合については、７０％の割合で予告演出の非実行を決定し、２５％の割当で予告演出を演出パターンＸにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＸを表示すること）を決定し、５％の割合で予告演出を演出パターンＹにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＹを表示すること）を決定し、０％の割合で予告演出を演出パターンＺにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＺを表示すること）

を決定する。そして、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である場合については、５０％の割合で予告演出の非実行を決定し、３０％の割当で予告演出を演出パターンＸにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＸを表示すること）を決定し、２０％の割合で予告演出を演出パターンＹにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＹを表示すること）を決定し、０％の割合で予告演出を演出パターンＺにて実行すること（キャラクタ予告演出としてキャラクタＺを表示すること）を決定する。

【１６３５】

つまり、本実施例では、予告演出が実行される場合は、予告演出が実行されない場合よりも高い割合で可変表示結果が大当りとなるように設定されている。更に、予告演出を実行する場合については、予告演出が演出パターンＸで実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が低く、予告演出が演出パターンＺで実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている（予告演出の実行の有無及び演出パターンにおいて可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）：予告演出非実行＜予告演出を演出パターンＸで実行＜予告演出を演出パターンＹで実行＜予告演出を演出パターンＺで実行）。

【１６３６】

特に本実施レイの演出パターンＺは可変表示結果が大当りとなることを報知する演出パターンであるが、ＭＹカウンタ値が０～９５０００の範囲である場合のみ決定され得る演出パターンであり、ＭＹカウンタ値が９５００１以上である場合は決定されないように設定されている。

【１６３７】

図１２－４４に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００５ＳＧＳ４５３において予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ４５４）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ００５ＳＧＳ４５４；Ｎ）は予告演出決定処理を終了し、予告演出の実行を決定した場合（ステップ００５ＳＧＳ４５４；Ｙ）は、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ４５５）。

【１６３８】

尚、予告演出開始待ちタイマをセットした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理（ステップ１７２）を実行する毎に予告演出開始待ちタイマの値を－１していき、該予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたタイミングから、決定した演出パターンに応じた予告演出のプロセステーブルを選択して予告演出のプロセスタイマをスタートさせる。そして、以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に予告演出のプロセスタイマの値の減算、予告演出のプロセスタイマ値に応じたプロセスデータの制御内容の実施、予告演出のプロセスタイマやプロセスデータの切り替え等を行うことによって予告演出を実行すればよい。

【１６３９】

尚、本実施例では、予告演出としてキャラクタ予告演出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、予告演出としては、例えば、キャラクタ予告演出以外のその他の態様の予告演出、例えば、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の実行を決定するようにしてもよく、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に応じて異なるので、予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に応じた異なる期間を設定すればよい。

【１６４０】

（特図当り待ち処理）

図１２－４６は、図１２－３８に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、大当り開始指定コマンドの受信が有るか否かを判定する

（ステップ００５ＳＧＳ８００）。大当り開始指定コマンドの受信が無い場合（ステップ００５ＳＧＳ８００；Ｎ）は、更に図柄確定期間中演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８０１）。図柄確定期間中演出プロセスタイマの動作中ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８０１；Ｎ）は、可変表示中演出処理において第１図柄確定コマンドが受信されているか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８０３）。可変表示中演出処理において第１図柄確定コマンドが受信されている場合（ステップ００５ＳＧＳ８０３；Ｙ）は、図柄確定期間が０．５秒であることに応じた図柄確定期間中演出（第１図柄確定期間中演出）用プロセステーブルを選択してステップ００５ＳＧＳ８０７に進む（ステップ００５ＳＧＳ８０４）。

【１６４１】

尚、本実施例における第１図柄確定期間中演出は、図１２－４９に示すように、次の可変表示の開始までの図柄確定期間において確定停止図柄を表示するのみであり、その他の画像表示やＬＥＤの発光、効果音の出力等は実行しない演出である。

【１６４２】

また、可変表示中演出処理において第２図柄確定コマンドが受信されている場合（ステップ００５ＳＧＳ８０３；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値を特定するとともに（ステップ００５ＳＧＳ８０５）、図柄確定期間が１０秒であることに応じた図柄確定期間中演出（第２図柄確定期間中演出）用プロセステーブルを選択してステップ００５ＳＧＳ８０７に進む（ステップ００５ＳＧＳ８０６）。

【１６４３】

尚、本実施例における第２図柄確定期間中演出は、図１２－４９に示すように、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行されたことにもとづいて、遊技状態が時短状態や確変状態から通常状態に制御される旨、及び賞球数カウンタの値を画像表示装置５において表示する演出である。

【１６４４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００５ＳＧＳ８０７において図柄確定期間に応じた図柄確定期間中演出プロセスタイマをスタートさせ、選択した図柄確定期間中演出用のプロセステーブルの最初のプロセスデータ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等）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遊技効果ランプ９及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ等）の制御を開始し、特図当り待ち処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ８０８）。

【１６４５】

また、図柄確定期間中演出プロセスタイマが動作中の場合（ステップ００５ＳＧＳ８０１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定期間中演出プロセスタイマの値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ８０９）、該図柄確定期間中演出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００５ＳＧＳ８１０）。図柄確定期間中演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ８１０；Ｎ）は、図柄確定期間中プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行して特図当り待ち処理を終了し（ステップ００５ＳＧＳ８１１）、図柄確定期間中演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ００５ＳＧＳ８１０；Ｙ）は、該タイマアウトした図柄確定期間中演出プロセスタイマが最後の図柄確定期間中演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８１２）。

【１６４６】

タイマアウトした図柄確定期間中演出プロセスタイマが最後の図柄確定期間中演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８１２；Ｎ）は、プロセスデータの切り替えを行い（ステップ００５ＳＧＳ８１３）、次の図柄確定期間中演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８１４）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行い（ステップ００５ＳＧＳ８１５）、特図当り待ち処理を終了

する。
【１６４７】
　また、タイマアウトした図柄確定期間中演出プロセスタイマが最後の図柄確定期間中演出プロセスタイマである場合（ステップ００５ＳＧＳ８１２；Ｙ）は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理に応じた値に更新し（ステップ００５ＳＧＳ８１６）、特図当り待ち処理を終了する。
【１６４８】
　そして、大当り開始指定コマンドの受信がある場合（ステップ００５ＳＧＳ８００；Ｙ）は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新し（ステップ００５ＳＧＳ８１７）、特図当り待ち処理を終了する。
【１６４９】
　（エンディング演出処理）
　図１２－４７は、図１２－３８に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップＳ１７５）を示すフローチャートである。尚、図１２－４９に示すように、本実施例におけるエンディング演出は、大当り遊技終了後の２０秒間に亘って、遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨やプリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像を画像表示装置５にて表示する演出である。
【１６５０】
　エンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、エンディング演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８２２）。エンディング演出プロセスタイマの動作中でない場合（ステップ００５ＳＧＳ８２１；Ｎ）は、エンディング演出用のプロセステーブルを選択し（ステップ００５ＳＧＳ８２２）、エンディング演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８２３）。また、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８２４）、エンディング演出処理を終了する。
【１６５１】
　一方で、エンディング演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ００５ＳＧＳ８２１；Ｙ）は、エンディング演出プロセスタイマの値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ８２５）、該エンディング演出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００５ＳＧＳ８２６）。エンディング演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ８２６；Ｎ）は、エンディング演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し（ステップ００５ＳＧＳ８３１）、エンディング演出処理を終了する。
【１６５２】
　また、エンディング演出プロセスタイマがタイマアウトした場合は、該タイマアウトしたエンディング演出プロセスタイマが最後のエンディング演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８２７）。タイマアウトしたエンディング演出プロセスタイマが最後のエンディング演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８２７；Ｎ）は、プロセスデータの切り替えを行い（ステップ００５ＳＧＳ８２８）、次のエンディング演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８２９）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８３０）、エンディング演出処理を終了する。
【１６５３】
　尚、タイマアウトしたエンディング演出プロセスタイマが最後のエンディング演出プロセスタイマである場合（ステップ００５ＳＧＳ８２７；Ｙ）は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理に応じた値にセットし（ステップ００５ＳＧＳ８３２）、エンディング演出処理を終了する。
【１６５４】
　（遊技停止演出処理）
　図１２－４８は、図１２－３８に示された演出制御プロセス処理における遊技停止演出

処理（ステップＳ１７７）を示すフローチャートである。尚、図１２－４９に示すように、本実施例における遊技停止演出は、第１遊技停止演出と該第１遊技停止演出後に実行される第２遊技停止演出とで構成されている。このうち第１遊技停止演出は、遊技停止後の１５秒間に亘って遊技が停止された旨を画像表示装置５にて表示する演出である。また、第１遊技停止演出は、時短状態や確変状態において遊技が停止された場合は、賞球数カウンタの値を画像表示装置５において表示する演出でもある。そして、第２遊技停止演出は、第１遊技停止演出の終了タイミングからパチンコ遊技機１への電力の供給が停止される（電源断）までの期間に亘って、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像を画像表示装置５において表示する演出である。

【１６５５】

遊技停止演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４１）。第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中でない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４１；Ｎ）は、更に第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４２）。

【１６５６】

第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値を特定するとともに（ステップ００５ＳＧＳ８４３ａ）、遊技状態を特定する（ステップ００５ＳＧＳ８４３ｂ）。そして、遊技状態に応じた第１遊技停止演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ００５ＳＧＳ８４４）。また、第１遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせ（ステップ００５ＳＧＳ８４５）、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８４６）、遊技停止演出処理を終了する。

【１６５７】

また、第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ００５ＳＧＳ８４２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１遊技停止演出プロセスタイマの値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ８４７）、該第１遊技停止演出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００５ＳＧＳ８４８）。第１遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４８；Ｎ）は、第１遊技停止演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御して（ステップ００５ＳＧＳ５８３）、遊技停止演出処理を終了し、第１遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ００５ＳＧＳ８４８；Ｙ）、該タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４９）。

【１６５８】

タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の第１遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４９；Ｎ）は、プロセスデータの切り替えを行うとともに（ステップ００５ＳＧＳ８５０）、次の第１遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８５１）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８５２）、遊技停止演出処理を終了する。

【１６５９】

尚、タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマである場合（ステップ００５ＳＧＳ８４９；Ｙ）は、次に第２遊技停止演出プロセステーブルを選択するとともに（ステップ００５ＳＧＳ８５４）、第２遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８５５）。そして、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８５６）、遊技停止演出処理を終了する。

【１６６０】

次に、第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ００５ＳＧＳ８

４１；Ｙ）は、第２遊技停止演出プロセスタイマの値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ８５７）、該第２遊技停止演出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００５ＳＧＳ８５８）。第２遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ８５８；Ｎ）は、第２遊技停止演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行い（ステップ００５ＳＧＳ８６３）、遊技停止演出処理を終了する。また、第２遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ００５ＳＧＳ８５８；Ｙ）は、該タイマアウトした第２遊技停止演出プロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ５８９）。

【１６６１】

タイマアウトした第２遊技停止演出プロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ５８９；Ｎ）は、プロセスデータを切り替えるとともに（ステップ００５ＳＧＳ８６０）、次の第２遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８６１）。また、次のプロセウデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８６２）、遊技停止演出処理を終了する。一方で、タイマアウトした第２遊技停止演出プロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマである場合は、ステップ００５ＳＧＳ８５５及びステップ００５ＳＧＳ８５６の処理を実行して遊技停止演出処理を終了する。

【１６６２】

以上のように、本実施例では、図１２－４９に示す第１図柄確定期間中演出、第２図柄確定期間中演出、エンディング演出、第１遊技停止演出、第２遊技停止演出を実行可能となっている。

【１６６３】

これら演出のうち第２図柄確定期間中演出については、図１２－５０に示すように、時短状態や確変状態における１００回目の可変表示（はずれの可変表示）が終了してからの１０秒間に亘って実行される演出であって、該第２図柄確定演出の実行期間中においては、画像表示装置５において右打ち促進表示が時短状態から継続して実行されるようになっており、該右打ち促進表示は、第２図柄確定期間中演出の終了とともに非表示となる。更に、第２図柄確定期間中演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ９の点滅が周期Ｔ１にて繰り返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ９は、第２図柄確定期間が終了すると、一旦消灯してから通常状態に応じた態様にて点灯を開始する。

【１６６４】

また、エンディング演出については、図１２－５１に示すように、大当り遊技が終了してからの２０秒間に亘って実行される演出であって、該エンディング演出の実行期間中においては、画像表示装置５において右打ち促進表示が大当り遊技状態から継続して実行されるようになっている。更に、エンディング演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ９の点滅が周期Ｔ２にて繰返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ９は、エンディング演出が終了すると、一旦消灯してから大当り遊技後の遊技状態（確変状態または時短状態）に応じた態様にて点灯を開始する。

【１６６５】

遊技停止演出は、図１２－５２（Ａ）及び図１２－５２（Ｂ）に示すように、大当り遊技中以外のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより実行される場合と、大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより実行される場合と、がある。

【１６６６】

図１２－５２（Ａ）に示すように、大当り遊技中以外のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、該タイミングで可変表示の実行中であれば該可変表示が停止されるとともに、画像表示装置５において右打ち促進表示の表示中であれば該右打ち促進表示が非表示となり、第１遊技停止演出が１５秒間に亘って実行される。そして、該第１遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止され

るまでのタイミングに亘って第２遊技停止演出が実行される。
【１６６７】
　また、図１２－５２（Ｂ）に示すように、大当り遊技中のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、大当り遊技が終了したタイミングで右打ち促進表示が非表示となり、第１遊技停止演出が１５秒間に亘って実行される。そして、該第１遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第２遊技停止演出が実行される。
【１６６８】
　尚、図１２－５２（Ａ）及び図１２－５２（Ｂ）に示すように、本実施例の第１遊技停止演出では、冒頭１０秒間に亘って第２図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ９を点滅されるためのデータと同一のデータを用いることにより、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅されるようなっている。また、第２図柄停止期間中演出の演出期間に該当する１０秒間が経過した後の５秒間及び該第１遊技停止演出に続く第２遊技停止演出においても、第２図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ９を点滅されるためのデータと同一のデータを継続して用いることにより、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅されるようになっている。
【１６６９】
　（演出態様）
　次に、本実施例におけるエンディング演出、第２図柄確定期間中演出、遊技停止示唆演出、遊技停止演出、デモ表示演出の演出態様について、図１２－５３～図１２－５９に基づいて説明する。
【１６７０】
　先ず、図１２－５３（Ａ）～図１２－５３（Ｄ）に示すように、通常状態において可変表示結果が大当りとなる場合は、画像表示装置５において飾り図柄が大当りを示す組合せで導出表示され、大当り遊技が開始される。このとき、画像表示装置５の上端部において右打ち促進表示の表示が開始される。
【１６７１】
　尚、図１２－５３（Ｄ）に示すように、大当り遊技中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するための楽曲を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の操作によって選択可能となっており、画像表示装置５の所定位置（本実施例では画像表示装置５の表示領域の左下部）においては現在スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力中の楽曲のタイトルが表示される。また、画像表示装置５の右下部においては、当該大当り遊技中において払い出され得る賞球数と、当該大当り遊技中に払い出された賞球数との表示が行われる。
【１６７２】
　そして、大当り遊技が終了すると、エンディング演出として遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨（図１２－５３（Ｅ）に示す「チャンスタイム突入！」）の表示と、賞球数カウンタの値の表示が行われる。また、エンディング演出においては、図１２－５３（Ｆ）及び図１２－５３（Ｇ）に示すように、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像の表示や、遊技へののめり込み防止を促す旨の表示も行われる。
【１６７３】
　また、図１２－５４（Ａ）～図１２－５４（Ｄ）に示すように、時短状態や確変状態において可変表示結果が大当たりとなることなく１００回の可変表示が実行された場合（大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示に亘って時短制御が実行された場合）は、１００回目の可変表示が終了したタイミングから第２図柄確定期間中演出が実行される。該第２図柄確定期間中演出としては、遊技状態が通常状態に制御される旨の表示（「チャンスタイム終了」の表示）とともに、賞球数カウンタの値（初当りから該通常状態に制御されるまので大当り遊技中に払い出された賞球数の値）の表示が行われる。そして、第２図柄確定期間中演出の終了後は、所定期間（例えば、１０秒間）に亘って遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう促す左打ち促進表示の表示が行われる。

【１６７４】
　また、図１２－５５（Ａ）～図１２－５５（Ｆ）に示すように、通常状態、時短状態、確変状態においては、遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９５００１に達すると、次の可変表示の開始時から、遊技停止示唆演出として画像表示装置５の表示領域の左右両端部において間もなく当該パチンコ遊技機１において遊技停止が停止される旨の遊技停止示唆画像（「遊技停止間近」の表示）が表示される。尚、本実施例では、図１２－５５（Ｃ）及び図１２－５５（Ｆ）に示すように、通常状態においてＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様は、時短状態や確変状態においてＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様が異なっている。
【１６７５】
　また、図１２－５６（Ａ）～図１２－５６（Ｆ）に示すように、大当り遊技状態中において遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合については、該大当り遊技の終了後、時短状態や確変状態における１回目の可変表示の開始タイミングから遊技停止示唆演出として遊技停止示唆画像が表示される。
【１６７６】
　そして、図１２－５７（Ａ）～図１２－５７（Ｈ）に示すように、遊技停止示唆演出が開始された後は、更に遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９８１９４達すると、第１遊技停止演出が実行された後に第２遊技停止演出が実行される。
【１６７７】
　尚、図１２－５７（Ａ）～図１２－５７（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、第１遊技停止演出としてＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止した旨が表示される。一方で、図１２－５７（Ｅ）～図１２－５７（Ｈ）に示すように、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、第１遊技停止演出としてＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止した旨と該ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことによる祝福の旨の表示、及び賞球カウンタ値の値が表示される。つまり、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときと、遊技状態が時短状態や確変状態であるときとで、第１遊技停止演出の演出態様が異なっている。
【１６７８】
　また、図１２－５７（Ｃ）、図１２－５７（Ｄ）及び図１２－５７（Ｇ）、図１２－５７（Ｈ）に示すように、第２遊技停止演出としては、遊技状態にかかわらず、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技が停止したことにより該パチンコ遊技機１に設定されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示が行われる。
【１６７９】
　尚、本実施例の第１遊技停止演出及び第２遊技停止演出については、第１遊技停止演出の開始タイミングから右打ち促進表示を非表示とするとともに、第１遊技停止演出や第２遊技停止演出の演出画像（図１２－５７（Ｂ）～図１２－５７（Ｄ）、図１２－５７（Ｆ）～図１２－５７（Ｈ）参照）をそれまでの飾り図柄や保留表示、遊技値停止示唆演出、小図柄等の画像が視認不能となるように重複表示する。これにより、例えば、可変表示の実行中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことによりパチンコ遊技機１での遊技が停止されても、画像表示装置５において静止画として表示される飾り図柄やその他演出の画像を遊技者から隠蔽することが可能となり、見栄えが悪くなってしまう事態を防ぐことができる。
【１６８０】
　また、本実施例の第１遊技停止演出としては、遊技者が携帯端末を操作しながら遊技を行っていることにより画像表示装置５から目を離していること想定し、遊技者が画像表示装置５に表示されている演出画像（図１２－５７（Ｂ）や図１２－５７（Ｆ）に示す、遊技が停止された旨の画像）に気付くように、可変表示中に出力される音声よりも高音或い

は音量の大きい音声がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【１６８１】
更に、本実施例の第２遊技停止演出としては、遊技場の従業員から認識され易いよう、上記した遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示（図１２－５７（Ｄ）、図１２－５７（Ｈ）参照）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからも、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が繰り返し実行される。
【１６８２】
尚、遊技場の従業員が到達するまでに遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が長時間に亘って出力されると、該パチンコ遊技機１の遊技者や周囲の他の遊技者にとってストレスを与えてしまうこととなるので、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力は、インターバルを挟んで実行されるもの（例えば、１分間音声の出力を行った後に５分間インターバルをとることを繰り返す）であってもよいし、所定期間（例えば、１分間）遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力を行った後は、以降スピーカ８Ｌ，８Ｒからの該音声の出力を実行しないようにしてもよい。
【１６８３】
また、図１２－５２（Ａ）、図１２－５２（Ｂ）に示すように、本実施例における第１遊技停止演出の実行中と第２遊技停止演出の実行中においては、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅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、第１遊技停止演出においては、遊技効果ランプ９を該第１遊技停止演出に応じた態様で発光（点滅または点灯）させる一方で、第２遊技停止演出においては、遊技効果ランプ９を該第２遊技停止演出に応じた態様として、第１遊技停止演出とは異なる態様にて発光させてもよい。特に、第２遊技停止演出としては、パチンコ遊技機１において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの一部或いは全てを発光させてもよい。更に、第２遊技停止演出としては、パチンコ遊技機１において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの一部或いは全てを、可変表示中や大当り遊技中よりも高輝度で発光させてもよい。
【１６８４】
尚、図１２－５８（Ａ）～図１２－５８（Ｈ）に示すように、遊技停止示唆演出が実行されるときに可変表示結果が大当りとなった場合は該大当り遊技を最後に遊技が停止される旨（図１２－５８（Ｂ）に示す「ＥＮＤＩＮＧ　ＦＥＶＥＲ！」の表示）が表示されて大当り遊技が開始される。そして、該大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、図１２－５８（Ｅ）～図１２－５８（Ｈ）に示すように、大当り遊技は中断されること無く最終ラウンド遊技まで継続される。そして、大当り遊技が終了すると、従来の大当り遊技終了後にエンディング演出が実行されるところ、時短状態や確変状態における第１遊技停止演出と同一態様にて第１遊技停止演出が実行された後、第２遊技停止演出が実行される。
【１６８５】
また、図１２－５９（Ａ）、図１２－５９（Ｂ）に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態であるとき、特別図柄や飾り図柄の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ついては、可変表示が実行されていない期間が所定期間（例えば、１分間）に達すると、客待ちデモ演出が開始される。本実施例における客待ちデモ演出としては、先ず、図１２－５９（Ｂ）に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止されるエンディング機能を搭載している旨の表示が６秒間に亘って表示される。次に、本パチンコ遊技機１において実行される演出や遊技性等を紹介する紹介ムービーが３０秒に亘って表示される。尚、該紹介ムービーの表示中は、前述したエンディング機能を搭載している旨の表示が継続して実行される。
【１６８６】
そして、紹介ムービーの表示が終了すると、エンディング機能を搭載している旨の表示

も終了し、替えて、客待ちデモ演出として、図１２－５９（Ｄ）に示すパチンコ遊技機１のメーカーロゴの表示が３秒間、図１２－５９（Ｅ）に示す遊技へののめり込み防止を促す旨の表示が６秒間、図１２－５９（Ｆ）に示すエンディング機能を搭載している旨の表示が６秒間、それぞれ実行される。

【１６８７】

最後に、図１２－５９（Ｈ）に示すように、該パチンコ遊技機１の演出において登場するメインキャラクタや、該パチンコ遊技機１のタイトル等を含むキービジュアル画像の表示が５分間に亘って実行される。以降は、客待ちデモ演出として、図１２－５９（Ｂ）～図１２－５９（Ｈ）の表示が繰り返し実行される。尚、これら客待ちデモ演出としての表示は、遊技球が第１始動入賞口や第２始動入賞口に入賞したことにより特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されることにより終了される。

【１６８８】

尚、本実施例では、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、特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されておらず、保留記憶が存在しない場合について客待ちデモ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、遊技停止示唆演出の実行中において客待ちデモ演出が実行される場合については、例えば、遊技停止示唆演出として画像表示装置５に表示する画像を、客待ちデモ演出として画像表示装置５に表示する画像よりも優先度の高いレイヤに描画する等することによって、遊技停止示唆演出の画像を客待ちデモ演出の画像よりも優先して表示してもよい。

【１６８９】

また、上記したように遊技停止示唆演出と客待ちデモ演出とを並行して実行する場合について、パチンコ遊技機１のメーカーロゴの表示期間や遊技へののめり込み防止を促す旨の表示期間等、エンディング機能を搭載している旨の表示とは異なる表示であって、他の表示よりも重要な内容の表示期間にあっては、一旦遊技停止示唆演出の画像を非表示化してもよい。このようにすることで、遊技停止示唆演出と客待ちデモ演出が並行して実行されている場合について、遊技者に対してパチンコ遊技機１のメーカーを分かり易く認識させるとこができるとともに、遊技へののめり込み防止についてより効果的に啓蒙することができる。

【１６９０】

以上、本実施例におけるパチンコ遊技機１にあっては、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことを条件にパチンコ遊技機１における遊技を停止可能となっている。また、パチンコ遊技機１では、大当り遊技状態に制御された後に遊技状態が時短状態に制御され、更に該時短状態において大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行された場合は、図１２－５０及び図１２－５４に示すように、該１００回目の可変表示の図柄定期期間において第２図柄確定期間中演出として遊技状態が通常状態に制御される旨と連荘状態における大当り遊技状態において払い出された賞球数、つまり、賞球カウンタの値が表示されるようになっている。更に、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達していない状態での大当り遊技の終了後は、図１２－５１及び図１２－５３に示すように、エンディング演出として時短状態や確変状態に制御される旨が表示されるようになっている。そして、図１２－５６に示すように、大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合については、図１２－５２及び図１２－５８に示すように、該大当り遊技が最後まで実行された後、エンディング演出に替えて、遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されるようになっているので、遊技を停止可能なパチンコ遊技機１の商品性を高めることができる。

【１６９１】

特に、本実施例におけるパチンコ遊技機１においては、時短状態を含む連荘状態の終了時に賞球カウンタの値が表示されることで、遊技者に対して連荘状態中の大当り遊技にて払い出された賞球数を認識させて遊技興趣を向上させることができるとともに、大当り遊技状態に制御されているときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合においても、該大当り遊技の終了後に遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されることで、遊技者

に対してパチンコ遊技機１において遊技が停止されるまでに払いされた賞球数を認識させて遊技興趣を一層向上させることができる。

【１６９２】

尚、本実施例では、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達していない場合の大当り遊技終了後において、２０秒間に亘りエンディング演出として賞球カウンタの値を表示する一方で、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した大当り遊技においては、該大当り遊技終了後に１５秒間に亘って遊技停止演出（第１遊技停止演出）として賞球カウンタの値を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した大当り遊技においては、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達していない場合の大当り遊技終了後と同じく２０秒間に亘って遊技停止演出（第１遊技停止演出）として賞球カウンタの値を表示してもよい。

【１６９３】

また、図１２－５０に示すように、第２図柄確定期間中演出においては、１０秒間に亘って周期Ｔ１にて遊技効果ランプの点滅が実行される一方で、図１２－５２に示すように、遊技停止演出においては、第１遊技停止演出として１０秒間に亘って周期Ｔ１にて遊技効果ランプ９の点滅が実行された後、パチンコ遊技機１の周期Ｔ１にて５秒間に亘り遊技効果ランプ９の点滅が継続されるようになっている。特に、本実施例では、第２図柄確定期間中演出と第１遊技停止演出とで遊技効果ランプ９を共通の周期にて点滅させることによって、遊技効果ランプ９を点滅させるためのデータをこれら第２図柄確定期間中演出と第１遊技停止演出とで流用することができ、第２図柄確定期間中演出と第１遊技停止演出とで賞球カウンタの値を表示する期間を異ならせつつパチンコ遊技機１の製造コストを低減させることができる。

【１６９４】

尚、本実施例では、第２図柄確定期間中演出と第１遊技停止演出とで遊技効果ランプ９を共通の所定パターンにて発光させる形態として、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅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、第２図柄確定期間中演出と第１遊技停止演出とで遊技効果ランプ９を共通の所定パターンにて発光させる形態としては、遊技効果ランプ９を同じ色で発光させることや、同じ輝度で発光させるようにしてもよい。

【１６９５】

また、本実施例では、図１２－５４（Ｃ）、図１２－５７（Ｆ）に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される場合と、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行されたことにより第２図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示される場合とで表示態様が異なるっていることにより、状況に応じた態様にて賞球カウンタの値を表示可能となっている。更に、図１２－５４に示すように、時短状態や確変状態において大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示が実行された場合には、通常状態に制御された際に左打ち促進表示が表示される一方で、図１２－５７や図１２－５８に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達して遊技が停止された場合は、左打ち促進表示が表示されないので、賞球カウンタの値の表示後に移行する状態に応じて適切に左打ち促進表示を実行することが可能となっている。

【１６９６】

また、本実施例の連荘状態においては、画像表示装置５において右打ち促進表示を表示することによって遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように促すことができる。更に、図１２－５０、図１２－５２、図１２－５４、図１２－５７、図１２－５８に示すように、第２図柄確定期間中演出として賞球カウンタの値が表示されているときは右打ち促進表示が表示されている一方で、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときは右打ち促進表示が表示されない。つまり、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときはパチンコ遊技機１での遊技が停止されているので、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときに右打ち促進表

示を非表示とすることにより、該遊技が停止されている状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれることを防ぐことができる。

【１６９７】

尚、本実施例では、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときに右打ち促進表示を非表示と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、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されているときは、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示される前よりも右打ち促進表示を小さく表示してもよいし、また、右打ち促進表示を遊技者からより視認し難い位置で表示してもよい。

【１６９８】

また、本実施例では、図１２－５７（Ｅ）～図１２－５７（Ｈ）に示すように、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、同一態様にて遊技停止演出として賞球カウンタの値が表示されることにより、これら遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、遊技停止演出として賞球カウンタの値を表示するために使用するデータを共通化することができ、パチンコ遊技機１の製造コストを低減できる。

【１６９９】

尚、本実施例では、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、同一態様にて遊技停止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、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とでは、異なる態様で遊技停止演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、時短状態と確変状態のどちらで遊技が停止されたかを遊技者に解り易く認識させることが可能となる。

【１７００】

また、本実施例の通常状態は、一般的に遊技球が第１始動口と一般入賞口１０にのみ入賞可能な状態であって、これら入賞口に入賞する遊技球数が時短状態、確変状態、大当り遊技状態よりも少ない遊技状態である。そして、図１２－５７（Ａ）～図１２－５７（Ｂ）に示すように、通常状態においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合の第１遊技停止演出においては、賞球カウンタの値が表示されないので、該通常状態においてパチンコ遊技機１での遊技が停止された場合に賞球カウンタの値が表示されることにより遊技者の遊技興趣が低下してしまうことが防止されている。

【１７０１】

また、図１２－５７（Ｅ）～図１２－５７（Ｈ）に示すように、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、同一の態様にて遊技停止演出が実行されるので、時短状態においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、確変状態においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、遊技停止演出を実行するために使用するデータを共通化することができるので、パチンコ遊技機１の製造コストを低減できる。

【１７０２】

更に、図１２－５７（Ａ）～図１２－５７（Ｈ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とについては、異なる態様にて遊技停止演出が実行されるので、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した状態に応じて好適に遊技停止演出を実行することが可能となっている。

【１７０３】

尚、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に

達した場合とで、異なる態様にて遊技停止演出が実行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、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合のそれぞれで、異なる態様にて遊技停止演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した状態に応じてより好適に遊技停止演出を実行することが可能となる。

【１７０４】

また、図１２－５５（Ｄ）～図１２－５５（Ｆ）に示すように、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合とで、同一態様で遊技停止示唆演出が実行されるので、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合と、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合とで遊技停止示唆演出を実行するために使用するデータを共通化することができ、パチンコ遊技機１の製造コストを低減できる。

【１７０５】

更に、図１２－５５（Ａ）～図１２－５５（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合とで、異なる態様で遊技停止示唆演出が実行されるので、ＭＹカウンタ値が９５００１に達した状態に応じて好適に遊技停止示唆演出を実行することができ、遊技興趣を向上できる。

【１７０６】

尚、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合とで、異なる態様にて遊技停止示唆演出が実行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、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、遊技状態が時短状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、遊技状態が確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合のそれぞれで、異なる態様にて遊技停止示唆演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した状態に応じてより好適に遊技停止示唆演出を実行することが可能となる。

【１７０７】

また、本実施例では、先読予告演出として保留表示演出を実行可能となっている。該保留表示演出の演出パターンとしては、保留表示の表示パターンとして表示パターンα～表示パターンγの３種類の表示パターンが設けられており、保留表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なっている。特に、本実施例において表示パターンγは大当り遊技状態に制御されることを１００％の割合で示唆する（大当り遊技状態に制御されることを報知する表示パターン）である一方で、該表示パターンγは、ＭＹカウンタ値が９５００１以上であり且つ大当りとなる保留記憶が２個以上である場合は保留表示の表示パターンとして決定される割合が０％に設定されている。このようにすることで、本実施例では、保留表示が表示パターンγで表示されたにもかかわらず、複数回の大当り遊技状態に制御されるよりも前にパチンコ遊技機１における遊技が停止されることによって遊技者の遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１７０８】

尚、本実施例では、ＭＹカウンタ値が９５００１以上であり且つ大当りとなる保留記憶が２個以上である場合は、保留表示の表示パターンとして大当り遊技状態に制御されることを報知する表示パターンγの決定割合を０％に設定する形態を例示したが、本發明はこれに限定されるものではなく、例えば、ＭＹカウンタ値が９５００１以上であり且つ大当りとなる保留記憶が２個以上である場合であっても、遊技状態に応じて表示パターンγの

決定の制限の有無自体を異ならせてもよいし、遊技状態に応じて表示パターンγの決定の制限の度合いを異ならせてもよい。

【１７０９】

例えば、ＭＹカウンタ値が９５００１以上であり且つ大当りとなる保留記憶が２個以上である場合であっても、遊技状態が通常状態である場合は、表示パターンγの決定割合を０％に設定する一方で、時短状態や確変状態である場合は、表示パターンγの決定割合を５％に設定してもよい。このようにすることで、例えば、遊技停止示唆演出の実行中において保留表示が表示パターンγで表示された場合、パチンコ遊技機１での遊技が停止される前に該保留表示の可変表示が実行されて大当り遊技状態に制御されるか否かに対して遊技者を注目させる事が可能となる。

【１７１０】

更に、本実施例では、可変表示中に予告演出を演出パターンＸ～演出パターンＺのうちいずれかの演出パターンにて実行可能となっており、該予告演出がいずれの演出パターンで実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なっている。特に、本実施例における演出パターンＺは、大当り遊技状態に制御されることを１００％の割合で示唆する（大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターン）である一方で、該演出パターンＺは、ＭＹカウンタ値が９５００１以上である場合は予告演出の演出パターンとして決定される割合が０％に設定されている。このようにすることで、本実施例では、例えば、可変表示中に予告演出が演出パターンＺにて実行されたにもかかわらず、該可変表示中においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより大当り遊技状態に制御されるよりも前にパチンコ遊技機１での遊技が停止されるといった事象の発生により遊技者の遊技興趣の低下を防ぐことが可能となっている。

【１７１１】

尚、本実施例では、ＭＹカウンタ値が９５００１以上である場合、予告演出の演出パターンとして最も大当り期待度の高い演出パターンＺの決定割合のみが０％に設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＭＹカウンタ値が９５００１以上である場合は、演出パターンＺよりも大当り期待度が低く且つ演出パターンＸよりも大当り期待度が高い演出パターンＹについても決定割合を０％としてもよいし、一義的に予告演出を実行しないようにしてもよい。

【１７１２】

また、本実施例では、通常状態や時短状態、確変状態においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、即座にパチンコ遊技機１での遊技を停止させる一方で、大当り遊技状態においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、該大当り遊技状態から時短状態や確変状態に制御される際にパチンコ遊技機１での遊技を停止させることで、好適にパチンコ遊技機１での遊技を停止させることが可能となっている。特に本実施例では、大当り遊技状態においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達しても大当り遊技が終了するまでは遊技が停止されないので、例えば、大当り遊技状態が途中で終了するといった遊技者にとって過度に不利な事象が発生してしまうことが防止されている。

【１７１３】

また、図１２－３４に示すように、本実施例の払出制御タイマ割込処理では、パチンコ遊技機１において遊技が停止されているか否かにかかわらず一連の処理が実行されるようになっている。つまり、本実施例では、パチンコ遊技機１において遊技が停止されていても、遊技者が球貸スイッチ２１ＴＭ０６２を操作することで賞球球貸し制御処理が実行されることによって遊技球の貸し出しが実行され、遊技者が返却スイッチ２１ＴＭ０６３を操作することによってプリペイドカードユニット制御処理が実行されることによってプリペイドカードの返却等が行われる。このため、例えば、パチンコ遊技機１において遊技が停止された場合において、プリペイドカードの返却が可能となるので、パチンコ遊技機１において遊技が停止されているときにプリペイドカードの返却が行われないことによるトラブルの発生を未然に防ぐことができる。さらには、パチンコ遊技機１において遊技が停止された際に払出制御タイマ割込処理として複雑な処理を必要としないことにより、これ

ら払出制御タイマ割込処理内の一連の処理において意図しない不具合の発生を抑えることができる。

【１７１４】

また、図１２－５７に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合には遊技停止演出として遊技者に対してプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨が画像表示装置５にて表示されるようになっているので、例えば、パチンコ遊技機１での遊技が停止された場合に、遊技者がプリペイドカードの返却操作（返却スイッチ２１ＴＭ０６３の操作）を忘れて該パチンコ遊技機１から立ち去ってしまうといったトラブルの発生を未然に防ぐことができる。

【１７１５】

更に、図１２－５６及び図１２－５７に示すように、本実施例では、大当り遊技終了後のエンディング演出においても、遊技停止演出と同一態様にて遊技者に対してプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨が画像表示装置５にて表示されるようになっているので、遊技停止演出とエンディング演出としてこれらプリペイドカードを取り忘れないよう促す旨を表示するためのデータの少なくとも一部を共通化することができ、パチンコ遊技機１の製造コストを低減できる。

【１７１６】

尚、本実施例では、遊技停止演出やエンディング演出として、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨の表示を画像表示装置５において行う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、遊技停止演出においては、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨の表示を、エンディング演出よりも広い領域にて表示する、エンディング演出よりも多い色彩で表示する、エンディング演出よりも長期間に亘って表示する等、エンディング演出の実行時よりも遊技者に認識されやすい態様で表示することにより、遊技者がプリペイドカードの返却操作を忘れて該パチンコ遊技機１から立ち去ってしまうといったトラブルの発生をより確実に防ぐようにしてもよい。

【１７１７】

また、本実施例のパチンコ遊技機１は、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、電波エラー、磁石エラー、遊技球誘導蓋作動エラー等の遊技停止エラーが発生した場合とでパチンコ遊技機１の遊技が停止されるようになっている。更に、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合と、上記遊技停止エラーが発生した場合とは、どちらも情報出力回路１１２によりセキュリティ信号がパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなるまで出力されるようになっているので、該セキュリティ信号の出力によって、パチンコ遊技機１の遊技が停止されていることを該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の従業員等が把握し易くすることが可能となっている。特に、上記のように遊技が停止された場合は、パチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなるまでセキュリティ信号が出力されるので、該パチンコ遊技機１が遊技停止となっていることを遊技場の従業員等が見逃してしまうことも防止できる。

【１７１８】

また、本実施例のパチンコ遊技機１では、上記した遊技停止エラーに加えて、始動口２異常入賞エラー等の遊技停止エラーよりもセキュリティ信号の出力優先度が低いエラーも検出可能となっている。更に、図１２－２９に示すように、始動口２異常入賞エラーが発生した場合は、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合や遊技停止エラーが発生した場合と異なり、セキュリティ信号が４分間に亘って出力される。つまり、本実施例では、遊技停止エラーが発生した場合と該遊技停止エラーよりも優先度が低く且つ遊技を停止しないエラーが発生した場合とでは、セキュリティ信号の出力期間が異なっているので、該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の従業員等は、セキュリティ信号の出力期間によってパチンコ遊技機１に発生したエラーが遊技停止エラーであるか否かを用意に判別することができ、また、該発生したエラーに対して的別な対処を行うことが可能となっている。

【１７１９】

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。

【１７２０】

例えば、前記実施例では、図１２－５８に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合に、第１遊技停止演出として賞球カウンタの値を表示した後、第２遊技停止演出としてパチンコ遊技機１が設置されている遊技場の巡業員を呼ぶように促す表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０５５ＳＧ－１として、図１２－６０（Ａ）～図１２－６０（Ｃ）に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、遊技停止演出として賞球カウンタの値を表示した後、該賞球カウンタの値に加えてパチンコ遊技機１が設置されている遊技場の従業員を呼ぶように促す表示を行うようにしてもよい。このようにすることで、遊技が停止されるまでに付与された賞球を遊技者に認識させて遊技教主を向上させることができるとともに、遊技が停止されたことに対して遊技者に遊技場の従業員を呼び出すよう促すことにより、遊技場の従業員が該遊技停止されたパチンコ遊技機１に対して電力の供給を停止させる等の対処を行い易くすることができる。

【１７２１】

また、前記実施例では、保留表示の表示態様によって大当り遊技状態に制御される割合を遊技者に示唆する先読み予告演出（保留表示予告演出）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、変形例００５ＳＧ－２として図１２－６１（Ａ）に示すように、時短状態や確変状態における１００回目の可変表示以降の第２特図保留記憶（遊技状態が通常状態に制御されてから実行される最大４回の第２特別図柄の可変表示に対応する保留記憶）については、先読み予告演出の実行対象外としてもよい。

【１７２２】

また、このように、時短状態や確変状態における１００回目の可変表示以降の第２特図保留記憶を先読み予告演出の実行対象外とする場合は、図１２－６１（Ａ）～図１２－６１（Ｃ）に示すように、これら第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、第２図柄確定期間中演出において通常状態に制御されてからの第２特図保留記憶にもとづく可変表示において可変表示結果が大当りとなることを報知する復活報知演出（本実施例では、図１２－６１（Ｃ）に示すように複数の星が画像表示装置５の表示領域を横切るように表示される演出）を実行可能としてもよい。

【１７２３】

尚、図１２－６１（Ｄ）に示すように、遊技停止演出の開始タイミングにおいても可変表示結果が大当りとなる第２特図保留記憶が存在する場合が考えられるが、この場合については、既に遊技が停止されている状態であるので、遊技停止演出の実行中において復活報知演出を実行しないようにしてもよい。このように、遊技停止演出の実行中において復活演出が実行されないことにより、大当り遊技状態に制御されないことによる遊技者の遊技教主の低下を防ぐことができる。

【１７２４】

また、前記実施例では、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０をパチンコ遊技機１の上皿の上部に設置し、該度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０において遊技球の借り入れを行うための残金（プリペイドカードの残高）を表示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、変形例００５ＳＧ－３として図１２－６２（Ａ）及び図１２－６２（Ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１において遊技可能である状態（遊技可能状態）においては、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０において遊技球の借り入れを行うための残金（プリペイドカードの残高）を表示する一方で、パチンコ遊技機１において遊技が停止された（遊技停止態となった）場合においては、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０において残金（プリペイドカードの残高）とは異なる表示であって遊技不能となったことを示す表示を行ってもよい。このようにすることで、画像表示装置５における遊技停止演出に加えて、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０の表示態様によってパチンコ遊技機１の遊技が停止されているか否かを遊技者に対して分かり易く認識させることができる。

【１７２５】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機１の背面側から視認可能な表示モニタ２１ＴＭ０２９を設け、該表示モニタ２１ＴＭ０２９において連比、役比などの各種の入賞情報を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００５ＳＧ－４として、パチンコ遊技機１において遊技可能である状態（遊技可能状態）においては、表示モニタ２１ＴＭ０２９において連比、役比などの各種入賞情報を表示する一方で、パチンコ遊技機１において遊技が停止された（遊技停止状態となった）場合においては、図１２－６３に示すように、表示モニタ２１ＴＭ０２９において入賞情報とは異なる表示であって遊技不能となったことを示す表示を行ってもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１において遊技不能となった場合、遊技場の従業員等がパチンコ遊技機１の背面側から表示モニタ２１ＴＭ０２９を視認することによって、該パチンコ遊技機１が遊技不能な状態となったことを好適に確認することができる。

【１７２６】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機１（主基板１１）から払出制御基板２１ＴＭ０３７に対して接続確認信号出力することや、払出制御基板２１ＴＭ０３７が、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であり、かつ、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動することによって、所定個数の遊技球の貸し出しを実行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、変形例００５ＳＧ－５として、パチンコ遊技機１において遊技が停止された場合、主基板１１からの接続確認信号の出力を停止してもよい。このように接続確認信号出力の出力が停止されると、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号の出力も停止されるので、結果としてパチンコ遊技機１の遊技が停止された後、すなわち、遊技停止演出の実行中は、遊技者によって球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても新たな遊技球の貸し出し（図１２－３４に示す賞球球貸し制御処理）を実行しないようにできる。

【１７２７】

尚、本変形例では、パチンコ遊技機１において遊技停止となった場合に、主基板１１からの接続確認信号の出力を停止することによって新たな遊技球の貸し出し（図１２－３４に示す賞球球貸し制御処理）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、パチンコ遊技機１において遊技停止となった場合には、主基板１１からの接続確認信号の出力を停止することによって新たな遊技球の貸し出しを実行しない一方で、返却スイッチ２１ＴＭ０６３の操作によるプリペイドカードの遊技者への返却は実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１において遊技が停止されても、プリペイドカードが遊技者に対して返却されないといったトラブルの発生を未然に防ぐことができる。

【１７２８】

また、前記実施例では、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにもとづいて遊技が停止された場合は、パチンコ遊技機１を電断させた後、クリアスイッチ９２の操作とともに再度パチンコ遊技機１に電力を投入する（コールドスタートによりパチンコ遊技機１を起動させる）ことによってパチンコ遊技機１が遊技可能な状態となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００５ＳＧ－６として図１２－６５（Ａ）～図１２－６５（Ｄ）に示すように、パチンコ遊技機１において遊技が停止された場合、パチンコ遊技機１を電断させた後、クリアスイッチ９２の操作とともに再度パチンコ遊技機１に電力を投入する（コールドスタートによりパチンコ遊技機１を起動させる）ことによってパチンコ遊技機１を遊技可能とする一方で、パチンコ遊技機１を電断させた後、クリアスイッチ９２を操作することなく再度パチンコ遊技機１に電源を投入する（ホットスタートによりパチンコ遊技機１を起動させる）ときは、該パチンコ遊技機１が未だ遊技が停止されている状態であることや、クリアスイッチ９２を操作しつつパチンコ遊技機１に電源を投入するよう促すエラー報知を、画像表示装置５における画像の表示やスピーカ８Ｌ、８Ｒから音出力として実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１への電源投入時に遊技が停止されていることを、エラー報知により該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の授業員等に認識させることができるので、パチンコ遊技機１が電

源投入時から遊技が停止されている状態で放置されてしまう虞を低減できる。
【１７２９】
尚、遊技停止状態でパチンコ遊技機１が起動した場合は異常な状態であるので、上記したエラー報知としては、遊技中（通常状態、時短状態、確変状態、大当り遊技状態）や遊技停止演出において出力される音声よりも大音量にて該エラー報知の音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力してもよい。
【１７３０】
また、前記実施例では、遊技状態に応じた１の割合にて可変表示結果が大当りとなるか否かを判定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、変形例００５ＳＧＳ－７として図１２－６５に示すように、例えば、特定の設定手段の操作により複数の設定値を設定可能とし、いずれの設定値が設定されているかに応じて可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせるようにしてもよい。尚、このように、パチンコ遊技機１にいずれかの設定値を設定した場合は、パチンコ遊技機１の電源をＯＦＦ状態にし、クリアスイッチ９２を操作しながら再度パチンコ遊技機１に電源を投入する（コールドスタートさせる）ことで、設定された設定値が反映されるようにすればよい。
【１７３１】
また、このように、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じた大当り遊技状態に制御される割合を異ならせる場合について、ＣＰＵ１０３は、設定値の変更を受け付ける際に、該設定値を変更可能な設定値変更可能状態である旨を演出制御基板１２に対して通知する設定変更状態通知コマンドを出力し、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、該設定変更状態通知コマンドを受信したことにもとづいて設定値を変更可能な状態であることを報知する演出を実行可能としてもよい。更に、ＣＰＵ１０３は、該設定変更状態通知コマンドの出力とともに、パチンコ遊技機１の遊技の停止及び情報出力回路１１２からセキュリティ信号を出力させるようにしてもよい。尚、該セキュリティ信号の出力期間は、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにもとづくセキュリティ信号の出力期間や、その他のエラー検出時のセキュリティ信号の出力期間と異ならせてもよい（例えば、図１２－６７（Ｃ）に示すように、設定値変更可能状態となってから５秒間）。このようにすることで、パチンコ遊技機１での遊技が停止された場合に、該遊技の停止が特定のエラーの発生、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したこと、設定値を変更可能となったことのいずれによるものであるのかを、該パチンコ遊技機１の外部から確認することを判別可能となるので、設定値が変更可能であることにもとづく遊技停止が、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことやその他のエラー検出による遊技停止と誤認されてしまうことを防ぐことができる。
【１７３２】
尚、本変形例では、パチンコ遊技機１を設定値変更可能状態とすることによって該パチンコ遊技機１での遊技を停止する（遊技停止状態とする）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１については、前記設定値変更可能状態に加えて、設定されている設定値を遊技場の従業員等が確認可能な設定確認状態とすることを可能としてもよい。
【１７３３】
また、前記実施例及び本変形例では、磁石エラーや電波エラーの発生によりパチンコ遊技機１での遊技を停止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を上記した設定値確認状態としている場合については、遊技場の従業員がパチンコ遊技機１に近接して設定値を確認することが想定されるため、磁気センサ００５ＳＧ０６０や電波センサ００５ＳＧ０７０等の遊技停止エラーを検出するためのセンサを無効化し、これら磁気センサ００５ＳＧ０６０や電波センサ００５ＳＧ０７０等のセンサの誤作動によりパチンコ遊技機１が遊技停止状態となってしまうことを防止できるようにしてもよい。
【１７３４】
また、本変形例では、パチンコ遊技機１を設定値確認状態とすることで、該パチンコ遊

技機１に設定されている設定値を確認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、パチンコ遊技機１が遊技停止状態に制御されている場合にあっては、パチンコ遊技機１が設定値確認状態に移行しないようにしてもよい。

【１７３５】

また、本変形例では、パチンコ遊技機１を設定値変更可能状態とすることによって該パチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更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、パチンコ遊技機１が遊技停止状態に制御されている場合であっても、該パチンコ遊技機１を設定値変更可能状態とし、該パチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更可能としてもよい。尚、この場合は、パチンコ遊技機１をコールドスタートさせることによって自ずとパチンコ遊技機１において遊技が可能となるとともに、設定された設定値に応じた確率で大当り遊技状態に制御可能な状態となる。

【１７３６】

また、前記実施例では、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、即座にパチンコ遊技機１における遊技が停止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、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、遊技状態が通常状態制御されたこと、或いは、次回の大当り遊技終了後にパチンコ遊技機１における遊技が停止されるようにしてもよい。

【１７３７】

更に、前記実施例では、ＭＹカウンタ値が９８１９４の近傍値（例えば、９８０００）に達していたとしても、大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達していなければ遊技を継続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、ＭＹカウンタ値が上記した９８１９４の近傍値であるときに大当り遊技状態に制御された場合は、大当り遊技終了時にＭＹカウンタ値が９８１９４に達していなくてもパチンコ遊技機１での遊技を停止してもよい。このようにすることで、例えば、大当りＢのようなラウンド数が少ない大当り遊技において敢えて遊技球を打たないようにすることによって、大当りＣのようなラウンド数が多い大当り遊技が実行されるまでパチンコ遊技機１の遊技の停止を遅延させるといった攻略打ちを防止することができる。

【１７３８】

また、前記実施例では、大当り遊技状態の終了後、大当り種別にかかわらず２０秒間にわたりエンディング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、エンディング演出の実行期間は大当り種別に応じて異なっていてもよい。また、このように、大当り種別に応じてエンディング演出の実行期間が異なる場合であっても、大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、各大当り遊技終了後の一定期間（例えば、一律１５秒）に亘って第１遊技停止演出として賞球カウンタの値の表示を行うようにしてもよい。

【１７３９】

また、前記実施例では、大当り遊技状態、時短状態、確変状態を含む連荘状態においては、画像表示装置５において右打ち促進表示を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、連荘状態においては、右打ち促進表示に加えて、或いは替えて、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう促すためのＬＥＤ（右打ちランプ）を点灯させることで、該連荘状態が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であることを遊技者に対して分かり易くしてもよい。尚、該右打ちランプは、右打ち促進表示の表示期間と同じく、連荘状態において常に点灯していればよい。

【１７４０】

また、本実施例では、時短状態や確変状態においてＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、遊技停止演出の開始とともに右打ち促進表示を非表示とする形態を例示しているが、上記したように連荘状態において右打ち促進表示の表示と右打ちランプの点灯の両方を実行可能とする場合は、パチンコ遊技機１において遊技が停止されたこと、すなわち、遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す遊技状態ではないことにより右打ち促進表示

を非表示とするとともに右打ちランプを消灯してもよいし、また、パチンコ遊技機１において遊技が停止されたものの時短フラグがセットされていることにもとづいて、右打ち促進表示の表示と右打ちランプの点灯を継続してもよい。更に、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、ＣＰＵ１０３が時短フラグや確変フラグをクリアし、これら時短フラグや確変フラグがクリアされたことにもとづいて、右打ち促進表示を非表示とするとともに右打ちランプを消灯してもよい。

【１７４１】

また、前記実施例では、図１２－５７～図１２－５８に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、第２遊技停止演出として、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技が停止したことにより該パチンコ遊技機１に設定されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示を行う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、第２遊技停止演出としては、エンディング演出と同じく、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技へののめり込み防止を促す旨の表示とを行うようにしてもよい。このようにすることで、第２遊技停止演出を実行するためのデータとエンディング演出を実行するためのデータとの少なくとも一部を共通化することができるので、パチンコ遊技機１の製造コストを抑えることができる。

【１７４２】

また、前記実施例では、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示装置２０、第１保留表示装置２５Ａ、第２保留表示装置２５Ｂ、普図保留表示装置２５Ｃを全て消灯させることによって遊技者に対してパチンコ遊技機１における遊技が停止されたことを報知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、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示装置２０、第１保留表示装置２５Ａ、第２保留表示装置２５Ｂ、普図保留表示装置２５Ｃを全て点灯させることによって遊技者に対してパチンコ遊技機１における遊技が停止されたことを報知してもよい。

【１７４３】

また、前記実施例では、図１２－１７に示すように、パチンコ遊技機１における遊技が停止されると、ＣＰＵ１０３が入賞情報処理を実行不能となるため、賞球の払出し中にパチンコ遊技機１の遊技が停止されると、該遊技の停止タイミングで役比や連比の算出が実行できなくなり、最終的に表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される連比・役比と実際の連比・役比との間に大きな誤差が生じる虞があるが、本発明はこれに限定されるものではなく、賞球の払出し中にパチンコ遊技機１の遊技が停止される場合であっても、ＣＰＵ１０３による入賞情報処理の実行を可能とし、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される連比・役比と実際の連比・役比との間に生じる誤差を小さくできるようにしてもよい。

【１７４４】

また、本実施例では、パチンコ遊技機１に電源を投入することで、演出制御用ＣＰＵ１２０が可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う（初期動作制御処理を行う）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１の遊技が停止されている状態で該パチンコ遊技機１の電源を一旦ＯＦＦ状態にし、クリアスイッチ９２を操作せずに再度パチンコ遊技機１に電源を投入する場合については、遊技が停止されている状態でパチンコ遊技機１起動することとなるので、演出制御用ＣＰＵ１２０が上記した初期動作制御処理を実行しない、或いは、初期動作制御処理の一部のみを実行するようにしてもよい。

【１７４５】

また、前記実施例では、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合、ＣＰＵ１０３が遊技停止処理を実行することで１度のみ遊技停止通知コマンドの送信が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御基板１２側にて遊技停止通知コマンドが正常に受信されない場合を考慮し、遊技停止通知コマンドについては複数回、或いは、ＣＰＵ１０３が遊技停止処理を実行する毎に送信してもよい。このようにする

ことで、遊技停止通知コマンドを演出制御基板１２側で確実に受信することができるので、遊技が停止されたにもかかわらず遊技停止演出が実行されない等の不具合の発生を防ぐことができる。

【１７４６】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機１において払い出された賞球数とアウト球数の差（純増球数）を計数するカウンタであって、アウトスイッチ２６がＯＮとなっても初期値である０より下の数値になることはないＭＹカウンタ値によってパチンコ遊技機１を遊技停止状態とするか否か判定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、パチンコ遊技機１において払い出された賞球数とアウト球数の差（純増球数）を計数するカウンタであって、アウトスイッチ２６がＯＮとなる毎に初期値よりも下の数値となるカウンタ（所謂差玉カウンタ）によってパチンコ遊技機１を遊技停止状態とするか否か判定してもよい。

【１７４７】

尚、本実施例のＭＹカウンタにてパチンコ遊技機１を遊技停止状態とするか否か判定する場合は、該カウンタの値が初期値より下の数値となることは無いので、大当り遊技状態を除き該カウンタ値が９８１９４に達したときにパチンコ遊技機１が遊技停止状態に制御されることとなる、つまり、遊技者が獲得可能な賞球数は「９８１９４」が上限となる。

【１７４８】

一方で、上記した差玉カウンタにてパチンコ遊技機１を遊技停止状態とするか否か判定する場合は、該カウンタの値が初期値より下の数値となることがあるので、該カウンタの値が初期値より下の数値であるときから連荘状態に移行した場合、遊技者は、上限値である「９８１９４」に加えて、連荘状態に制御された時点から初期値での差分の賞球を得ることが可能となる。

【１７４９】

また、前記実施例では、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれの場合であっても、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技を停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態に応じて遊技を停止するＭＹカウンタ値が異なっていてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合は、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技を停止する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ＭＹカウンタ値が１０ラウンド大大当りを２回実行しても１０００００に達しない値である９６３９８に達したことにより遊技を停止してもよい。特に、前記したように、遊技状態が友情状態よりも１０ラウンド大当りに当選し易い時短状態や確変状態である場合は、遊技を停止するＭＹカウンタの判定値を、通常状態で遊技を停止するＭＹカウンタの判定値（９８１９４）よりも小さくすることで、遊技が停止するまでに遊技者が過度に賞球を獲得してしまう虞を低減することができる。

【１７５０】

また、前記実施例では、大当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されることによって該大当り遊技終了後に確変状態に制御されるパチンコ遊技機１に本發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、例えば、大当り遊技状態と同じく大入賞口が開放される小当り遊技状態に制御可能であって、該小当り遊技中に遊技球が特定の領域を通過することによって大当り遊技状態に制御されるパチンコ遊技機や、大当り遊技終了後に確変状態に制御される場合は、次に大当り遊技状態に制御されるまで該確変状態が継続するパチンコ遊技機等に本発明を適用してもよい。

【１７５１】

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。

【１７５２】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが

開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【１７５３】

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。

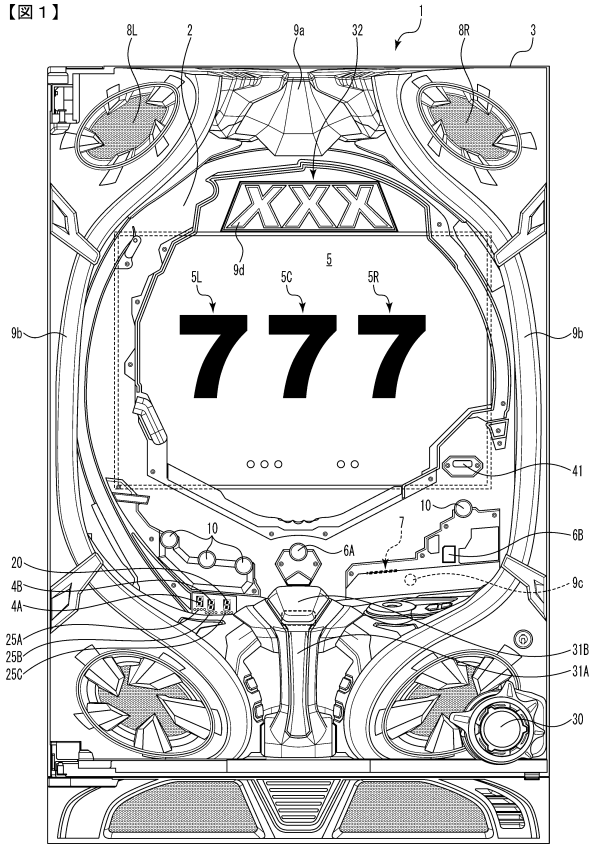
【符号の説明】

【１７５４】

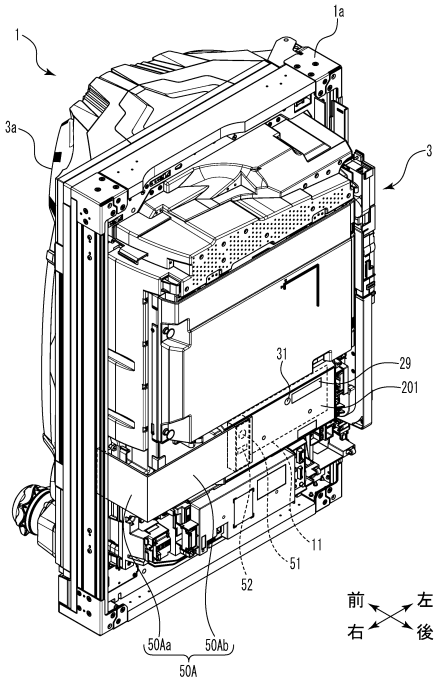
１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
９　遊技効果ランプ
１１　主基板
１２　演出制御基板
３１Ｂ　プッシュボタン３１Ｂ
３２　可動体
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

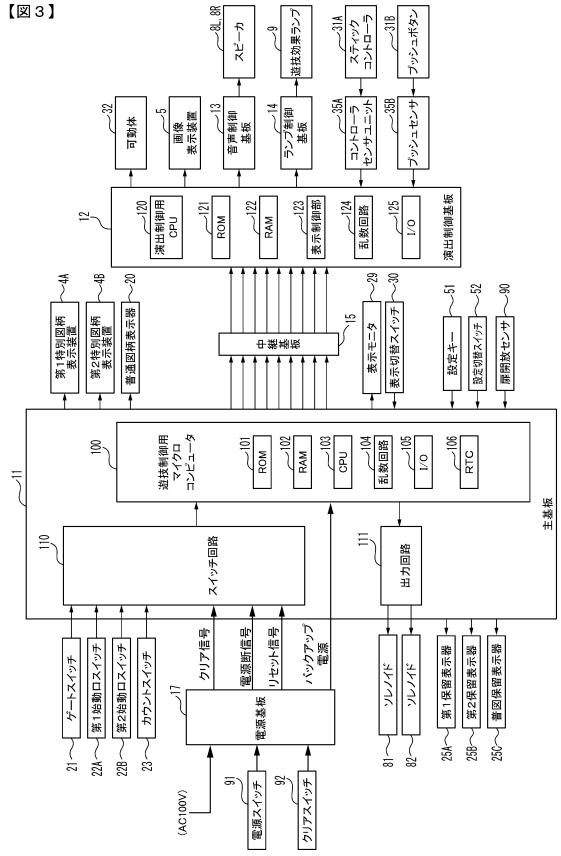
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
5L
9d
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6B
6A
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

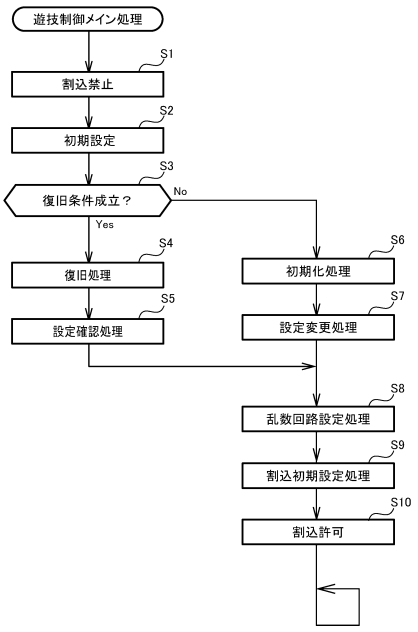
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
後
右
左

【図３】

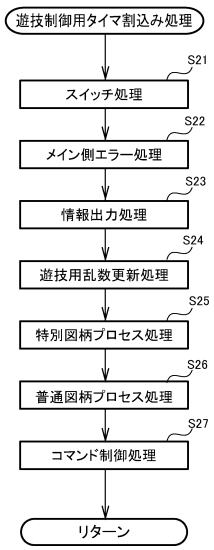

8L, 8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティック コントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像 表示装置
13
音声制御 基板
14
ランプ制御 基板
35A
コントローラ センサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御用 CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
演出制御基板
4A
第1特別図柄 表示装置
4B
第2特別図柄 表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
29
表示モニタ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
賞球センサ
11
遊技制御用 マイクロ コンピュータ
100
ROM
101
RAM
102
CPU
103
乱数回路
104
I/O
105
RTC
106
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
ゲートスイッチ
21
第1始動口スイッチ
22A
第2始動口スイッチ
22B
カウントスイッチ
23
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ 電源
17
電源基板
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ
ソレノイド
81
ソレノイド
82
第1保留表示器
25A
第2保留表示器
25B
普図保留表示器
25C

【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

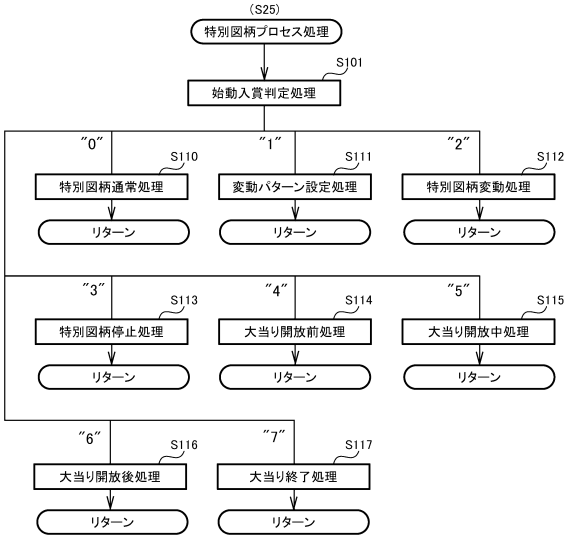
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

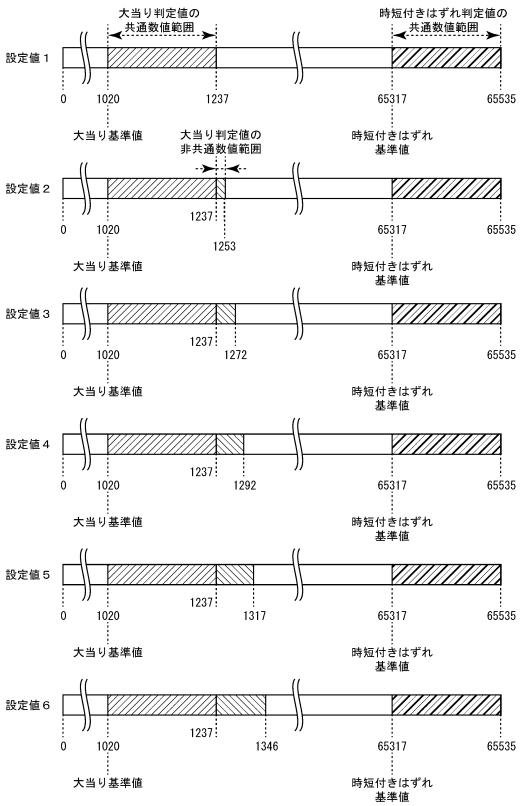
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

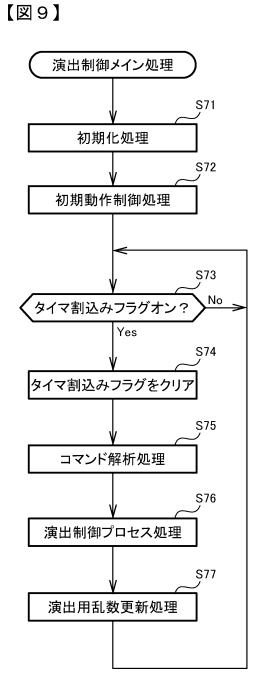
【図８】

【図８】

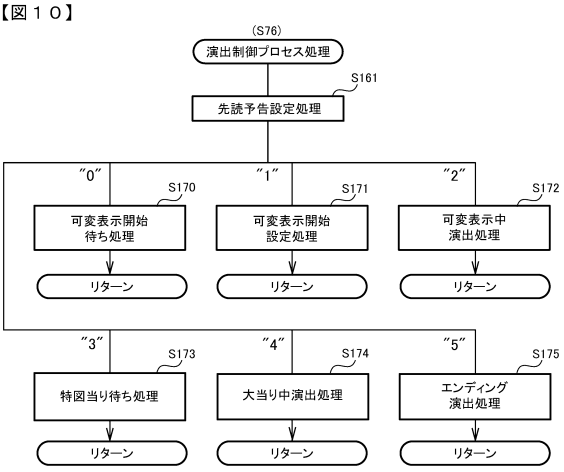
通常状態または時短状態の場合（第１特図）



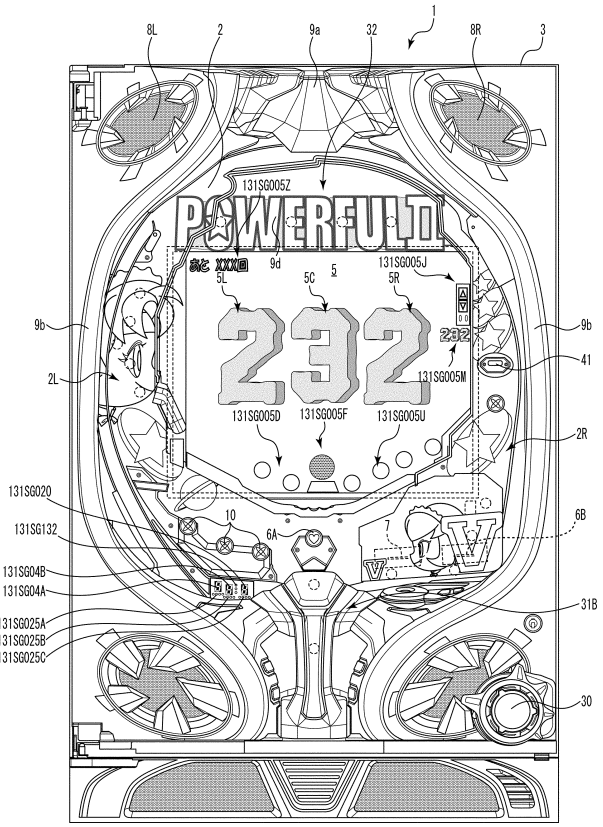
【図９】



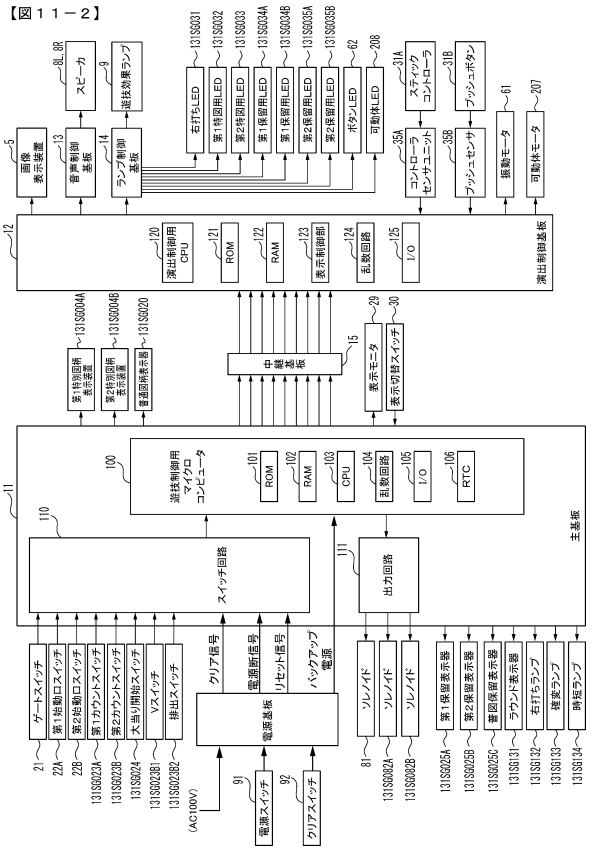
【図１０】



【図１１－１】



【図１１－２】



【図１１－３】

【図１１－３】

（A）

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（B） 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態 時短状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

（C1）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

（C2）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

（D）大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 （Vフタ：ショート開放）	第1大入賞口	110回 （110回以内の大当りまで）	110回 （110回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口 （Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回 （110回以内の大当りまで）	110回 （110回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口 （Vフタ：ロング開放）	第1大入賞口	110回 （110回以内の大当りまで）	110回 （110回以内の大当りまで）	10

※1：1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１１－４】

【図１１－４】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動 （救済時短）	1100回

【図１１－５】

【図１１－５】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-3	2000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
	PA1-4	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	63000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-6	40000	低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	78000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-8	83000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-9	45000	低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	88000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-12	50000	低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	98000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-14	103000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000	高ベーススーパーリーチA（はずれ）
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000	高ベーススーパーリーチB（はずれ）
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000	高ベーススーパーリーチC（はずれ）
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000	高ベーススーパーリーチD（はずれ）

【図１１－６】

【図１１－６】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA（大当り）
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB（大当り）
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC（大当り）
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA（大当り）
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB（大当り）
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC（大当り）
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD（大当り）
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮（時短制御中）→非リーチ（大当り）

【図１１－７】

【図１１－７】

（A）はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱 スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強 スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強 スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強 スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強 スーパーリーチ	4095

（B）はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
［時短状態A及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベース スーパーリーチA	4049～4066
高ベース スーパーリーチB	4067～4083
高ベース スーパーリーチC	4084～4094
高ベース スーパーリーチD	4095

（C）はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
［時短状態B］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

（D）大当り用変動パターン種別判定テーブルA
［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	0～1298
低ベース弱 スーパーリーチA、B	－
低ベース強 スーパーリーチA	1299～1934
低ベース強 スーパーリーチB	1935～2676
低ベース強 スーパーリーチC	2677～3706
低ベース最強 スーパーリーチ	3707～4095

（E）大当り用変動パターン種別判定テーブルB
［時短状態A及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	0～25
高ベース スーパーリーチA	26～975
高ベース スーパーリーチB	976～2075
高ベース スーパーリーチC	2076～3380
高ベース スーパーリーチD	3381～4095

（F）大当り用変動パターン種別判定テーブルC
［時短状態B］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

【図１１－８】

【図１１－８】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

【図１１－９】

【図１１－９】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000	0～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルD[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-4	500	0～255

【図１１－１０】

【図１１－１０】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	0～81
	PB1-3	73000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0～81
	PB1-6	83000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0～81
	PB1-9	93000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0～81
	PB1-12	103000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

（C）大当り用変動パターン判定テーブルC[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0～255

【図１１－１１】

【図１１－１１】

（Ａ）通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度（発展期待度）		期待度示唆表示
低ベース弱スーパーリーチA	－	0%（約44%）		無し
低ベース弱スーパーリーチB	－	0%（約68%）		無し
低ベース強スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20%	有り（星3個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%		
	－	約21%		
低ベース強スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25%	有り（星3．5個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%		
	－	約27%		
低ベース強スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35%	有り（星4個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%		
	－	約37%		
低ベース最強スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55%	有り（星4．5個）
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%		
	－	約57%		

（Ｂ）時短状態Ａにおけるリーチ演出

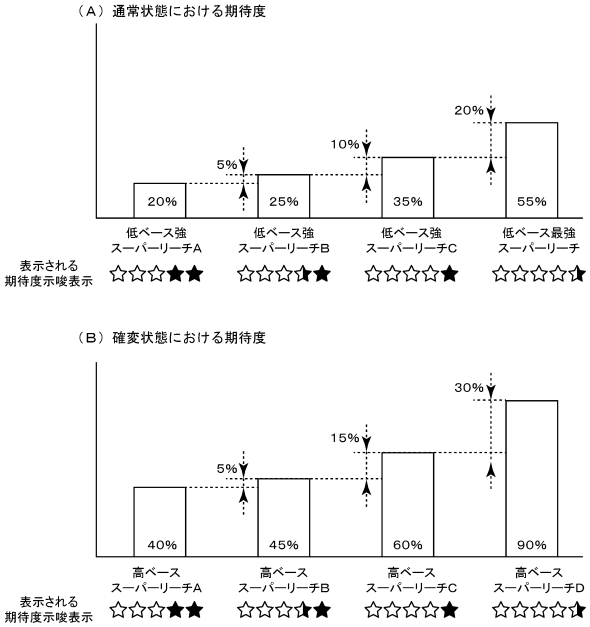
リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り（星3個）
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り（星3．5個）
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り（星4個）
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り（星4．5個）

（Ｃ）確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り（星3個）
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り（星3．5個）
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り（星4個）
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り（星4．5個）

【図１１－１２】

【図１１－１２】



【図１１－１３】

【図１１－１３】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	Ｖ入賞通知	Ｖ入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数（100回単位の回数）であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第３可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第４可変表示結果指定	大当りC

（Ｃ）

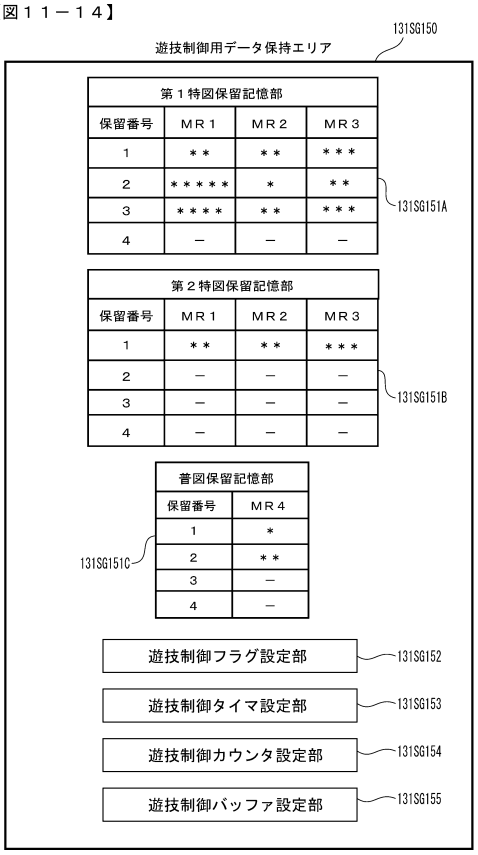
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

（Ｄ）

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1～125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図１１－１４】

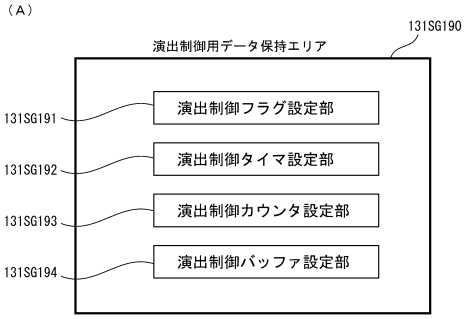
【図１１－１４】



【図１１－１５】

【図１１－１５】

（Ａ）



（Ｂ）

131SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	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）

131SG194B

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

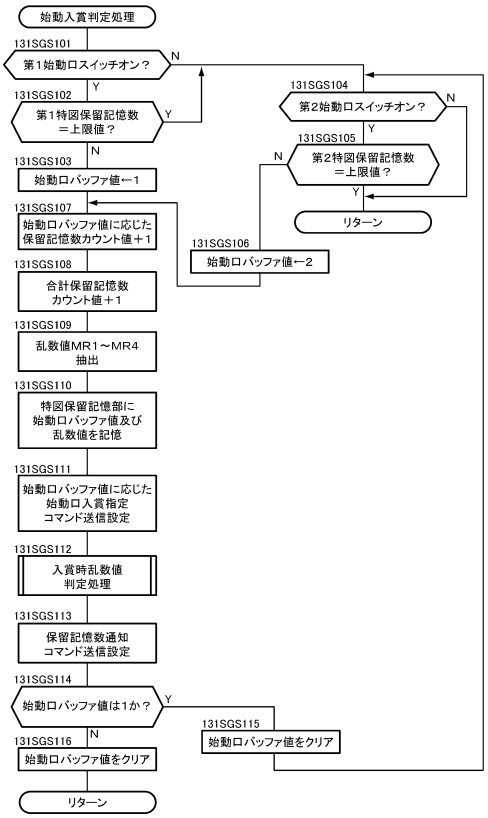
保留表示フラグ“0”→ ○ （先読み予告非実行）

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】

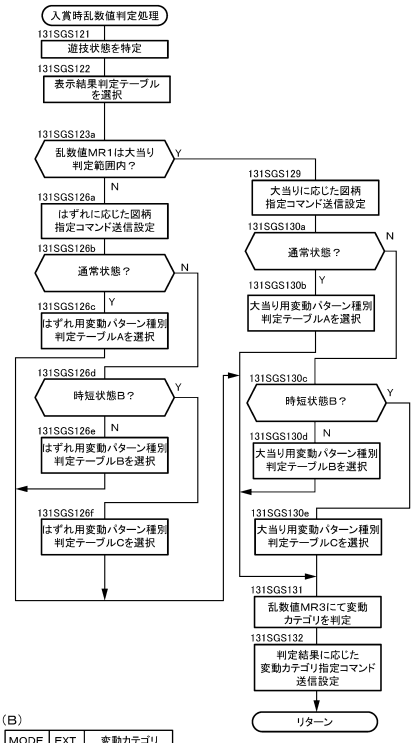
【図１１－１６】



【図１１－１７】

【図１１－１７】

（Ａ）

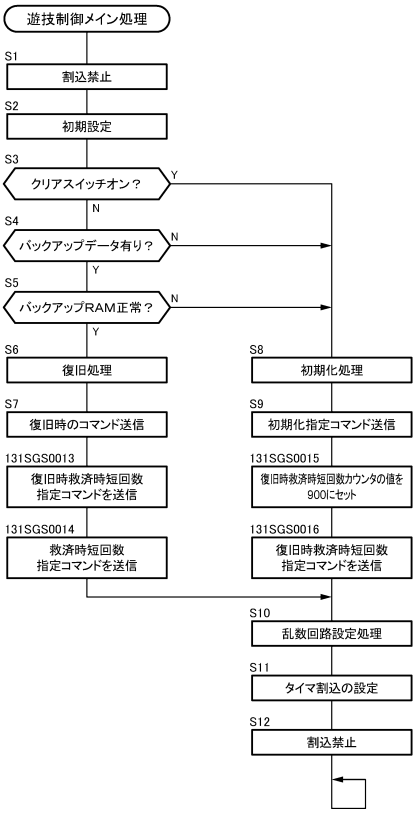


（Ｂ）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

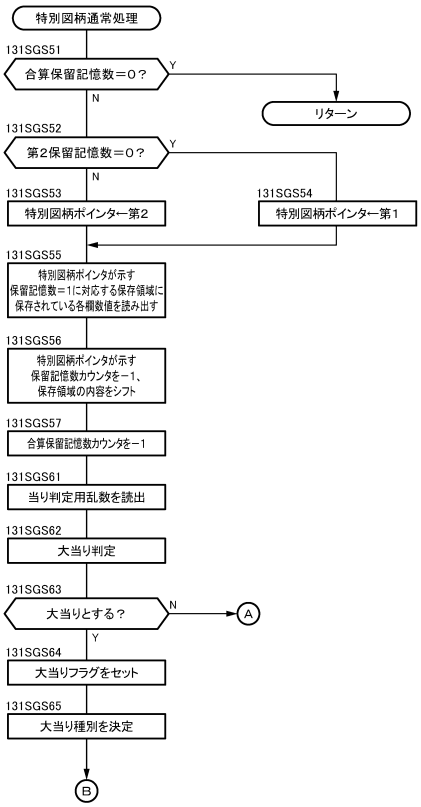
【図１１－１８】

【図１１－１８】



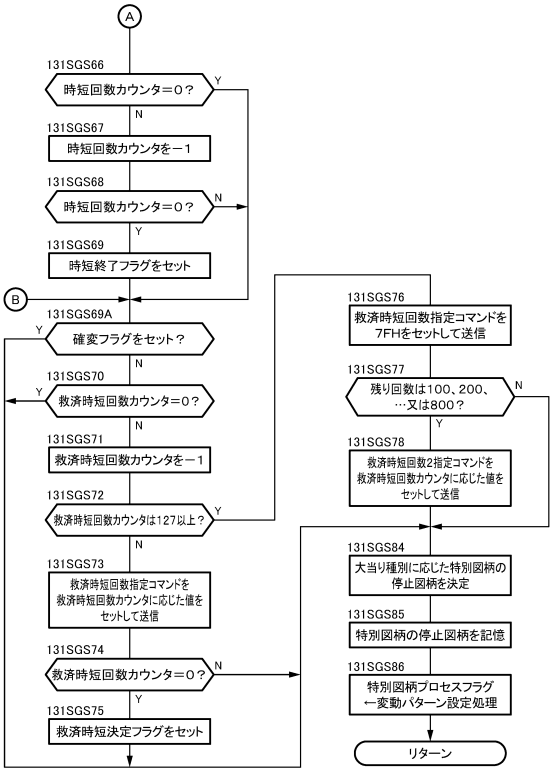
【図１１－１９】

【図１１－１９】



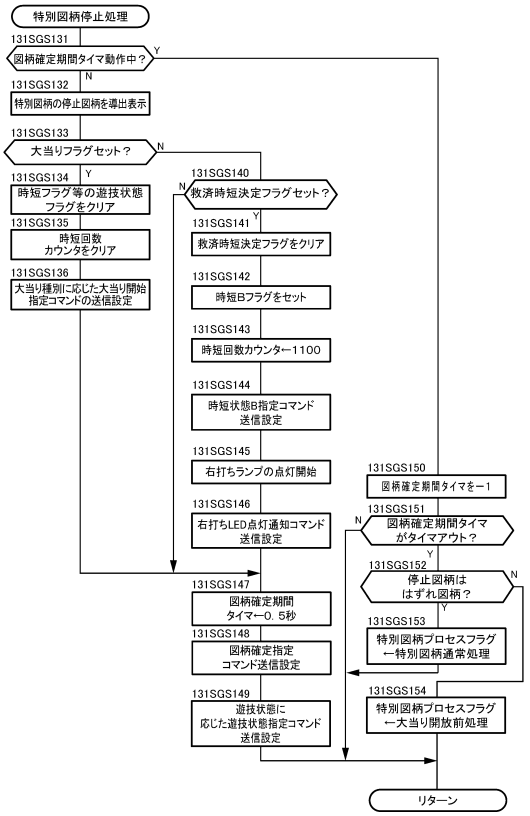
【図１１－２０】

【図１１－２０】



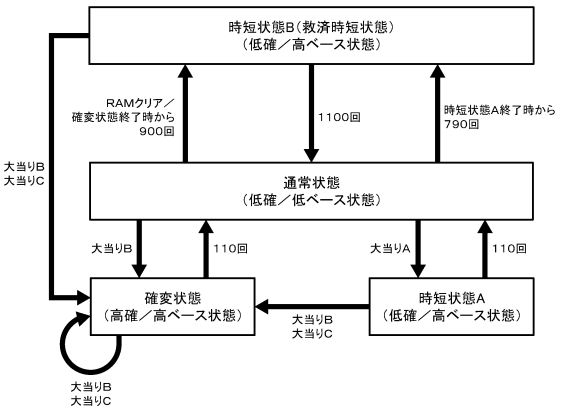
【図１１－２１】

【図１１－２１】



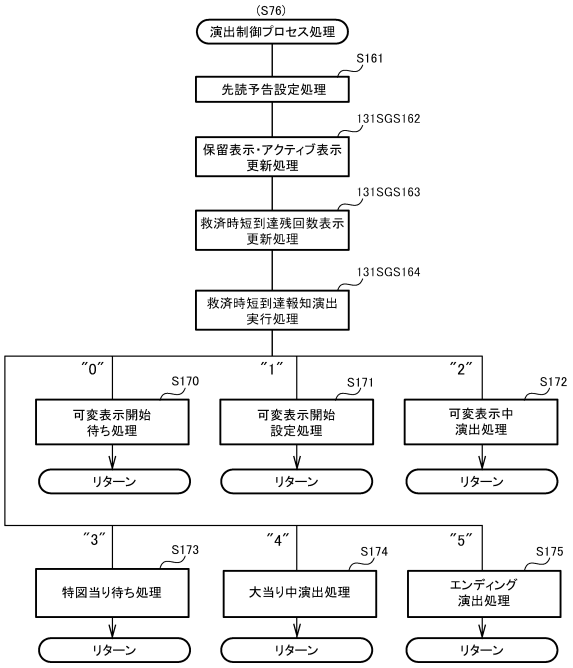
【図１１－２２】

【図１１－２２】



【図１１－２３】

【図１１－２３】



【図１１－２４】

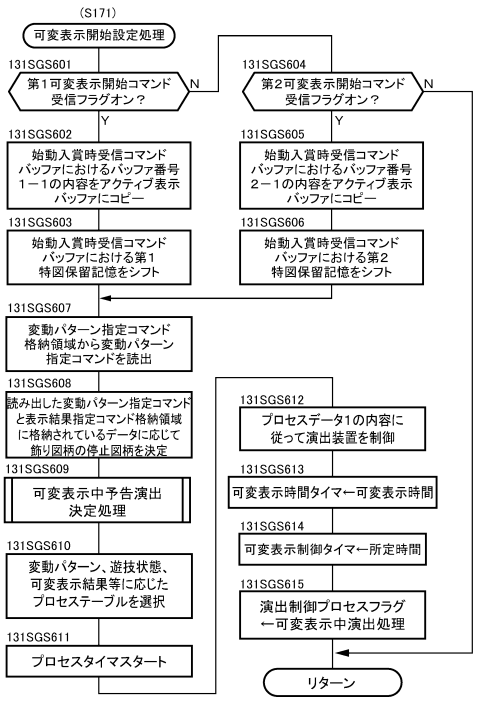
【図１１－２４】

先読予告実行決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（Ｎリーチ）	９０％	１０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	７０％	２０％	１０％
大当り	５％	３０％	６５％

【図１１－２５】

【図１１－２５】



【図１１－２６】

【図１１－２６】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様　※	「７」リーチ態様
はずれ（非リーチ）	１００％	—	—	—
はずれ（ノーマルリーチ）	—	９５％	５％	—
はずれ（スーパーリーチ）	—	８０％	１９％	１％
大当り	—	２０％	５０％	３０％

※：「７」を除く

【図１１－２７】

【図１１－２７】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

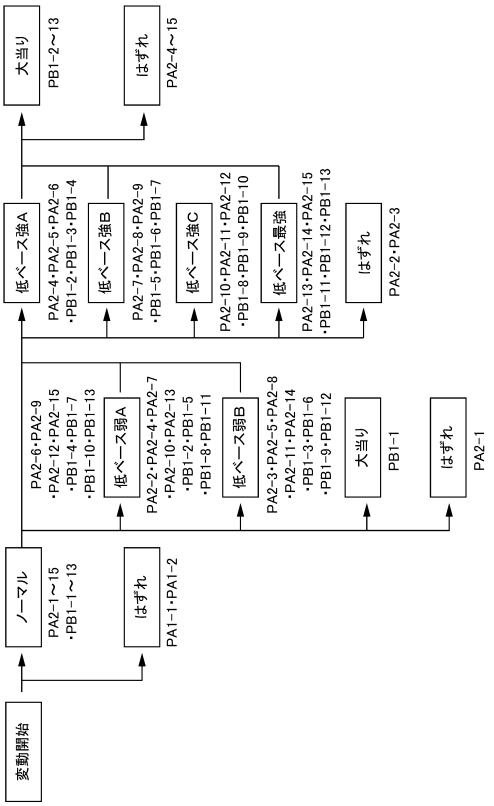
【図１１－２８】

【図１１－２８】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当り
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当り
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当り
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当り
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当り
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当り
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当り
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当り
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当り
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当り
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当り
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当り
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当り
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当り
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当り
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当り
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当り
PB1-18	非リーチ→大当り

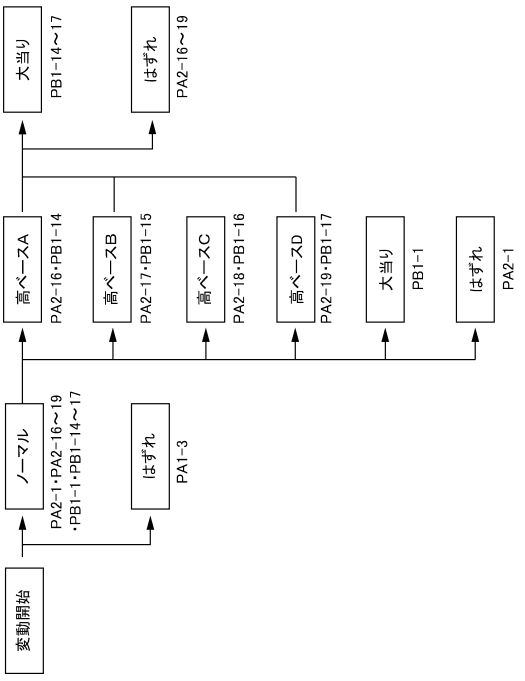
【図１１－２９】

【図１１－２９】



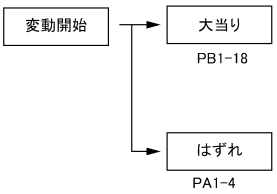
【図１１－３０】

【図１１－３０】



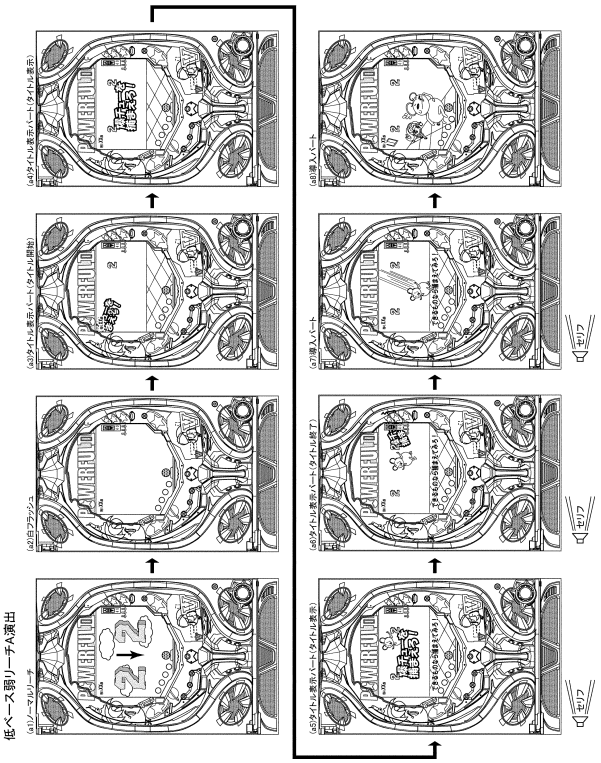
【図１１－３１】

【図１１－３１】



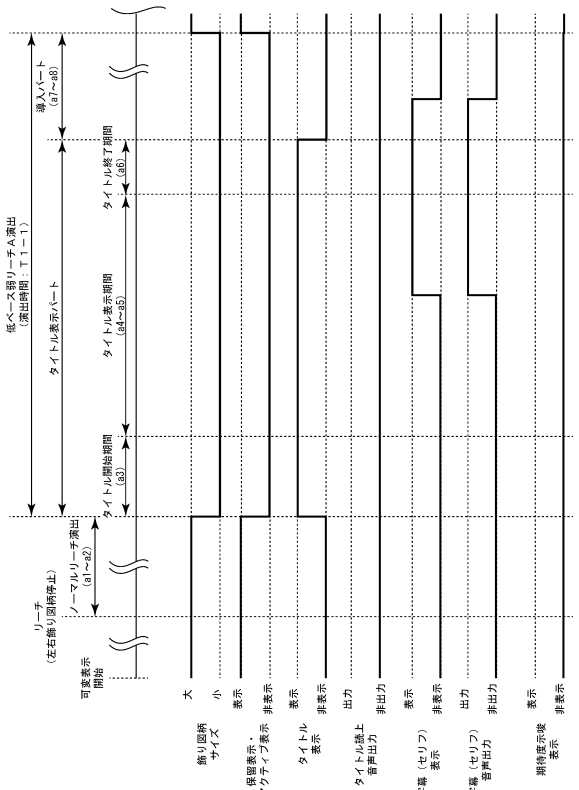
【図１１－３２】

【図１１－３２】



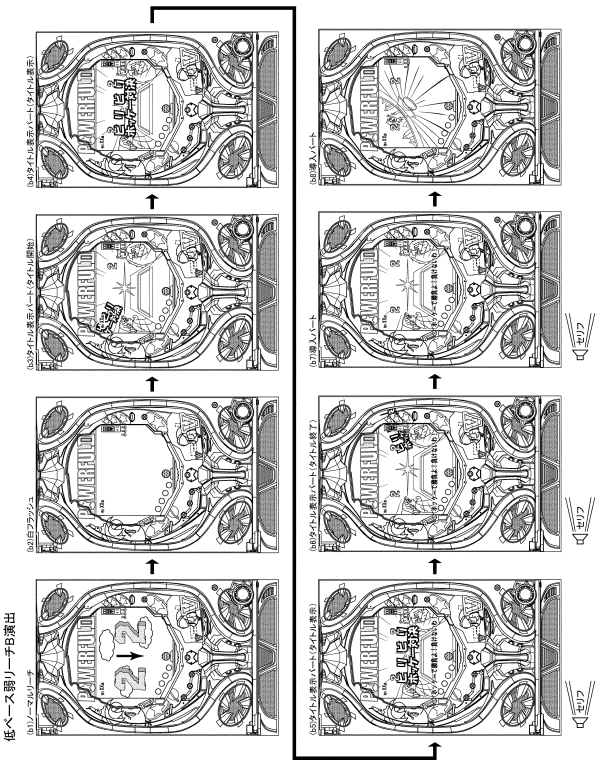
【図１１－３３】

【図１１－３３】



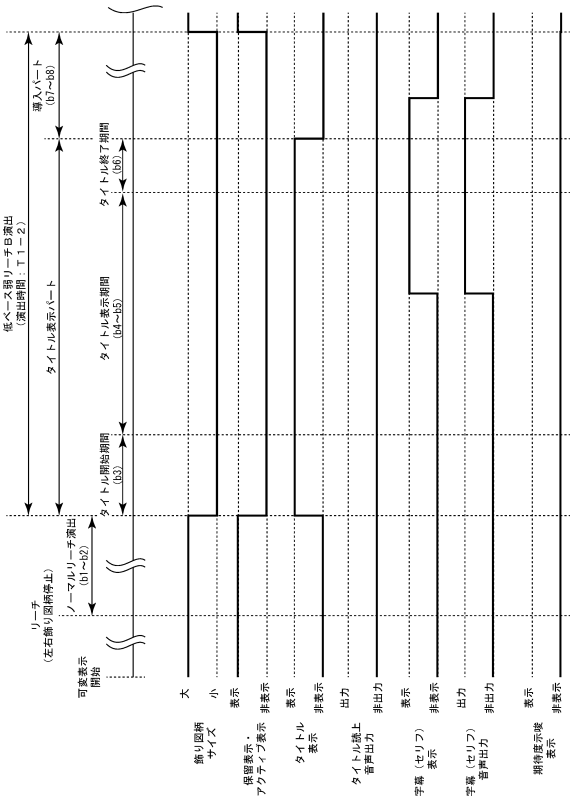
【図１１－３４】

【図１１－３４】



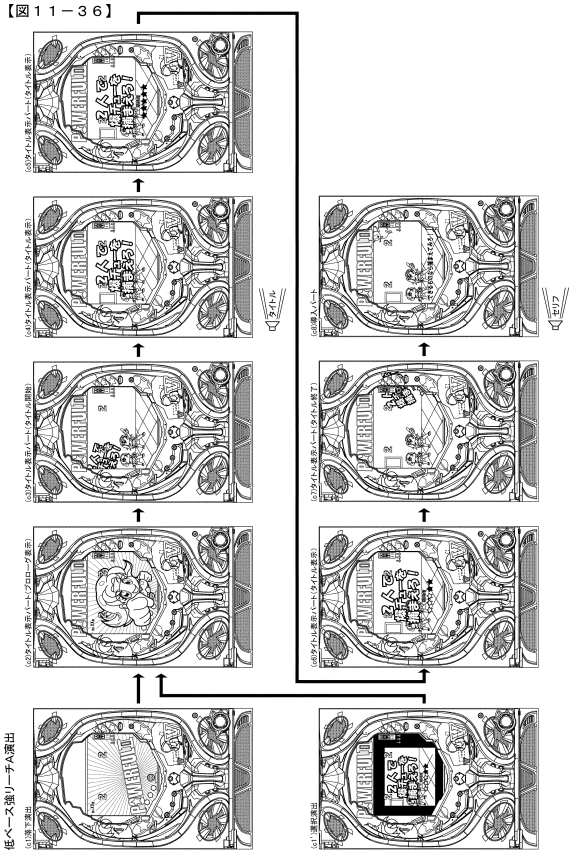
【図１１－３５】

【図１１－３５】



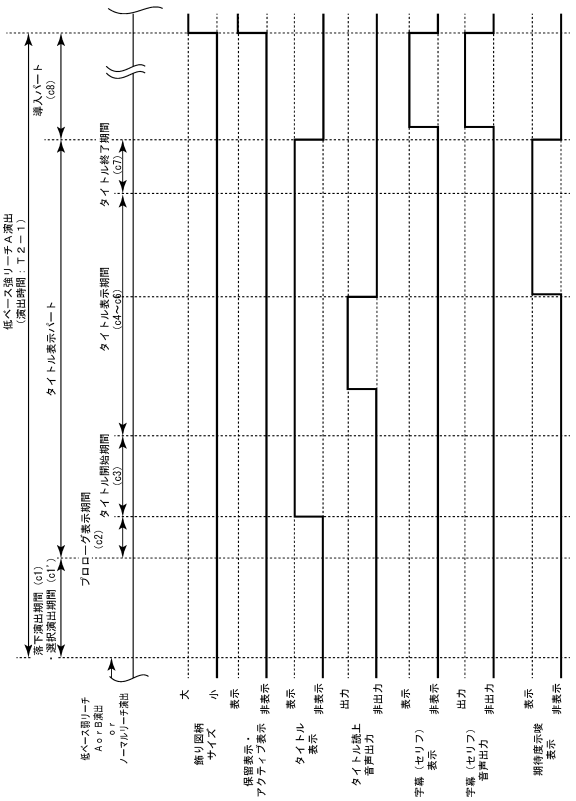
【図１１－３６】

【図１１－３６】



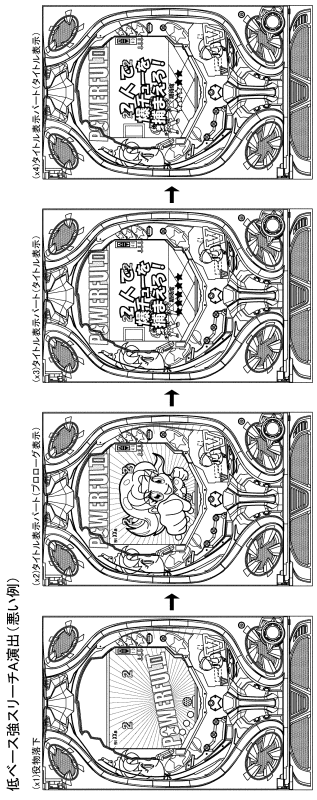
【図１１－３７】

【図１１－３７】

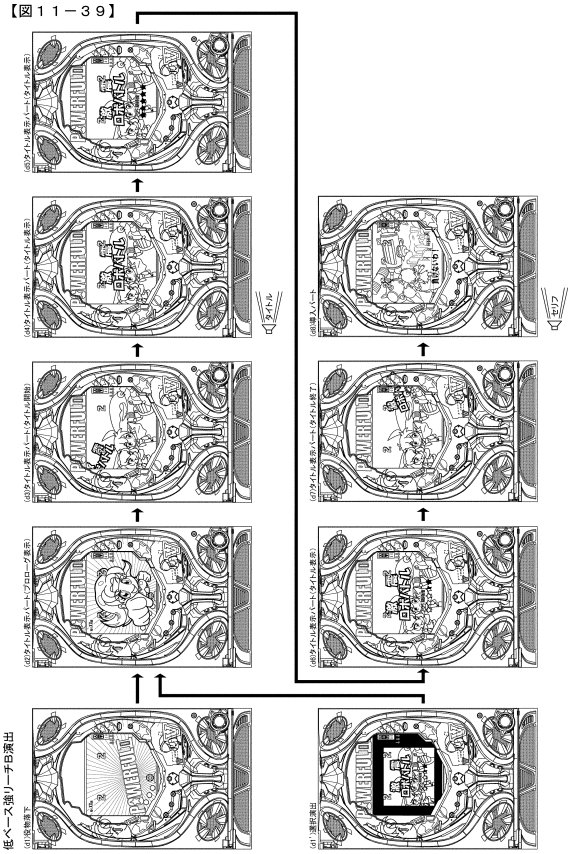


【図１１－３８】

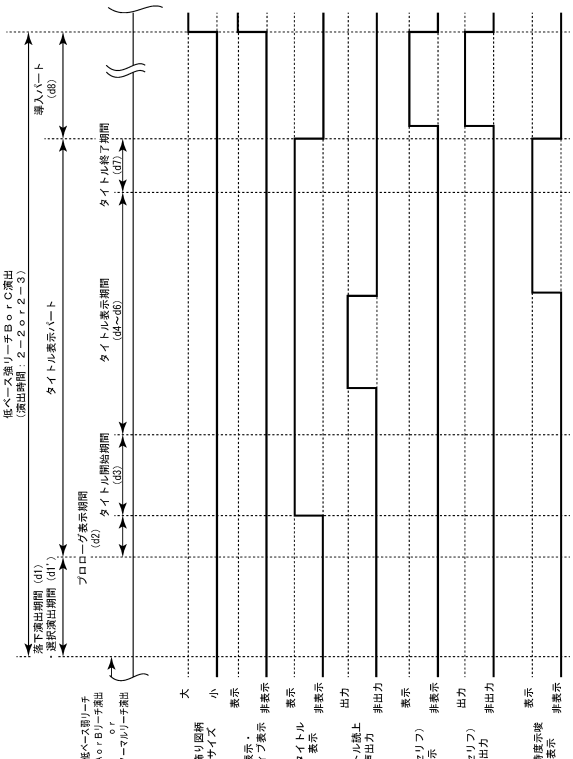
【図１１－３８】



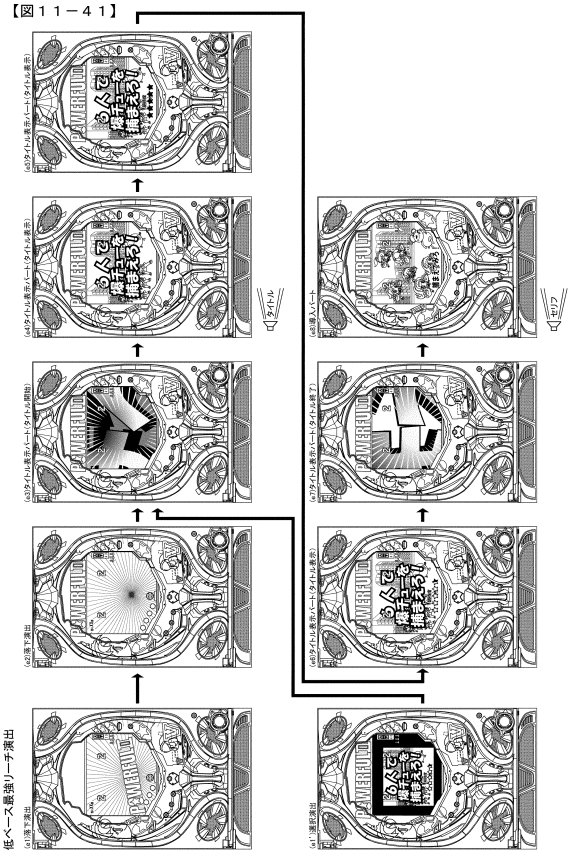
【図１１－３９】



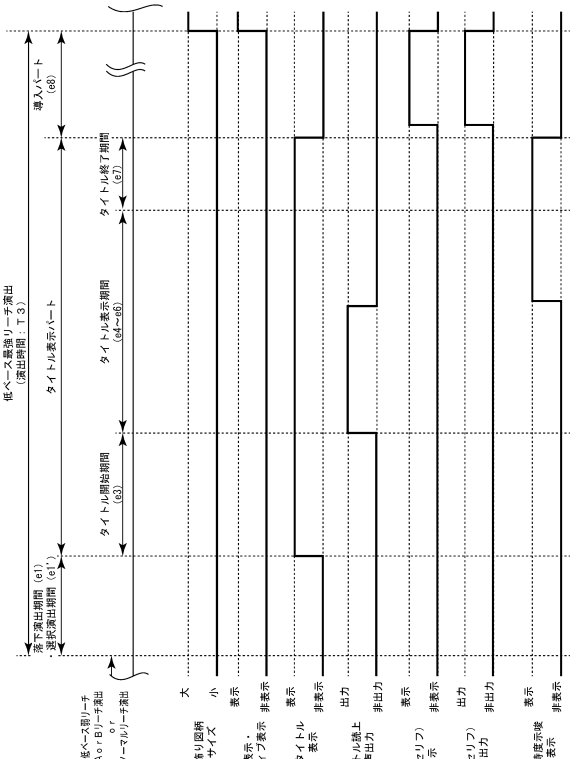
【図１１－４０】



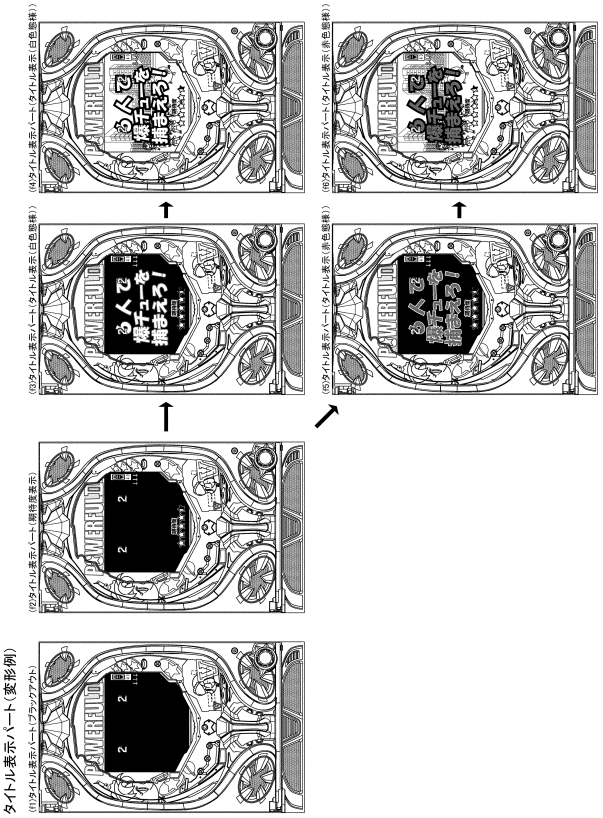
【図１１－４１】



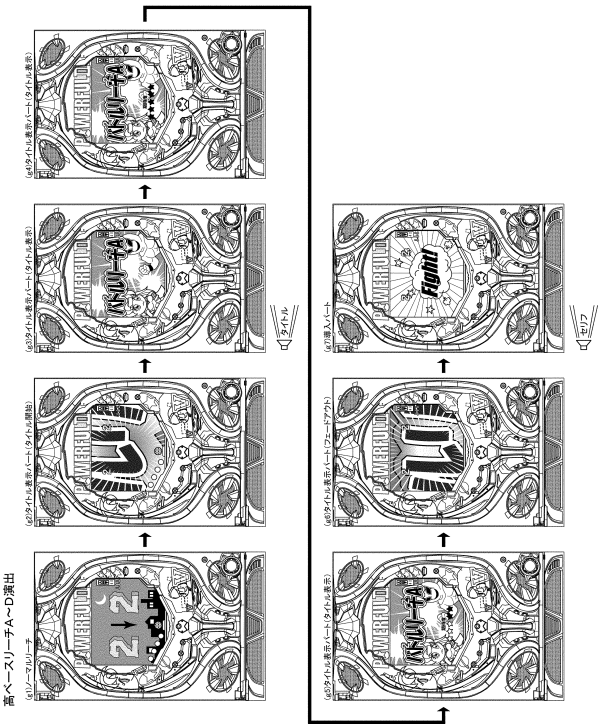
【図１１－４２】



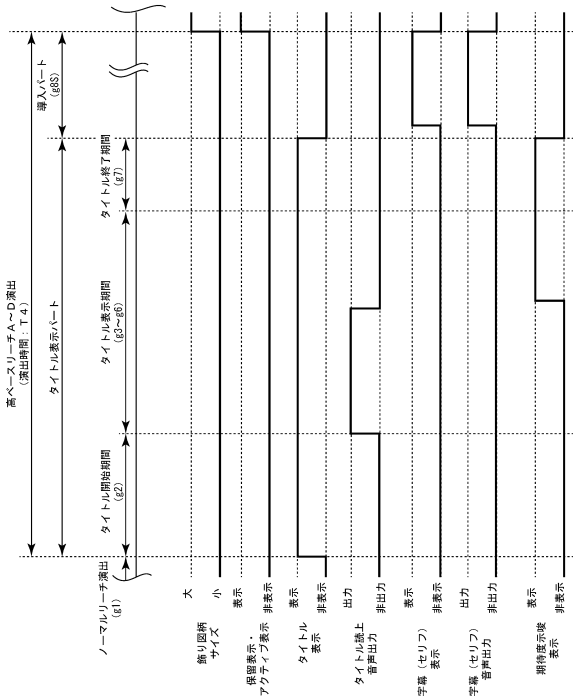
【図１１－４３】
【図１１－４３】



【図１１－４４】
【図１１－４４】

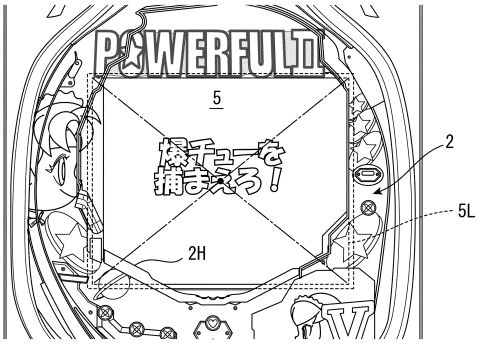


【図１１－４５】
【図１１－４５】

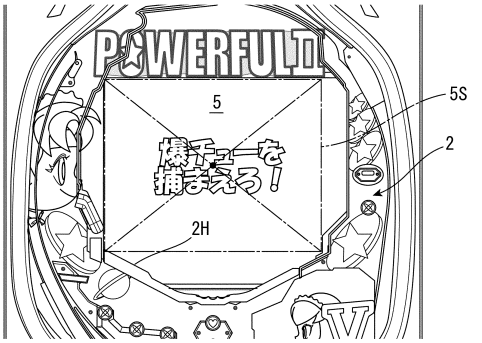


【図１１－４６】
【図１１－４６】

（Ａ）



（Ｂ）



【図１１－４７】

【図１１－４７】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース弱リーチＡ演出	Ｔ１－１	Ｔｔ１	Ｔｔ１ａ	Ｔｔ１ｂ	Ｔｔ１ｃ	Ｔｔ１ｄ
低ベース弱リーチＢ演出	Ｔ１－２	Ｔｔ１	Ｔｔ１ａ	Ｔｔ１ｂ	Ｔｔ１ｃ	Ｔｔ１ｄ
低ベース強リーチＡ演出	Ｔ２－１	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース強リーチＢ演出	Ｔ２－２	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース強リーチＣ演出	Ｔ２－３	Ｔｔ２	Ｔｔ２ａ	Ｔｔ２ｂ	Ｔｔ２ｃ	Ｔｔ２ｄ
低ベース最強リーチ演出	Ｔ３	Ｔｔ３	Ｔｔ３ａ	Ｔｔ３ｂ	Ｔｔ３ｃ	Ｔｔ３ｄ
高ベースリーチＡ～Ｄ演出	Ｔ４	Ｔｔ４	Ｔｔ４ａ	Ｔｔ４ｂ	Ｔｔ４ｃ	Ｔｔ４ｄ

【図１１－４８】

【図１１－４８】

（Ａ）低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

Ｔ１－１＜Ｔ１－２＜Ｔ２－１＜Ｔ２－２＜Ｔ２－３＜Ｔ３

（Ｂ）タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

ＴｔＮｂ＞ＴｔＮａ＞ＴｔＮｃ　（Ｎ＝１～４）

（Ｃ）スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

Ｔｔ３＞Ｔｔ２＞Ｔｔ１＞Ｔｔ４

（Ｄ）低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル開始期間の比較

Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ４ａ

（Ｅ）低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示期間の比較

Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ４ｂ

（Ｆ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ２ａ＞Ｔｔ１ａ

（Ｇ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ２ｂ＞Ｔｔ１ｂ

（Ｈ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

Ｔｔ３ｃ＞Ｔｔ２ｃ＞Ｔｔ１ｃ

（Ｉ）低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

Ｔｔ３ｄ＞Ｔｔ２ｄ＞Ｔｔ１ｄ

（Ｊ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

Ｔｔ１ｂ、Ｔｔ２ｂ、Ｔｔ３ｂ＞Ｔｔ１ａ、Ｔｔ２ａ、Ｔｔ３ａ

（Ｋ）低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

Ｔｔ１ａ、Ｔｔ２ａ、Ｔｔ３ａ＞Ｔｔ１ｃ、Ｔｔ２ｃ、Ｔｔ３ｃ

（Ｌ）低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

Ｔ１－１、Ｔ１－２、Ｔ２－１、Ｔ２－２、Ｔ２－３、Ｔ３＞Ｔ４

【図１１－４９】

【図１１－４９】

（Ａ）スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域サイズ
低ベース弱リーチＡ演出	爆チューを捕まえろ！	１０	ＦＪ	ＥＪＡ
低ベース弱リーチＢ演出	ビリビリホッケー対決	１０	ＦＪ	ＥＪＢ
低ベース強リーチＡ演出	２人で爆チューを捕まえろ！	１３	ＦＫ	ＥＫＡ
低ベース強リーチＢ演出	激震ロボバトル	７	ＦＫ	ＥＫＢ
低ベース強リーチＣ演出	大激震ロボバトル	８	ＦＫ	ＥＫＣ
低ベース最強リーチ演出	６人で爆チューを捕まえろ！	１３	ＦＳＫ	ＥＳＫ
飾り図柄（大）	－	－	ＫＤ	－
飾り図柄（小）	－	－	ＫＳ	－

（Ｂ）タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較

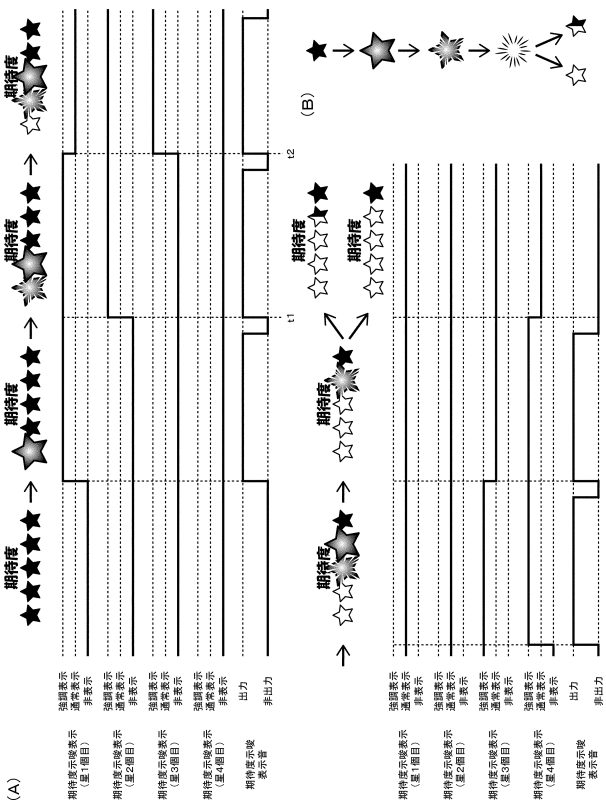
ＫＤ＞ＦＳＫ＞ＦＫ＞ＦＪ＞ＫＳ

（Ｃ）タイトル文字の表示領域サイズの比較

ＥＳＫ＞ＥＫＡ、ＥＫＢ、ＥＫＣ＞ＥＪＡ、ＥＪＢ

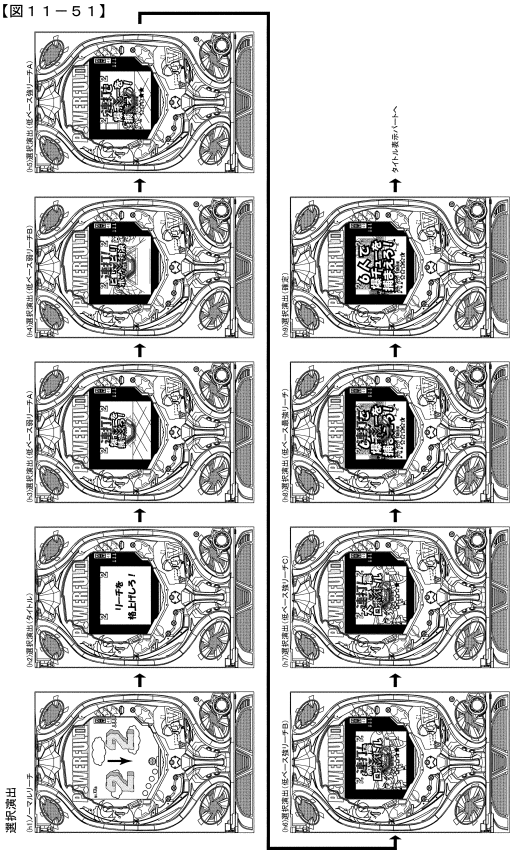
【図１１－５０】

【図１１－５０】



【図１１－５１】

【図１１－５１】



【図１１－５２】

【図１１－５２】

表示されるスーパーリーチ演出タイトル	次のタイトルに切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルのリーチ演出実行割合
低ベース弱リーチＡ演出	３回	０％
低ベース弱リーチＢ演出	４回	０％
低ベース強リーチＡ演出	８回	約３２．１８％
低ベース強リーチＢ演出	１０回	約３０．１６％
低ベース強リーチＣ演出	１５回	約３０．３０％
低ベース最強リーチ演出	―	約７．３６％

【図１１－５３】

【図１１－５３】

可変表示中において実行可能な演出

演出	演出対象	演出内容
説明文表示演出	低ベース強リーチＡ～Ｃ演出のプロローグ表示期間	「驚き！」、「桃の木」、「大ラッキー！」のメッセージを順に表示する
タイトル色変化演出	低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のタイトル表示期間	タイトル文字の色を白色から赤または金色に変化
操作促進演出Ａ	ノーマルリーチ演出	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの弱リーチ演出へ発展するか否かを報知
操作促進演出Ｂ	低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出のリ導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの強リーチ演出への発展するか否かを報知
操作促進演出Ｃ	低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出の導入パート中盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかのカットイン画像を表示
操作促進演出Ｄ	低ベース強リーチＡ～Ｃ演出及び低ベース最強リーチ演出の導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じて大当りか否かの演出結果を表示

【図１１－５４】

【図１１－５４】

（Ａ）説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	８０％	２０％
大当り	２０％	８０％

（Ｂ）タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行（白）	実行（赤）	実行（金）
はずれ	８０％	２０％	０％
発展	２０％	７５％	５％

（Ｃ）操作促進演出Ａの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	５０％	５０％
発展	０％	１００％

（Ｄ）操作促進演出Ｂにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像（小）	操作促進画像（大）
はずれ	９０％	１０％
発展	１０％	９０％

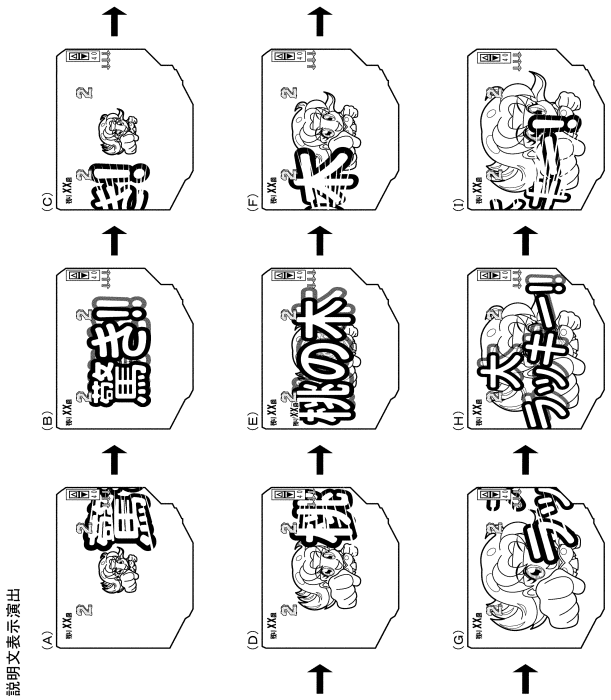
（Ｅ）操作促進演出Ｃの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像Ａ表示	カットイン画像Ｂ表示
はずれ	５０％	３０％	２０％
大当り	５％	３０％	６５％

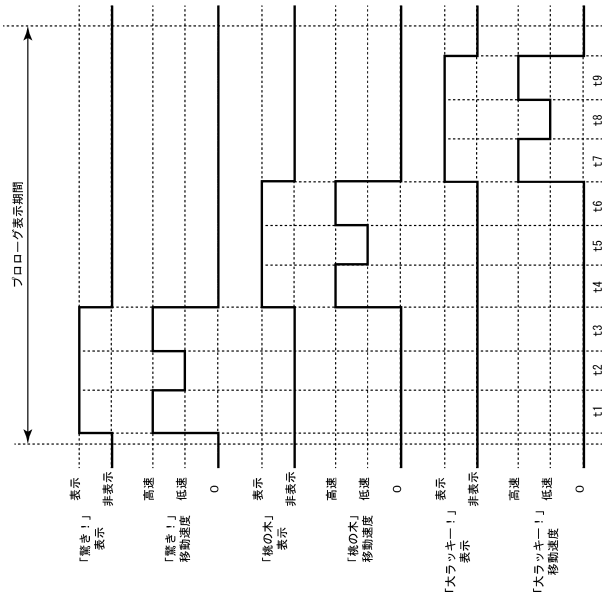
（Ｆ）操作促進演出Ｄにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像（小）	操作促進画像（大）
はずれ	９０％	１０％
大当り	１０％	９０％

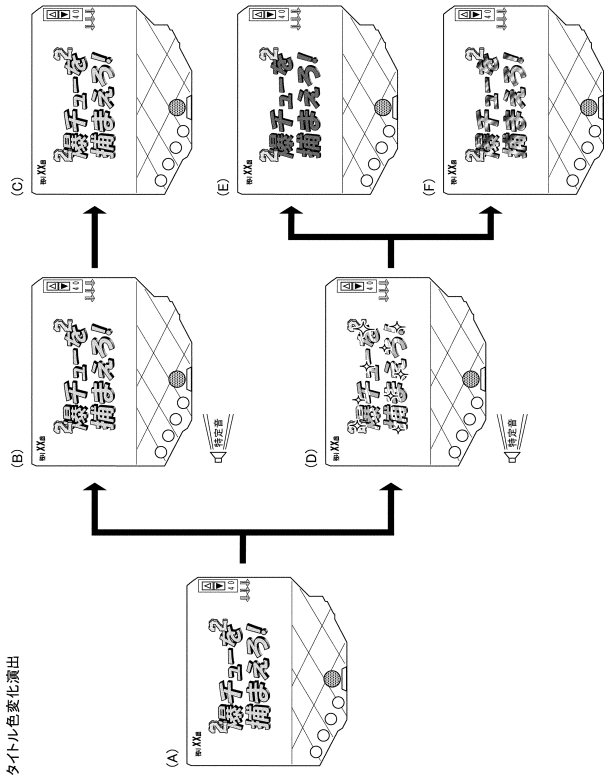
【図１１－５５】
【図１１－５５】



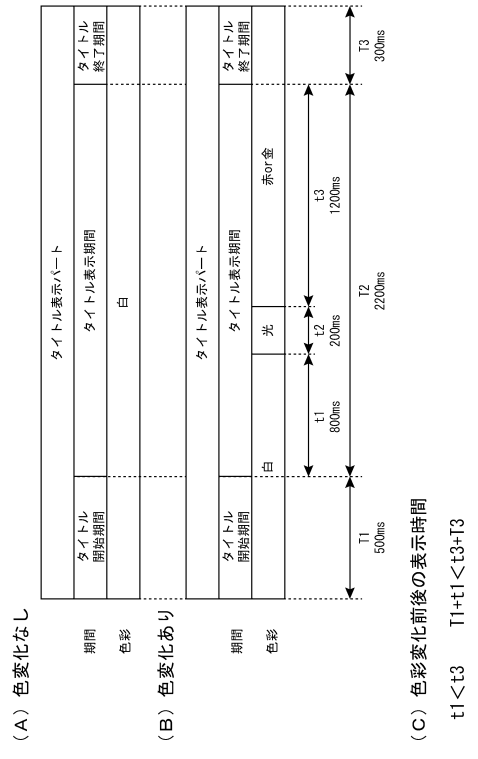
【図１１－５６】
【図１１－５６】



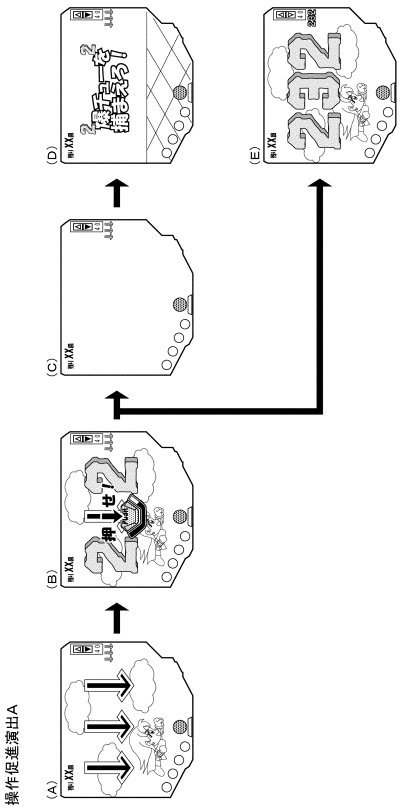
【図１１－５７】
【図１１－５７】



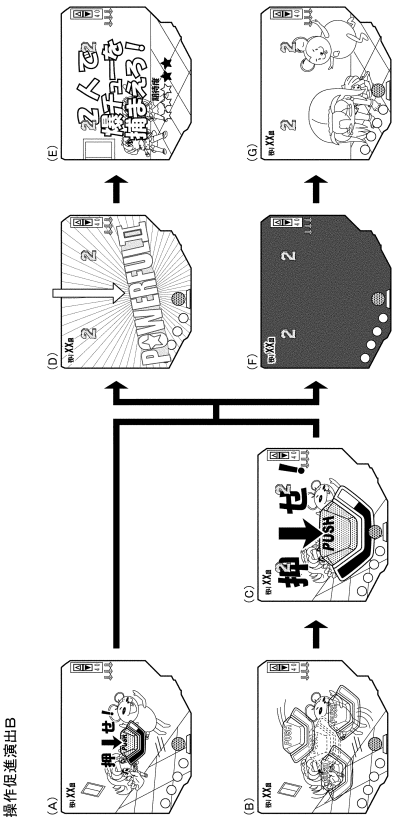
【図１１－５８】
【図１１－５８】



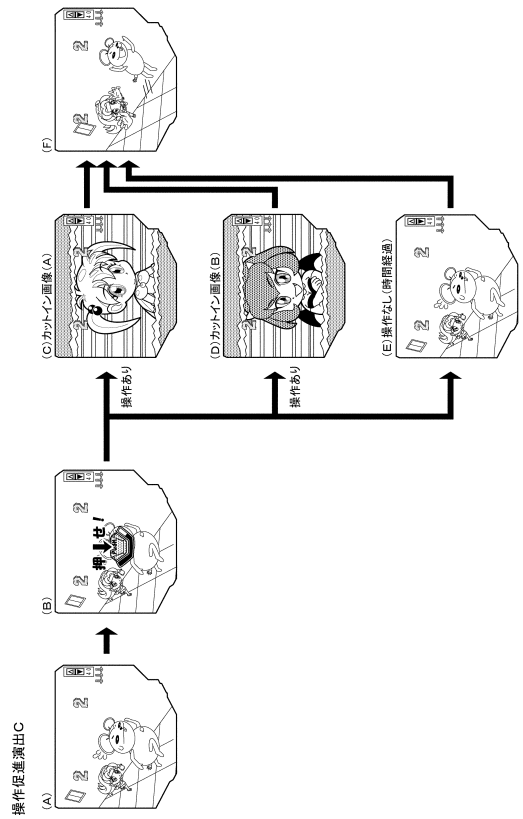
【図１１－５９】
【図１１－５９】



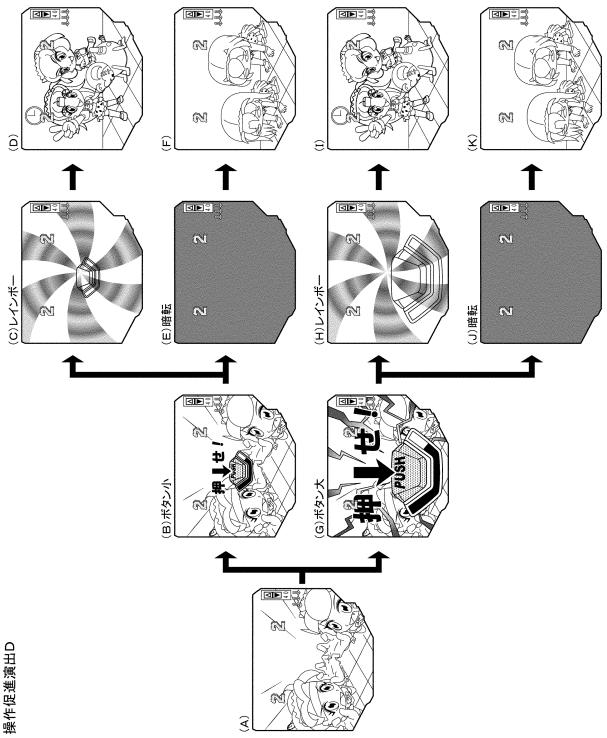
【図１１－６０】
【図１１－６０】



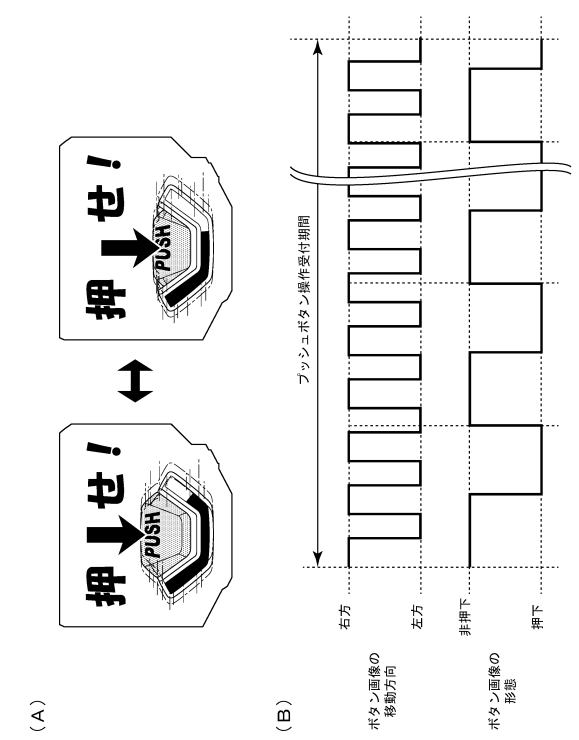
【図１１－６１】
【図１１－６１】



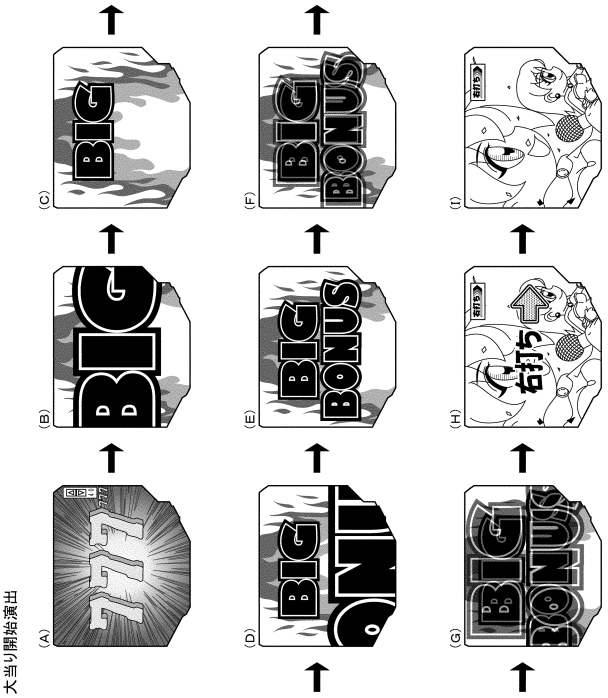
【図１１－６２】
【図１１－６２】



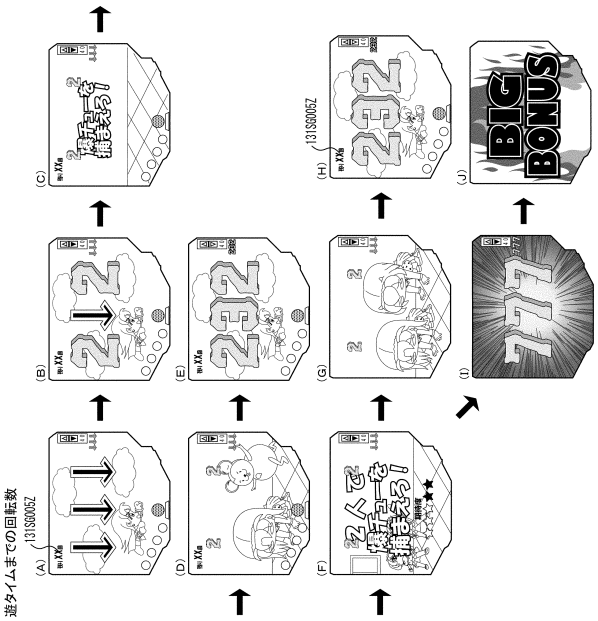
【図１１－６３】
【図１１－６３】



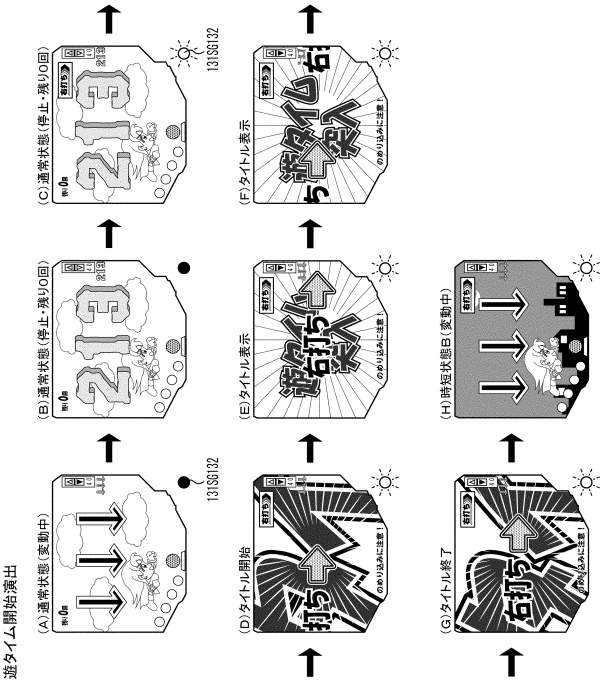
【図１１－６４】
【図１１－６４】



【図１１－６５】
【図１１－６５】



【図１１－６６】
【図１１－６６】



【図１１－６７】

【図１１－６７】

（Ａ）スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
リーチ演出のタイトル	静止	静止or動作	７～１３	ＬＲ	ＦＲ	ＥＲ
説明文字	動作	動作	３～６	ＬＳ	ＦＳ	ＥＳ
大当り開始演出のタイトル	動作	動作	８	ＬＢ	ＦＢ	ＥＢ
操作促進文字（小）	動作	動作	３	Ｌ１Ｐ	Ｆ１Ｐ	Ｅ１Ｐ
操作促進文字（大）	動作	動作	３	Ｌ２Ｐ	Ｆ２Ｐ	Ｅ２Ｐ

（Ｂ）表示時間の比較

ＬＢ＞ＬＲ＞Ｌ１Ｐ・Ｌ２Ｐ＞ＬＳ

（Ｃ）フォントサイズの比較

Ｆ２Ｐ＞ＦＢ＞ＦＲ＞ＦＳ＞Ｆ１Ｐ

（Ｄ）表示領域サイズの比較

Ｅ２Ｐ＞ＥＢ＞ＥＲ＞ＥＳ＞Ｅ１Ｐ

【図１１－６８】

【図１１－６８】

（Ａ）スーパーリーチ演出のタイトル、大当り開始演出のタイトル、操作促進文字、遊タイム開始演出のタイトル、遊タイムまでの残回数

	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
スーパーリーチ演出のタイトル文字	ＬＲ	ＦＲ	ＥＲ
大当り開始演出のタイトル文字	ＬＢ	ＦＢ	ＥＢ
第１操作促進文字	Ｌ１Ｐ	Ｆ１Ｐ	Ｅ１Ｐ
第２操作促進文字	Ｌ２Ｐ	Ｆ２Ｐ	Ｅ２Ｐ
遊タイム開始演出のタイトル文字	ＬＹ	ＦＹ	ＥＹ
遊タイムまでの残回数文字	―	ＦＺ	ＥＺ

（Ｂ）フォントサイズの比較

Ｆ２Ｐ＞ＦＢ＞ＦＹ＞ＦＲ＞Ｆ１Ｐ＞ＦＺ

（Ｃ）表示領域サイズの比較

Ｅ２Ｐ＞ＥＢ＞ＥＹ＞ＥＲ＞Ｅ１Ｐ＞ＥＺ

（Ｄ）表示時間の比較

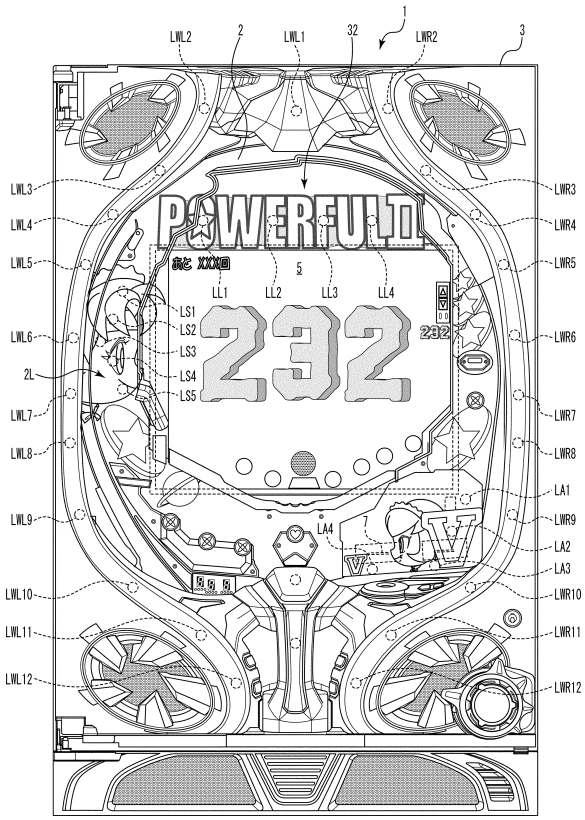
ＬＹ＞ＬＲ

（Ｅ）スーパーリーチ演出と遊タイム開始演出のタイトル表示態様

	表示態様
低ベース弱リーチＡ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース弱リーチＢ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース強リーチＡ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース強リーチＢ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース強リーチＣ演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース最強リーチ演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去
遊タイム開始演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去

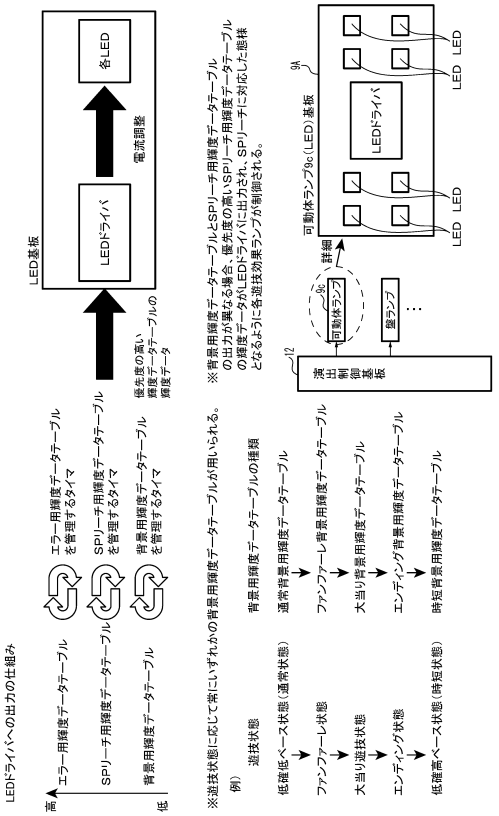
【図１１－６９】

【図１１－６９】



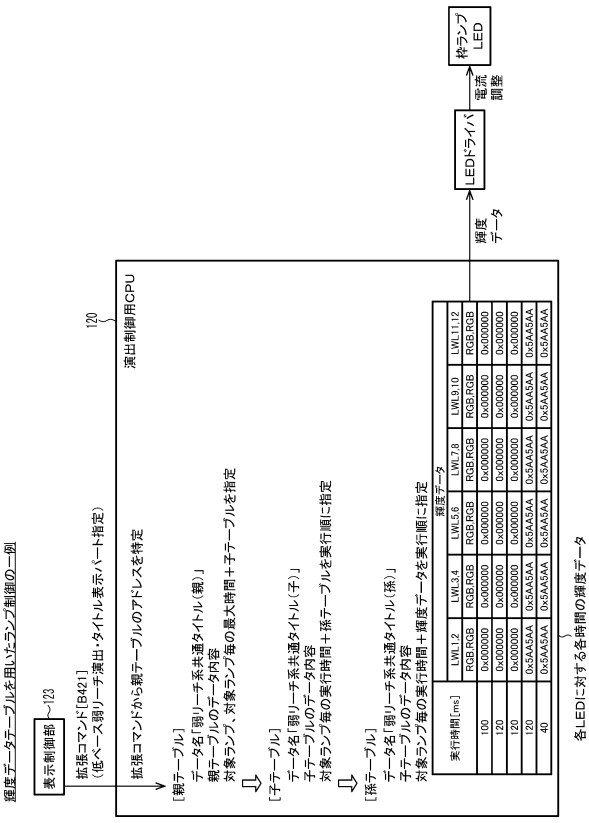
【図１１－７０】

【図１１－７０】



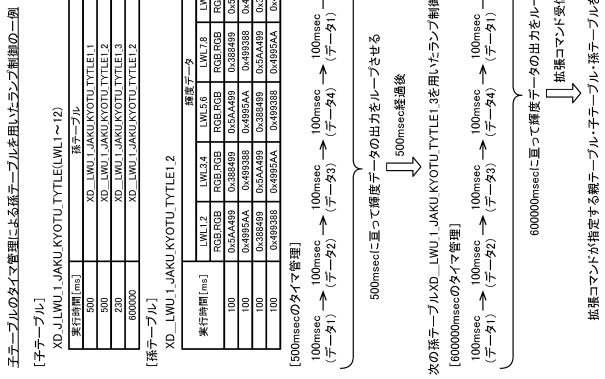
【図１１－７１】

【図１１－７１】



【図１１－７２】

【図１１－７２】



【図１１－７３】

【図１１－７３】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル（タイトル共通チャンスアップ赤）（タイトル共通チャンスアップ金）	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【図１１－７４】

【図１１－７４】　弱リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B421[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７５】

【図１１－７５】　弱リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,             &XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]}, ・・・・（1）
            {   500/10,             &XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（2）
            {   230/10,             &XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]}, ・・・・（3）
            {600000/10,             &XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,             &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]}, ・・・・（1）
            {   500/10,             &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（2）
            {   230/10,             &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]}, ・・・・（3）
            {600000/10,             &XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,             &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]}, ・・・・（1）
            {   500/10,             &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（2）
            {   230/10,             &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]}, ・・・・（3）
            {600000/10,             &XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   500/10,             &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[0]}, ・・・・（1）
            {   500/10,             &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（2）
            {   230/10,             &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[0]}, ・・・・（3）
            {600000/10,             &XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[0]}, ・・・・（4）
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７６】

【図１１－７６】　弱リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_OF + 0x0000 },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   120/10, F_ON + 0xAAAA },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWW
            {   100/10, F_OF + 0x00000 },
            {   120/10, F_ON + 0x00000 },
            {   120/10, F_ON + 0x66666 },
            {   120/10, F_ON + 0x66666 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７７】

【図１１－７７】　弱リーチ系共通タイトル（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499 },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {   100/10, F_ON + 0x8888 },
            {   100/10, F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_ON + 0x66666 },
            {   100/10, F_ON + 0x55555 },
            {   100/10, F_ON + 0x44444 },
            {   100/10, F_ON + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x499388 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x5AA499 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x4995AA },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x388499 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７８】

【図１１－７８】　弱リーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122 },
            {   30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   20/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   20/10, F_OF + 0xAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA0 },
            {   20/10, F_OF + 0x1001 },
            {   30/10, F_OF + 0x0110 },
            {   20/10, F_OF + 0xA00A },
            {   30/10, F_OF + 0xAAAA },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10, F_OF + 0x66666 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   30/10, F_OF + 0x00066 },
            {   20/10, F_OF + 0x11106 },
            {   30/10, F_OF + 0x00010 },
            {   20/10, F_OF + 0x66601 },
            {   30/10, F_OF + 0x66660 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   30/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000 },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA000, 0x5AA122 },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA122, 0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000000, 0x1225AA },
            {   30/10, F_OF + 0x1225AA, 0x0005AA },
            {   20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－７９】

【図１１－７９】　タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BS11[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BS11[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BS11[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BS11[] = {
            {  600000/10,                           &XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８０】

【図１１－８０】　タイトル共通チャンスアップ赤（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0]}, ・・・・（5）
            {  1200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0]}, ・・・・（6）
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0]}, ・・・・（7）
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８１】

【図１１－８１】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）１

```
const struct S_LAMP     &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000200, 0x000000, 0x000000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000200, 0x000000, 0x000000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000200, 0x000000, 0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                               -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000200, 0x000000, 0x000000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000200, 0x000000, 0x000000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000200, 0x000200, 0x000000, 0x000000 },//04
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                 1234
//                                 RRRR
            {   200/10, F_OFF + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___ LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {   40/10,  F_OFF + 0x00000 },//00
            {   40/10,  F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {   40/10,  F_OFF + 0x00000 },//02
            {   40/10,  F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {   40/10,  F_OFF + 0x00000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[] = {
//                                1  2      3  4
//                               RGBRGB    RGBRGB
            {   40/10, F_OFF + 0xC00000, 0x000000 },//00
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000 },//02
            {   40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {   40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８２】

【図１１－８２】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200200, 0x200C00, 0x200200, 0x200C00 },//00
            {   40/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200200, 0x200C00, 0x200200, 0x200C00 },//01
            {   30/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200200, 0x200C00, 0x200200, 0x200C00 },//02
            {   40/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200200, 0x200C00, 0x200200, 0x800800 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x800C00, 0x200000, 0x200200, 0x200C00, 0x200800, 0x300300 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x300800, 0x200000, 0x200200, 0x800800, 0x800300, 0x000000 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x000300, 0x800800, 0x800800, 0x300300, 0x300000, 0x000000 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x300300, 0x300300, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                               -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_ON + 0x200C00, 0x200000, 0x200200, 0x200C00, 0x200200, 0x200C00 },//00
            {   40/10, F_ON + 0x200C00, 0x200200, 0x200800, 0x800800, 0x800200, 0x200C00 },//01
            {   30/10, F_ON + 0x200C00, 0x200800, 0x800300, 0x300300, 0x300800, 0x800800 },//02
            {   40/10, F_ON + 0x200800, 0x800300, 0x300000, 0x000000, 0x000300, 0x300300 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x000300, 0x300000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                 1234
//                                 RRRR
            {   30/10, F_ON + 0xAAAA },//00
            {   40/10, F_ON + 0xAAAA },//01
            {   30/10, F_ON + 0xAAAA },//02
            {   40/10, F_ON + 0xAA88 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x8833 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x3300 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x0000 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x0000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {   30/10, F_ON + 0x66666 },//00
            {   40/10, F_ON + 0x66666 },//01
            {   30/10, F_ON + 0x66666 },//02
            {   40/10, F_ON + 0x66666 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x66644 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x44422 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x22200 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x00000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x00000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[] = {
//                                1  2      3  4
//                               RGBRGB    RGBRGB
            {   30/10, F_ON + 0x200C00, 0x666000 },//00
            {   40/10, F_ON + 0x200C00, 0x444800 },//01
            {   30/10, F_ON + 0x200800, 0x222300 },//02
            {   40/10, F_ON + 0x800300, 0x000000 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x300000, 0x000000 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//05
            {   30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//00
            {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８３】

【図１１－８３】　タイトル共通チャンスアップ赤（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0x600600, 0x600600, 0x300300, 0x300000, 0x300300 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x300000, 0x300300, 0x300300, 0x000000, 0x000300, 0x600600 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x600300, 0x000000, 0x000000, 0x300300, 0x300600, 0x900900 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x900600, 0x300300, 0x300300, 0x600600, 0x600900, 0x000000 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000900, 0x600600, 0x600600, 0x900900, 0x900300, 0x900900 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x900300, 0x900900, 0x900900, 0x000300, 0x000900, 0x600600 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x600900, 0x000300, 0x000000, 0x900900, 0x900600, 0x300300 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x300600, 0x900900, 0x900900, 0x600600, 0x600300, 0x000000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                - ②      ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                ---RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0x300600, 0x600900, 0x900900, 0x900600, 0x600600 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x000600, 0x600900, 0x900000, 0x000300, 0x000900, 0x900900 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x000900, 0x900300, 0x000900, 0x900600, 0x900300, 0x000300 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0x000900, 0x900600, 0x600600, 0x600900, 0x900900 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x000900, 0x900600, 0x600300, 0x300300, 0x300600, 0x600600 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x000600, 0x600300, 0x300000, 0x000000, 0x000300, 0x300300 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x000300, 0x300000, 0x000300, 0x300300, 0x300000, 0x000000 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000300, 0x300600, 0x600600, 0x600300, 0x300300 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    20/10, F_OF + 0x0022 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x2244 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x4477 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x77AA },//03
            {    20/10, F_OF + 0xAA77 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x7744 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x4422 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x2200 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    20/10, F_OF + 0x22200 },//00
            {    20/10, F_OF + 0x00022 },//01
            {    20/10, F_OF + 0x22244 },//02
            {    20/10, F_OF + 0x44466 },//03
            {    20/10, F_OF + 0x66688 },//04
            {    20/10, F_OF + 0x88866 },//05
            {    20/10, F_OF + 0x66644 },//06
            {    20/10, F_OF + 0x44422 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[] = {
//                                1  2     3  4
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_ON + 0x000C00, 0xC00C00 },//00
            {    40/10, F_ON + 0x000C00, 0xC00800 },//01
            {    30/10, F_ON + 0x000800, 0x800300 },//02
            {    40/10, F_ON + 0x800300, 0x800300 },//03
            {    30/10, F_ON + 0x800300, 0xC00800 },//04
            {    40/10, F_ON + 0xC00800, 0xC00C00 },//05
            {    30/10, F_ON + 0xC00C00, 0xC00C00 },//06
            {    40/10, F_ON + 0x000C00, 0xC00C00 },//00
           {600000/10, F_OF + 0x000C00, 0xC00C00 },//00
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８４】

【図１１－８４】　タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BS12[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LWU_1_KTOTU_CHANCE_K1N[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BS12[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LLOGO_KTOTU_CHANCE_K1N[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BS12[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LSLMP_KTOTU_CHANCE_K1N[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BS12[] = {
            {  600000/10,                       &XD_J_LATAK_KTOTU_CHANCE_K1N[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８５】

【図１１－８５】　タイトル共通チャンスアップ金（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N[] = {
            {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0]},・・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0]},・・・・・（９）
           {600000/10,                  &XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0], &XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N[] = {
            {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0]},・・・・（９）
           {600000/10,                  &XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N[] = {
            {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0]},・・・・（９）
           {600000/10,                  &XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N[] = {
            {   200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[0]},・・・・（８）
            {  1200/10,                 &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N1_6[0]},・・・・（９）
           {600000/10,                  &XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N1_4[0]},・・・・（１０）
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８６】

【図１１－８６】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   200/10, F_ON + 0x0000 },//00
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//00
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//01
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//02
            {    40/10, F_OFF + 0xAAAAA },//03
            {    40/10, F_OFF + 0x00000 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_K1N1_1[] = {
//                                1  2     3  4
//                                RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//00
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//01
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//02
            {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//03
            {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//04
            {END_CODE}
};
```

【図１１－８７】

【図１１－８７】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
        {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//01
        {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//02
        {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91 },//03
        {    30/10, F_ON + 0xA91FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1A91, 0x330330 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x330A91, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91, 0xA91330, 0x000000 },//05
        {    30/10, F_ON + 0x000330, 0xA91A91, 0xA91A91, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x330330, 0x330330, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  ---RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
        {    40/10, F_ON + 0x000FC1, 0xFC1FC1, 0xA91A91, 0xA91A91, 0xA91FC1, 0xFC1FC1 },//01
        {    30/10, F_ON + 0x000FC1, 0xFC1A91, 0xA91330, 0x330330, 0x330A91, 0xA91A91 },//02
        {    40/10, F_ON + 0x000A91, 0xA91330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//03
        {    30/10, F_ON + 0x000330, 0x330000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//05
        {    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
        {    30/10, F_ON + 0xFFFF },//00
        {    40/10, F_ON + 0xFFFF },//01
        {    30/10, F_ON + 0xFFFF },//02
        {    40/10, F_ON + 0xFFAA },//03
        {    30/10, F_ON + 0xAA33 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x3300 },//05
        {    30/10, F_ON + 0x0000 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x0000 },//00
        {600000/10, F_OF + 0x0000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  12345
//                                  WWWW
        {    30/10, F_ON + 0xAAAAA },//00
        {    40/10, F_ON + 0xAAAAA },//01
        {    30/10, F_ON + 0xAAAAA },//02
        {    40/10, F_ON + 0xAAAAA },//03
        {    30/10, F_ON + 0xAAA66 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x66633 },//05
        {    30/10, F_ON + 0x33300 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x00000 },//00
        {600000/10, F_OF + 0x00000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_4[] = {
//                                  1  2     3  4
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1FC1 },//00
        {    40/10, F_ON + 0xFC1FC1, 0xFC1A91 },//01
        {    30/10, F_ON + 0xFC1A91, 0xA91330 },//02
        {    40/10, F_ON + 0xA91330, 0x330000 },//03
        {    30/10, F_ON + 0x330000, 0x000000 },//04
        {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//05
        {    30/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//06
        {    40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },//00
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },//00
        {END_CODE}
};
```

【図１１－８８】

【図１１－８８】　タイトル共通チャンスアップ金（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x660660, 0x660660, 0x330330, 0x330000, 0x330330 },//00
        {    20/10, F_OF + 0x330000, 0x330330, 0x330330, 0x000000, 0x000330, 0x660660 },//01
        {    20/10, F_OF + 0x660330, 0x000000, 0x000000, 0x330330, 0x330660, 0xA91A91 },//02
        {    20/10, F_OF + 0xA91660, 0x330330, 0x330330, 0x660660, 0x660A91, 0xFC2FC2 },//03
        {    20/10, F_OF + 0xFC2A91, 0x660660, 0x660660, 0xA91A91, 0xA91FC2, 0xA91A91 },//04
        {    20/10, F_OF + 0xA91FC2, 0xA91A91, 0xA91A91, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0x660660 },//05
        {    20/10, F_OF + 0x660A91, 0xFC2FC2, 0xFC2FC2, 0xA91A91, 0xA91660, 0x330330 },//06
        {    20/10, F_OF + 0x330660, 0xA91A91, 0xA91A91, 0x660660, 0x660330, 0x000000 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                  ---RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
        {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x330660, 0x660A91, 0xA91A91, 0xA91660, 0x660660 },//00
        {    20/10, F_OF + 0x000660, 0x660A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91 },//01
        {    20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91FC2, 0xFC2A91, 0xA91A91, 0xA91FC2, 0xFC2FC2 },//02
        {    20/10, F_OF + 0x000FC2, 0xFC2A91, 0xA91660, 0x660660, 0x660A91, 0xA91A91 },//03
        {    20/10, F_OF + 0x000A91, 0xA91660, 0x660330, 0x330330, 0x330660, 0x660660 },//04
        {    20/10, F_OF + 0x000660, 0x660330, 0x330000, 0x000000, 0x000330, 0x330330 },//05
        {    20/10, F_OF + 0x000330, 0x330000, 0x000330, 0x330330, 0x330000, 0x000000 },//06
        {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000330, 0x330660, 0x660660, 0x660330, 0x330330 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  1234
//                                  RRRR
        {    20/10, F_OF + 0x0033 },//00
        {    20/10, F_OF + 0x3366 },//01
        {    20/10, F_OF + 0x66AA },//02
        {    20/10, F_OF + 0xAAFF },//03
        {    20/10, F_OF + 0xFFAA },//04
        {    20/10, F_OF + 0xAA66 },//05
        {    20/10, F_OF + 0x6633 },//06
        {    20/10, F_OF + 0x3300 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  12345
//                                  WWWW
        {    20/10, F_OF + 0x33300 },//00
        {    20/10, F_OF + 0x00033 },//01
        {    20/10, F_OF + 0x33366 },//02
        {    20/10, F_OF + 0x66688 },//03
        {    20/10, F_OF + 0x888AA },//04
        {    20/10, F_OF + 0xAAA88 },//05
        {    20/10, F_OF + 0x88866 },//06
        {    20/10, F_OF + 0x66633 },//00
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN1_6[] = {
//                                  1  2     123 3
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {    20/10, F_OF + 0x330660, 0x660A91 },//00
        {    20/10, F_OF + 0x660A91, 0xA91FC2 },//01
        {    20/10, F_OF + 0xA91FC2, 0xFC2A91 },//02
        {    20/10, F_OF + 0xFC2A91, 0xA91660 },//03
        {    20/10, F_OF + 0xA91660, 0x660330 },//04
        {    20/10, F_OF + 0x660330, 0x330000 },//05
        {    20/10, F_OF + 0x330000, 0x000330 },//06
        {    20/10, F_OF + 0x000330, 0xA91660 },//00
        {END_CODE}
};
```

【図１１－８９】

【図１１－８９】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B400[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B400[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B400[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B400[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        {END_CODE}
};
```

【図１１－９０】

【図１１－９０】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
        {  200/10,                  &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0],
        { 1270/10,                  &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0], &XD___LWU_2_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0],
        { 1500/10,                  &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0],
        { 1730/10,                  &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0],
        {  500/10,                  &XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0],
          ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
        {  200/10,                  &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0],
        { 1270/10,                  &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0],
        { 1500/10,                  &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0],
        { 1730/10,                  &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0],
        {  500/10,                  &XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0],
          ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
        {  200/10,                  &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0],
        { 1270/10,                  &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0],
        { 1500/10,                  &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0],
        { 1730/10,                  &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0],
        {  500/10,                  &XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0],
          ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[] = {
        {  200/10,                  &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_1[0],
        { 1270/10,                  &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[0],
        { 1500/10,                  &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_3[0],
        { 1730/10,                  &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_4[0],
        {  500/10,                  &XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_5[0],
          ⋮
```

【図１１－９１】

【図１１－９１】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {     10/10,  F_OF + 0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA },
            {    150/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {     10/10,  F_OF + 0xAAAA },
            {    150/10,  F_ON + 0x5555 },
            {600000/10,  F_OF + 0x5555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {     10/10,  F_OF + 0x66666 },
            {    150/10,  F_ON + 0x33333 },
            {600000/10,  F_OF + 0x33333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_1[] = {
//                                1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {     10/10,  F_OF + 0x5AA5AA,  0x6665AA },
            {    150/10,  F_ON + 0x505505,  0x333505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x333505 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９２】

【図１１－９２】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000000 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000000,  0x000000 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000000,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x000000,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x000505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505000,  0x000000,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {600000/10,  F_OF + 0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505,  0x505505 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5550 },
            {   110/10,  F_ON + 0x0055 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {   110/10,  F_ON + 0x5555 },
            {600000/10,  F_OF + 0x5555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33300 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33033 },
            {   110/10,  F_ON + 0x00333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {   110/10,  F_ON + 0x33333 },
            {600000/10,  F_OF + 0x33333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_2[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   110/10,  F_ON + 0x505505,  0x333505 },
            {   110/10,  F_ON + 0x505000,  0x330000 },
            {   110/10,  F_ON + 0x000510,  0x003510 },
            {   110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {   110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {   110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {   110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {   110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {   110/10,  F_ON + 0x510510,  0x333510 },
            {600000/10,  F_OF + 0x510510,  0x333510 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９３】

【図１１－９３】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10,  F_ON + 0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090 },
            {   150/10,  F_ON + 0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080 },
            {   150/10,  F_ON + 0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090 },
            {   150/10,  F_ON + 0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   150/10,  F_ON + 0xAAAA },
            {   150/10,  F_ON + 0x9999 },
            {   150/10,  F_ON + 0x8888 },
            {   150/10,  F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   150/10,  F_ON + 0x66666 },
            {   150/10,  F_ON + 0x55555 },
            {   150/10,  F_ON + 0x44444 },
            {   150/10,  F_ON + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_3[] = {
//                                1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10,  F_ON + 0x0A0090,  0x666080 },
            {   150/10,  F_ON + 0x0900A0,  0x555090 },
            {   150/10,  F_ON + 0x080090,  0x4440A0 },
            {   150/10,  F_ON + 0x090080,  0x666090 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９４】

【図１１－９４】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10,  F_ON + 0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090 },
            {   100/10,  F_ON + 0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080 },
            {   100/10,  F_ON + 0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090,  0x080090,  0x0A0090 },
            {   100/10,  F_ON + 0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0,  0x090080,  0x0900A0 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   100/10,  F_ON + 0xAAAA },
            {   100/10,  F_ON + 0x9999 },
            {   100/10,  F_ON + 0x8888 },
            {   100/10,  F_ON + 0x9999 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   100/10,  F_ON + 0x66666 },
            {   100/10,  F_ON + 0x55555 },
            {   100/10,  F_ON + 0x44444 },
            {   100/10,  F_ON + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_4[] = {
//                                1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10,  F_ON + 0x0A0090,  0x666080 },
            {   100/10,  F_ON + 0x0900A0,  0x555090 },
            {   100/10,  F_ON + 0x080090,  0x4440A0 },
            {   100/10,  F_ON + 0x090080,  0x666090 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９５】

【図１１－９５】　弱リーチ系弱リーチＡ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
            {    50/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 },
            {    40/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
            {    50/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
            {    40/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
            {    50/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
            {    40/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
            {    50/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    50/10, F_OF + 0x0000 },
            {    40/10, F_OF + 0x1111 },
            {    50/10, F_OF + 0x2222 },
            {    40/10, F_OF + 0x3333 },
            {    50/10, F_OF + 0x4444 },
            {    40/10, F_OF + 0x5555 },
            {    50/10, F_OF + 0x6666 },
            {    40/10, F_OF + 0x7777 },
            {    50/10, F_OF + 0x8888 },
            {    40/10, F_OF + 0x8888 },
            {    50/10, F_OF + 0x8888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                              12345
//                              WWWW
            {    50/10, F_OF + 0x00000 },
            {    40/10, F_OF + 0x00000 },
            {    50/10, F_OF + 0x11111 },
            {    40/10, F_OF + 0x22222 },
            {    50/10, F_OF + 0x33333 },
            {    40/10, F_OF + 0x44444 },
            {    50/10, F_OF + 0x55555 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {    50/10, F_OF + 0x66666 },
            {    40/10, F_OF + 0x66666 },
            {    50/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU_5[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {    40/10, F_OF + 0x000000, 0x111000 },
            {    50/10, F_OF + 0x111111, 0x222111 },
            {    40/10, F_OF + 0x222222, 0x333222 },
            {    50/10, F_OF + 0x333333, 0x444333 },
            {    40/10, F_OF + 0x444444, 0x555444 },
            {    50/10, F_OF + 0x555555, 0x666555 },
            {    40/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
            {    50/10, F_OF + 0x777777, 0x666777 },
            {    40/10, F_OF + 0x888888, 0x666888 },
            {    50/10, F_OF + 0x888888, 0x666888 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９６】

【図１１－９６】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LBRGU_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LBRGU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LHENG_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LHENG_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSHOU_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSHOU_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B4OF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_JAKUB_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９７】

【図１１－９７】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAKUB_DONYU[] = {
            {   360/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_1[0]},//
            {   400/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_2[0], &XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_2[0]},//
            {   620/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_3[0]},//
            {   580/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_4[0], &XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_4[0]},//
            {   270/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_5[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LWU_1_JAKUB_DONYU_6[0], &XD___LWU_2_JAKUB_DONYU_6[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_JAKUB_DONYU[] = {//
            {   360/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_1[0]},//
            {   400/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_2[0]},//
            {   620/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_3[0]},//
            {   580/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_4[0]},//
            {   270/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_5[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LLOGO_JAKUB_DONYU_6[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_JAKUB_DONYU[] = {//
            {   360/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_1[0]},//
            {   400/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_2[0]},//
            {   620/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_3[0]},//
            {   580/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_4[0]},//
            {   270/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_5[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LSLMP_JAKUB_DONYU_6[0]},//
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKUB_DONYU[] = {
            {   360/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_1[0]},//
            {   400/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_2[0]},//
            {   620/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_3[0]},//
            {   580/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_4[0]},//
            {   270/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_5[0]},//
            {   770/10,                 &XD___LATAK_JAKUB_DONYU_6[0]},//
                ⋮
```

【図１１－９８】

【図１１－９８】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    10/10, F_OF + 0x7777 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              12345
//                              WWWW
            {    10/10, F_OF + 0x44444 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_1[] = {
//                              1  2     123  3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10, F_OF + 0x206206, 0x444206 },//07
            {END_CODE}
};
```

【図１１－９９】

【図１１－９９】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201,  0x201201 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201,  0x402402 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402,  0x201201,  0x201201 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201,  0x206206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x201402,  0x201206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x402402,  0x201206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x201201,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {100000/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201201 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402402 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201201 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x201402,  0x201206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206201,  0x402201,  0x206206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x402402,  0x201206,  0x206206,  0x206206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x402402,  0x402402,  0x201201,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {100000/10,  F_OF + 0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206,  0x206206 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x2277 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x4422 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x2244 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x7722 },//
            {100000/10,  F_OF + 0x7777 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x41111 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x12222 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x21111 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x14444 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {100000/10,  F_OF + 0x44444 },//
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_2[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x201206,  0x444206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x402201,  0x444206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x201402,  0x111201 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206201,  0x222402 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x111201 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {    30/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {100000/10,  F_OF + 0x206206,  0x444206 },//
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１００】

【図１１－１００】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10,  F_ON + 0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105 },//07
            {   100/10,  F_ON + 0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004 },//08
            {   100/10,  F_ON + 0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003 },//09
            {   100/10,  F_ON + 0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004 },//09
            {   100/10,  F_ON + 0x206105,  0x004003,  0x004105,  0x206105,  0x004003,  0x004105 },//09
            {   100/10,  F_ON + 0x105004,  0x003004,  0x105206,  0x105004,  0x003004,  0x105206 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   100/10,  F_ON + 0x5434 },
            {   100/10,  F_ON + 0x6543 },
            {   100/10,  F_ON + 0x5654 },
            {   100/10,  F_ON + 0x4565 },
            {   100/10,  F_ON + 0x3456 },
            {   100/10,  F_ON + 0x4345 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   100/10,  F_ON + 0x32345 },
            {   100/10,  F_ON + 0x23454 },
            {   100/10,  F_ON + 0x34543 },
            {   100/10,  F_ON + 0x45432 },
            {   100/10,  F_ON + 0x54323 },
            {   100/10,  F_ON + 0x43234 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_3[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   100/10,  F_ON + 0x105003,  0x543004 },
            {   100/10,  F_ON + 0x206004,  0x454003 },
            {   100/10,  F_ON + 0x105105,  0x345004 },
            {   100/10,  F_ON + 0x004206,  0x234105 },
            {   100/10,  F_ON + 0x003105,  0x323206 },
            {   100/10,  F_ON + 0x004004,  0x432105 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０１】

【図１１－１０１】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10,  F_OF + 0x030040,  0x050060,  0x070070,  0x070070,  0x060050,  0x040040 },//01
            {    90/10,  F_OF + 0x020030,  0x040050,  0x060060,  0x060060,  0x050040,  0x030030 },//10
            {    90/10,  F_OF + 0x030020,  0x030040,  0x050050,  0x050050,  0x040030,  0x020020 },//09
            {    90/10,  F_OF + 0x040030,  0x020030,  0x040040,  0x040040,  0x030020,  0x030030 },//08
            {    90/10,  F_OF + 0x050040,  0x030020,  0x030030,  0x030030,  0x020030,  0x040040 },//07
            {    90/10,  F_OF + 0x060050,  0x040030,  0x020020,  0x020020,  0x030040,  0x050050 },//06
            {    90/10,  F_OF + 0x070060,  0x050040,  0x030030,  0x030030,  0x040050,  0x060060 },//05
            {    90/10,  F_OF + 0x060070,  0x060050,  0x040040,  0x040040,  0x050060,  0x070070 },//04
            {    90/10,  F_OF + 0x050060,  0x070060,  0x050050,  0x050050,  0x060070,  0x060060 },//03
            {    90/10,  F_OF + 0x040050,  0x060070,  0x060060,  0x060060,  0x070060,  0x050050 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                - ②       ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10,  F_OF + 0x000020,  0x030040,  0x050050,  0x050050,  0x040030,  0x020020 },//01
            {    90/10,  F_OF + 0x000030,  0x040050,  0x060060,  0x060060,  0x050040,  0x030030 },//10
            {    90/10,  F_OF + 0x000040,  0x050060,  0x070070,  0x070070,  0x060050,  0x040040 },//09
            {    90/10,  F_OF + 0x000050,  0x060070,  0x060060,  0x060060,  0x070060,  0x050050 },//08
            {    90/10,  F_OF + 0x000060,  0x070060,  0x050050,  0x050050,  0x060070,  0x060060 },//07
            {    90/10,  F_OF + 0x000070,  0x060050,  0x040040,  0x040040,  0x050060,  0x070070 },//06
            {    90/10,  F_OF + 0x000060,  0x050040,  0x030030,  0x030030,  0x040050,  0x060060 },//05
            {    90/10,  F_OF + 0x000050,  0x040030,  0x020020,  0x020020,  0x030040,  0x050050 },//04
            {    90/10,  F_OF + 0x000040,  0x030020,  0x030030,  0x030030,  0x020030,  0x040040 },//03
            {    90/10,  F_OF + 0x000030,  0x020030,  0x040040,  0x040040,  0x030020,  0x030030 },//02
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    90/10,  F_OF + 0x3332 },
            {    90/10,  F_OF + 0x3223 },
            {    90/10,  F_OF + 0x2333 },
            {    90/10,  F_OF + 0x3334 },
            {    90/10,  F_OF + 0x3444 },
            {    90/10,  F_OF + 0x4445 },
            {    90/10,  F_OF + 0x4554 },
            {    90/10,  F_OF + 0x5444 },
            {    90/10,  F_OF + 0x4443 },
            {    90/10,  F_OF + 0x4333 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    90/10,  F_OF + 0x44443 },
            {    90/10,  F_OF + 0x44433 },
            {    90/10,  F_OF + 0x33332 },
            {    90/10,  F_OF + 0x33323 },
            {    90/10,  F_OF + 0x22233 },
            {    90/10,  F_OF + 0x33334 },
            {    90/10,  F_OF + 0x33344 },
            {    90/10,  F_OF + 0x44445 },
            {    90/10,  F_OF + 0x44454 },
            {    90/10,  F_OF + 0x55544 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_4[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10,  F_OF + 0x030030,  0x333040 },
            {    90/10,  F_OF + 0x020040,  0x334050 },
            {    90/10,  F_OF + 0x030050,  0x444060 },
            {    90/10,  F_OF + 0x040060,  0x445070 },
            {    90/10,  F_OF + 0x050070,  0x554060 },
            {    90/10,  F_OF + 0x060060,  0x444050 },
            {    90/10,  F_OF + 0x070050,  0x443040 },
            {    90/10,  F_OF + 0x060040,  0x333030 },
            {    90/10,  F_OF + 0x050030,  0x332020 },
            {    90/10,  F_OF + 0x040020,  0x223030 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０２】

【図１１－１０２】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10,  F_ON + 0x0080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080,  0x080080 },//07
            {    60/10,  F_ON + 0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050,  0x050050 },//08
            {    50/10,  F_ON + 0x0010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010,  0x010010 },//09
            {    60/10,  F_ON + 0x0000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//09
            {    50/10,  F_ON + 0x0000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000 },//07
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    50/10,  F_ON + 0x0000 },
            {    60/10,  F_ON + 0x7777 },
            {    50/10,  F_ON + 0x4444 },
            {    60/10,  F_ON + 0x2222 },
            {    50/10,  F_ON + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {    50/10,  F_ON + 0x00000 },
            {    60/10,  F_ON + 0x77777 },
            {    50/10,  F_ON + 0x44444 },
            {    60/10,  F_ON + 0x22222 },
            {    50/10,  F_ON + 0x00000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_5[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10,  F_ON + 0x0000000,  0x000000 },
            {    60/10,  F_ON + 0x0080080,  0x000080 },
            {    50/10,  F_ON + 0x0050050,  0x777050 },
            {    60/10,  F_ON + 0x0010010,  0x444010 },
            {    50/10,  F_ON + 0x0000000,  0x222000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１０３】

【図１１－１０３】　弱リーチ系弱リーチＢ導入（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    70/10,  F_OF + 0x030040,  0x050070,  0x090090,  0x090090,  0x070050,  0x040040 },//01
            {    70/10,  F_OF + 0x010030,  0x040050,  0x070070,  0x070070,  0x050040,  0x030030 },//10
            {    70/10,  F_OF + 0x030010,  0x030040,  0x050050,  0x050050,  0x040030,  0x010010 },//09
            {    70/10,  F_OF + 0x040030,  0x010030,  0x040040,  0x040040,  0x030010,  0x030030 },//08
            {    70/10,  F_OF + 0x050040,  0x030010,  0x030030,  0x030030,  0x010030,  0x040040 },//07
            {    70/10,  F_OF + 0x070050,  0x040030,  0x010010,  0x010010,  0x030040,  0x050050 },//06
            {    70/10,  F_OF + 0x090070,  0x050040,  0x030030,  0x030030,  0x040050,  0x070070 },//05
            {    70/10,  F_OF + 0x070090,  0x070050,  0x040040,  0x040040,  0x050070,  0x090090 },//04
            {    70/10,  F_OF + 0x050070,  0x090070,  0x050050,  0x050050,  0x070090,  0x070070 },//03
            {    70/10,  F_OF + 0x040050,  0x070090,  0x070070,  0x070070,  0x090070,  0x050050 },//02
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LNU_2_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                 ←  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                 ←RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    70/10,  F_OF + 0x000010,  0x030040,  0x050050,  0x050050,  0x040030,  0x010010 },//01
            {    70/10,  F_OF + 0x000030,  0x040050,  0x070070,  0x070070,  0x050040,  0x030030 },//10
            {    70/10,  F_OF + 0x000040,  0x050070,  0x090090,  0x090090,  0x070050,  0x040040 },//09
            {    70/10,  F_OF + 0x000050,  0x070090,  0x070070,  0x070070,  0x090070,  0x050050 },//08
            {    70/10,  F_OF + 0x000070,  0x090070,  0x050050,  0x050050,  0x070090,  0x070070 },//07
            {    70/10,  F_OF + 0x000090,  0x070050,  0x040040,  0x040040,  0x050070,  0x090090 },//06
            {    70/10,  F_OF + 0x000070,  0x050040,  0x030030,  0x030030,  0x040050,  0x070070 },//05
            {    70/10,  F_OF + 0x000050,  0x040030,  0x010010,  0x010010,  0x030040,  0x050050 },//04
            {    70/10,  F_OF + 0x000040,  0x030010,  0x030030,  0x030030,  0x010030,  0x040040 },//03
            {    70/10,  F_OF + 0x000030,  0x010030,  0x040040,  0x040040,  0x030010,  0x030030 },//02
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                 1234
//                                 RRRR
            {    70/10,  F_OF + 0x3332 },
            {    70/10,  F_OF + 0x3223 },
            {    70/10,  F_OF + 0x2333 },
            {    70/10,  F_OF + 0x3334 },
            {    70/10,  F_OF + 0x3444 },
            {    70/10,  F_OF + 0x4446 },
            {    70/10,  F_OF + 0x4664 },
            {    70/10,  F_OF + 0x6444 },
            {    70/10,  F_OF + 0x4443 },
            {    70/10,  F_OF + 0x4333 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                 12345
//                                 WWWW
            {    70/10,  F_OF + 0x44443 },
            {    70/10,  F_OF + 0x44433 },
            {    70/10,  F_OF + 0x43332 },
            {    70/10,  F_OF + 0x43223 },
            {    70/10,  F_OF + 0x42233 },
            {    70/10,  F_OF + 0x43334 },
            {    70/10,  F_OF + 0x43344 },
            {    70/10,  F_OF + 0x44446 },
            {    70/10,  F_OF + 0x44464 },
            {    70/10,  F_OF + 0x46644 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_JAKU_JAKUB_DONYU_6[] = {
//                                 1  2     123 3
//                                 RGBRGB   RGBRGB
            {    70/10,  F_OF + 0x030030,  0x333040 },
            {    70/10,  F_OF + 0x010040,  0x334050 },
            {    70/10,  F_OF + 0x030050,  0x444070 },
            {    70/10,  F_OF + 0x040070,  0x446090 },
            {    70/10,  F_OF + 0x050090,  0x664070 },
            {    70/10,  F_OF + 0x070070,  0x444050 },
            {    70/10,  F_OF + 0x090050,  0x443040 },
            {    70/10,  F_OF + 0x070040,  0x333030 },
            {    70/10,  F_OF + 0x050030,  0x332010 },
            {    70/10,  F_OF + 0x040010,  0x223020 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１０４】

【図１１－１０４】　強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LNU_1_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B517[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１０５】

【図１１－１０５】　強リーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {    230/10,                &XD___LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],//
            {   3120/10,                &XD___LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0], &XD___LNU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],//
            {600000/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {    230/10,                &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],//
            {   3120/10,                &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],//
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {    230/10,                &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],//
            {   3120/10,                &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],//
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
            {    230/10,                &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[0],//
            {   3120/10,                &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2[0],//
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[0]},//
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１０６】

【図１１－１０６】　強リーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {     10/10,  F_OF + 0xCCCCCC,  0xCCCCCC,  0xCCCCCC,  0xCCCCCC,  0xCCCCCC,  0xCCCCCC },//10
            {    220/10,  F_ON + 0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003 },//10
            {100000/10,  F_OF + 0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003,  0x003003 },//10
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                 12345
//                                 WWWW
            {     10/10,  F_OF + 0xCCCCC },
            {    220/10,  F_ON + 0x11111 },
            {100000/10,  F_OF + 0x11111 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                 1234
//                                 RRRR
            {    230/10,  F_ON + 0x1111 },
            {100000/10,  F_OF + 0x1111 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_1[] = {
//                                 1  2     123 3
//                                 RGBRGB   RGBRGB
            {     10/10,  F_OF + 0xCCCCCC,  0xCCCCCC },
            {    220/10,  F_ON + 0x003003,  0x111003 },
            {100000/10,  F_OF + 0x003003,  0x111003 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１０７】

【図１１－１０７】　強リーチ系共通タイトル（孫）２－１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//1920
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//2160
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//2400
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//2640
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x002CCCC, 0x02CCCCC, 0x0060605, 0x002005 },//1
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0xAABAAB, 0xAABAAB, 0x0060605, 0x002005 },//2
        {    20/10, F_ON + 0x0060605, 0x002CCC, 0x669669, 0x669669, 0x02CCCC5, 0x002005 },//3
        {    20/10, F_ON + 0x0060605, 0x002AAB, 0x335335, 0x335335, 0xAABB05, 0x002005 },//3
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x022669, 0x113113, 0x113113, 0x6699CCC, 0x003008 },//4
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0xAAB335, 0x005006, 0x003006, 0x335AAB, 0x003008 },//4
        {    20/10, F_ON + 0x0050CCC, 0x669113, 0x005006, 0x003006, 0x113669, 0x02CCCC2 },//5
        {    20/10, F_ON + 0x0054AB, 0x335006, 0x005006, 0x003006, 0x005335, 0x44BAAB },//5
        {    20/10, F_ON + 0x0022669, 0x113007, 0x004007, 0x004007, 0x004113, 0x6699669 },//6
        {    20/10, F_ON + 0x44B335, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x335335 },//6
        {    20/10, F_ON + 0x669113, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x113113 },//7
        {    20/10, F_ON + 0x5335007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//7
        {    20/10, F_ON + 0x113006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//8
        {    20/10, F_ON + 0x0033006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//8
        {    20/10, F_ON + 0x0033006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//9
        {    20/10, F_ON + 0x0033006, 0x005006, 0x003006, 0x005006, 0x003006, 0x005006 },//9
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//11
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x002005, 0x006005, 0x002005, 0x006005 },//11
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//12
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//12
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//13
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//13
        {END_CODE}
];
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                  - ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  ---RGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//2400 ms
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x0060605, 0x002005, 0x0060605, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x0060605, 0x002005, 0x0060605, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x0060605, 0x002005, 0x0060605, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x002005, 0x0060605, 0x002005, 0x0060605, 0x002005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x003006, 0x0050606, 0x003006, 0x0050606, 0x003008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x003006, 0x0050606, 0x003006, 0x0050606, 0x003008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x003006, 0x0050606, 0x003006, 0x0050606, 0x003008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x003006, 0x0050606, 0x003006, 0x0050606, 0x003008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x004CCC, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x02CCCC2 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x044AAB, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x004007, 0x44BAAB },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0039669, 0x022006, 0x003006, 0x005006, 0x0032CCC, 0x6699669 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0033335, 0x4AB006, 0x003006, 0x005006, 0x003AAB, 0x335335 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0033113, 0x669CCC, 0x003006, 0x005006, 0x02CC669, 0x113113 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0033006, 0x335AAB, 0x003006, 0x005006, 0x44B335, 0x005008 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x113669, 0x02CCCC2, 0x02CCCCC, 0x6699113, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006335, 0x44BAAB, 0x44BAAB, 0x335505, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006113, 0x6699699, 0x6699699, 0x113005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0032005, 0x006005, 0x335335, 0x335335, 0x6002005, 0x006005 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x113112, 0x113113, 0x6010004, 0x007004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {END_CODE}
];
```

【図１１－１０８】

【図１１－１０８】　強リーチ系共通タイトル（孫）２－２

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                12345
//                                WWWW
        {  2640/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0xCCC11 },
        {    20/10, F_OF + 0xAAA11 },
        {    20/10, F_OF + 0x66621 },
        {    20/10, F_OF + 0x333A1 },
        {    20/10, F_OF + 0x1116C },
        {    20/10, F_OF + 0x1113A },
        {    20/10, F_OF + 0x11116 },
        {    20/10, F_OF + 0x11113 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {    20/10, F_OF + 0x11111 },
        {END_CODE}
];
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
        {  2640/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0xC111 },
        {    20/10, F_OF + 0xA111 },
        {    20/10, F_OF + 0x6211 },
        {    20/10, F_OF + 0x3AC1 },
        {    20/10, F_OF + 0x16AC },
        {    20/10, F_OF + 0x136A },
        {    20/10, F_OF + 0x1136 },
        {    20/10, F_OF + 0x1113 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {    20/10, F_OF + 0x1111 },
        {END_CODE}
];
```

```
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x111001 },
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x111007 },
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x111001 },
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x111007 },
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x111001 },
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
        {    20/10, F_ON + 0x0060005, 0x111005 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0060605, 0x111005 },
        {    20/10, F_ON + 0x0060605, 0x111005 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0060605, 0x111005 },
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x111006 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x111006 },
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x111006 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0050606, 0x111006 },
        {    20/10, F_ON + 0xCC2007, 0x111007 },//
        {    20/10, F_ON + 0xAAB007, 0x111007 },
        {    20/10, F_ON + 0x669007, 0x111007 },//
        {    20/10, F_ON + 0x335007, 0x111007 },
        {    20/10, F_ON + 0x113CCC, 0x02CCCC6 },//
        {    20/10, F_ON + 0x0033335, 0x333AAB },
        {    20/10, F_ON + 0x0003669, 0x666CCC },//
        {    20/10, F_ON + 0x0033335, 0x333AAB },
        {    20/10, F_ON + 0x0032113, 0x111669 },
        {    20/10, F_ON + 0x0022005, 0x111335 },
        {    20/10, F_ON + 0x0022005, 0x111113 },
        {    20/10, F_ON + 0x0022005, 0x111005 },
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {    20/10, F_ON + 0x0010004, 0x111004 },
        {END_CODE}
];
```

【図１１－１０９】

【図１１－１０９】　強リーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001, 0x0040001, 0x004001 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004, 0x007004, 0x001004 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007, 0x0040007, 0x004007 },//10
        {   240/10, F_ON + 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004, 0x0010004, 0x007004 },//10
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                12345
//                                WWWW
        {100000/10, F_OF + 0x11111 },
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
        {100000/10, F_OF + 0x1111 },
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOTU_TITLE1_2_2[] = {
//                                  1  2      123 3
//                                  RGBRGB    RGBRGB
        {   240/10, F_ON + 0x004001, 0x111001 },
        {   240/10, F_ON + 0x007004, 0x111004 },
        {   240/10, F_ON + 0x0040007, 0x111007 },
        {   240/10, F_ON + 0x001004, 0x111004 },
        {END_CODE}
```

【図１１－１１０】

【図１１－１１０】　強リーチ系強リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B500[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KYO_KYOA_DONYU[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B500[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONYU[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B500[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONYU[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B500[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONYU[0]},
        {END_CODE}
};
```

【図１１－１１１】

【図１１－１１１】　強リーチ系強リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LNU_1_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[0],//
            {   970/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  1500/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2000/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[0],//
            {   500/10,                 &XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1070/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[0],//
            {   460/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[0],//
            {   970/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  3500/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2660/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1070/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[0],//
            {   460/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[0],//
            {   970/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  3500/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2660/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
                :

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONYU[] = {
            {  1530/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_3[0],//
            {   970/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_4[0],//
            {  1500/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_5[0],//
            {  2000/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[0],//
            {   500/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[0],//
                :
```

【図１１－１１２】

【図１１－１１２】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_3[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑪      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x009000, 0x00F00C, 0x009000, 0x00F00C, 0x009000, 0x00F00C },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0x000009, 0x00C009, 0x000009, 0x00C009, 0x000009 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x009000, 0x00F00C, 0x009000, 0x00F00C, 0x009000 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00C00F, 0x00000F, 0x00C00F, 0x00C00F },//10
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {   400/10, F_ON + 0xFFFFF },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   400/10, F_ON + 0xFFFF },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_3[] = {
//                                1  2     123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x009000, 0xFFF00C },
            {   180/10, F_ON + 0x00C009, 0xCCC009 },
            {   180/10, F_ON + 0x00F00C, 0x999000 },
            {   180/10, F_ON + 0x00C00F, 0xCCC00F },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１１３】

【図１１－１１３】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x11111 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x33333 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x55555 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFFF },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_3_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x1111 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x3333 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    30/10, F_OF + 0x5555 },
            {    30/10, F_OF + 0xFFFF },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１１４】

【図１１－１１４】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑪      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },//07
            {    50/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100 },//07
            {    50/10, F_OF + 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300, 0x300300 },//08
            {    50/10, F_OF + 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510, 0x510510 },//09
            {    50/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700 },//09
            {    50/10, F_OF + 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920, 0x920920 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10, 0xA10A10 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20, 0xA20A20 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            {    50/10, F_OF + 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40, 0xA40A40 },//09
            {    60/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            [100060/10, F_OF + 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50, 0xA50A50 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    50/10, F_OF + 0xFFFF },
            {    50/10, F_OF + 0x0000 },
            {    50/10, F_OF + 0x1111 },
            {    50/10, F_OF + 0x3333 },
            {    50/10, F_OF + 0x5555 },
            {    50/10, F_OF + 0x7777 },
            {    50/10, F_OF + 0x9999 },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAA },
            {    60/10, F_OF + 0xAAAA },
            [100060/10, F_OF + 0xAAAA },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    50/10, F_OF + 0xFFFFF },
            {    50/10, F_OF + 0x00000 },
            {    50/10, F_OF + 0x11111 },
            {    50/10, F_OF + 0x33333 },
            {    50/10, F_OF + 0x55555 },
            {    50/10, F_OF + 0x77777 },
            {    50/10, F_OF + 0x99999 },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    50/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {    60/10, F_OF + 0xAAAAA },
            [100060/10, F_OF + 0xAAAAA },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_4[] = {
//                                1  2     123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    50/10, F_OF + 0x00F00F, 0xFFF00F },
            {    50/10, F_OF + 0x00F00F, 0xFFF00F },
            {    50/10, F_OF + 0x000000, 0xFFF000 },
            {    50/10, F_OF + 0x100100, 0xFFF100 },
            {    50/10, F_OF + 0x300300, 0x000300 },
            {    50/10, F_OF + 0x510510, 0x111510 },
            {    50/10, F_OF + 0x720720, 0x333720 },
            {    50/10, F_OF + 0x930930, 0x555930 },
            {    50/10, F_OF + 0xA20A20, 0x777A20 },
            {    50/10, F_OF + 0xA50A50, 0x999A50 },
            {    50/10, F_OF + 0xA40A40, 0xAAAA40 },
            {    60/10, F_OF + 0xA50A50, 0xAAAA50 },
            [100060/10, F_OF + 0xA50A50, 0xAAAA50 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１１５】

【図１１－１１５】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {100060/10, F_OF + 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {100060/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                              12345
//                              WWWW
            {100060/10, F_OF + 0x11111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_5[] = {
//                               1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {100060/10, F_OF + 0x051051, 0x111051 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１６】

【図１１－１１６】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021, 0x051021 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x082051, 0x021051, 0x082051, 0x082051, 0x082051, 0x082051 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x0A3082, 0x051082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082, 0x0A3082 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3, 0x0820A3 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x051082, 0x0A3082, 0x051082, 0x051082, 0x051082, 0x051082 },//09
            {   200/10, F_ON + 0x021051, 0x082051, 0x021051, 0x021051, 0x021051, 0x021051 },//09
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_6[] = {
//                               1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x051051, 0x111021 },
            {   200/10, F_ON + 0x082082, 0x111051 },
            {   200/10, F_ON + 0x0A3A3, 0x111082 },
            {   200/10, F_ON + 0x082082, 0x1110A3 },
            {   200/10, F_ON + 0x051051, 0x111082 },
            {   200/10, F_ON + 0x021021, 0x111051 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１７】

【図１１－１１７】　強リーチ系強リーチＡ導入（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//200
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//100
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },//
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 },//200
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOA_DONYU1_7_1[] = {
//                               1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    40/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0x888AAA },
            {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１１８】

【図１１－１１８】　強リーチ系強リーチＢ導入（親）

```
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B504[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[0]},
                {END_CODE}
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B504[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[0]},
                {END_CODE}
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B504[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[0]},
                {END_CODE}
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B504[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[0]},
                {END_CODE}
    };
```

【図１１－１１９】

【図１１－１１９】　強リーチ系強リーチＢ導入（子）

```
    const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYO_KYOB_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},//
                {  1560/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},//
                {   250/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0],&XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},//
                {  1120/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0],&XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},//
                {  1880/10,                 &XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},//
                    ⋮

    const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
                {  1560/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
                {   250/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
                {  1120/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
                {  1880/10,                 &XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
                    ⋮

    const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
                {  1560/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
                {   250/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
                {  1120/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
                {  1880/10,                 &XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
                    ⋮

    const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONYU[] = {
                {   200/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_1[0]},
                {  1560/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_2[0]},
                {   250/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[0]},
                {  1120/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[0]},
                {  1880/10,                 &XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[0]},
                    ⋮
```

【図１１－１２０】

【図１１－１２０】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   200/10, F_ON + 0x1111 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                              12345
//                              WWWW
            {   200/10, F_ON + 0x11111 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_1[] = {
//                               1  2     123 3
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   200/10, F_ON + 0x206206, 0x444206 },//10
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２１】

【図１１－１２１】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {100000/10, F_OF + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   180/10, F_ON + 0x24242 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x42424 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x64646 },//10
            {   180/10, F_ON + 0x46464 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_2[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   180/10, F_ON + 0x102104, 0x444104 },
            {   180/10, F_ON + 0x104102, 0x222102 },
            {   180/10, F_ON + 0x206104, 0x111104 },
            {   180/10, F_ON + 0x104206, 0x222206 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２２】

【図１１－１２２】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0x00A0A0, 0x00A0A0 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0x000AAA, 0xAAAAAA, 0xA0A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0, 0x00A0A0 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   250/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   250/10, F_ON + 0xAA111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_1[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   250/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２３】

【図１１－１２３】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0xAAA777, 0x444777, 0xAAA777, 0x444777, 0x00A0A0A, 0x00A0A0A },
            {   150/10, F_ON + 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x00A0A0A, 0x00A0A0A },
            {   150/10, F_ON + 0x444777, 0xAAA777, 0x444777, 0xAAA777, 0x00A0A0A, 0x00A0A0A },
            {   150/10, F_ON + 0x777444, 0x777AAA, 0x777444, 0x777AAA, 0x00A0A0A, 0x00A0A0A },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x000777, 0x444777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A, 0xA0A0A0 },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000AAA, 0x777444, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A, 0xA0A0A0 },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000777, 0xAAA777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A, 0xA0A0A0 },//10
            {   150/10, F_ON + 0x000444, 0x777AAA, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0xA0A0A, 0xA0A0A0 },//10
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   150/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   150/10, F_ON + 0x47111 },
            {   150/10, F_ON + 0x74111 },
            {   150/10, F_ON + 0x47111 },
            {   150/10, F_ON + 0x74111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_3_2[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {   150/10, F_ON + 0x00AA00, 0x111A00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２４】

【図１１－１２４】　強リーチ系強リーチＢ導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10, F_ON + 0x111111, 0x111222, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x333333, 0x444333, 0x333222, 0x111222, 0x333333, 0x444444 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x555666, 0x555444, 0x333222, 0x333444, 0x555666, 0x555555 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x999888, 0x666444, 0x333444, 0x666888, 0x999888, 0x666666 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x9BB999, 0x777555, 0x333333 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x333555, 0x777999, 0x9BB999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 },//09
            {   60/10, F_ON + 0x777999, 0x9BB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x9BBBBB },//10
            {   60/10, F_ON + 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999999 },//11
            {   70/10, F_ON + 0x9BB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x9BB999, 0x777777 },//12
            {   70/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//13
            {   80/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x9BB999, 0x777555, 0x333333 },//14
            {   90/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//15
            {  100/10, F_ON + 0x333555, 0x777999, 0x9BB999, 0x777555, 0x333555, 0x777777 },//16
            {  120/10, F_ON + 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999999 },//17
            {  130/10, F_ON + 0x777999, 0x9BB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x9BBBBB },//18
            {  150/10, F_ON + 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999999 },//19
            {  180/10, F_ON + 0x9BB999, 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x9BB999, 0x777777 },//20
            {  200/10, F_ON + 0x999777, 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555555 },//21
            {  250/10, F_ON + 0x777555, 0x333555, 0x777999, 0x9BB999, 0x777555, 0x333333 },//22
            {  250/10, F_ON + 0x555333, 0x555777, 0x999BBB, 0x999777, 0x555333, 0x555555 },//15
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   20/10, F_ON + 0x1111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x3333 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x6556 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x9998 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x7997 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x5775 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x3553 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x5335 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x7557 },//09
            {   60/10, F_ON + 0x9779 },//10
            {   60/10, F_ON + 0x9998 },//11
            {   70/10, F_ON + 0x9BB9 },//01
            {   70/10, F_ON + 0x7997 },//02
            {   80/10, F_ON + 0x5775 },//03
            {   90/10, F_ON + 0x3553 },//04
            {  100/10, F_ON + 0x5335 },//05
            {  120/10, F_ON + 0x7557 },//06
            {  130/10, F_ON + 0x9779 },//07
            {  150/10, F_ON + 0x9998 },//08
            {  180/10, F_ON + 0x9BB9 },//09
            {  200/10, F_ON + 0x7997 },//10
            {  250/10, F_ON + 0x5775 },//11
            {  250/10, F_ON + 0x3553 },//04
            {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                12345
//                                WWWWW
            {   20/10, F_ON + 0x11111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x21233 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x23456 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x46898 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x79897 },//05
            {   40/10, F_ON + 0x9B975 },//06
            {   40/10, F_ON + 0x89753 },//07
            {   50/10, F_ON + 0x97535 },//08
            {   50/10, F_ON + 0x75357 },//09
            {   60/10, F_ON + 0x53579 },//10
            {   60/10, F_ON + 0x35798 },//11
            {   70/10, F_ON + 0x57989 },//01
            {   70/10, F_ON + 0x79897 },//02
            {   80/10, F_ON + 0x9B975 },//03
            {   90/10, F_ON + 0x89753 },//04
            {  100/10, F_ON + 0x97535 },//05
            {  120/10, F_ON + 0x75357 },//06
            {  130/10, F_ON + 0x53579 },//07
            {  150/10, F_ON + 0x35798 },//08
            {  180/10, F_ON + 0x57989 },//09
            {  200/10, F_ON + 0x79897 },//10
            {  250/10, F_ON + 0x9B975 },//11
            {  250/10, F_ON + 0x89753 },//04
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYO_KYOB_DONYU1_4[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },//01
            {   20/10, F_ON + 0x444333, 0x222222 },//02
            {   30/10, F_ON + 0x555555, 0x444444 },//03
            {   30/10, F_ON + 0x666999, 0x888888 },//04
            {   40/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//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 + 0xBBB777, 0x555555 },//10
            {   60/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 },//11
            {   70/10, F_ON + 0x777BBB, 0x999999 },//01
            {   70/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//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 + 0xBBB777, 0x555555 },//07
            {  150/10, F_ON + 0x999999, 0x777777 },//08
            {  180/10, F_ON + 0x777BBB, 0x999999 },//09
            {  200/10, F_ON + 0x555999, 0xBBBBBB },//10
            {  250/10, F_ON + 0x333777, 0x999999 },//01
            {  250/10, F_ON + 0x555555, 0x777777 },//04
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１２５】

【図１１－１２５】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A    XD_A_LWU_1_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_SAIKYO_DONYU[0],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A    XD_A_LLOGO_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONYU[0],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A    XD_A_LSLMP_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONYU[0],
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A    XD_A_LATAK_B600[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONYU[0],
            [END_CODE]
```

【図１１－１２６】

【図１１－１２６】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J    XD_J_LWU_1_SAIKYO_DONYU[] = {
            {   270/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_1[0],//
            {   160/10,                 &XD___LWU_1_OFF[0],//
            {   770/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_3[0],//
            {  2610/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_4[0],//
            {  1370/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[0],//
            {  3460/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[0],//
            {  1330/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[0],//
            {  2760/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[0],&XD___LWU_2_SAIKYO_DONYU_5_1[0],//
            {  2160/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_7[0],//
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_8[0],//
                :

const struct S_LAMP_J    XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONYU[] = {//
            {   270/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_1[0],//
            {   160/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_2[0],//
            {   770/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_3[0],//
            {  2610/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_4[0],//
            {  1370/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[0],//
            {  3460/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[0],//
            {  1330/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[0],//
            {  2760/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[0],//
            {  2160/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_7[0],//
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[0],//
                :

const struct S_LAMP_J    XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONYU[] = {//
            {   270/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_1[0],//
            {   160/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_2[0],//
            {   770/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_3[0],//
            {  2610/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_4[0],//
            {  1370/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[0],//
            {  3460/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_6[0],//
            {  1330/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[0],//
            {  2760/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5_1[0],//
            {  2160/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_7[0],//
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_8[0],//
                :

const struct S_LAMP_J    XD_J_LATAK_SAIKYO_DONYU[] = {
            {   270/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_1[0],//
            {   160/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_2[0],//
            {   770/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_3[0],//
            {  2610/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_4[0],//
            {  1370/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[0],//
            {  3460/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_6[0],//
            {  1330/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[0],//
            {  2760/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5_1[0],//
            {  2160/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_7[0],//
            {   960/10,                 &XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_8[0],//
                :
```

【図１１－１２７】

【図１１－１２７】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              S①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪  ⑫
//                              RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
            {    10/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888 },
            {   260/10,  F_ON + 0x810810,  0x810810,  0x810810,  0x810810,  0x810810,  0x810810 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    10/10,  F_OF + 0x8888 },
            {   260/10,  F_ON + 0x4444 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    10/10,  F_OF + 0x88888 },
            {   260/10,  F_ON + 0x44444 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_1[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    10/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
            {   260/10,  F_ON + 0x810810,  0x444810 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１２８】

【図１１－１２８】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    40/10,  F_ON + 0x4444 },
            {    40/10,  F_ON + 0x0000 },
            {    40/10,  F_ON + 0x0000 },
            {    40/10,  F_ON + 0x0000 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    40/10,  F_ON + 0x44444 },
            {    40/10,  F_ON + 0x00000 },
            {    40/10,  F_ON + 0x00000 },
            {    40/10,  F_ON + 0x00000 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//                              1  2      123 3
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    40/10,  F_ON + 0x810810,  0x444810 },
            {    40/10,  F_ON + 0x000000,  0x444000 },
            {    40/10,  F_ON + 0x000000,  0x000000 },
            {    40/10,  F_ON + 0x000000,  0x000000 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１２９】

【図１１－１２９】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000A50,  0xA50A50 },//09
            {   80/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0xA50A40,  0xA40A40 },//08
            {   70/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000A50,  0xA40A30,  0xA30A30 },//07
            {   80/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA20A20 },//06
            {   80/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0x000A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA10A10 },//05
            {   70/10, F_ON + 0x000000,  0x000000,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA00A00 },//04
            {   80/10, F_ON + 0x000000,  0x000A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA10A10 },//03
            {   80/10, F_ON + 0x000000,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA20A20 },//02
            {   70/10, F_ON + 0xA50A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA20A30,  0xA30A30 },//01
            {   80/10, F_ON + 0xA40A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA30A40,  0xA40A40 },//10
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   70/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   70/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x5555 },
            {   80/10, F_ON + 0x4444 },
            {   70/10, F_ON + 0x3333 },
            {   80/10, F_ON + 0x2222 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {   80/10, F_ON + 0x00000 },
            {   80/10, F_ON + 0x00000 },
            {   70/10, F_ON + 0x00055 },
            {   80/10, F_ON + 0x00544 },
            {   80/10, F_ON + 0x55433 },
            {   70/10, F_ON + 0x44322 },
            {   80/10, F_ON + 0x33211 },
            {   80/10, F_ON + 0x22100 },
            {   70/10, F_ON + 0x11011 },
            {   80/10, F_ON + 0x00122 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_3[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x000000,  0x000000 },
            {   80/10, F_ON + 0xA50A50,  0x000000 },
            {   70/10, F_ON + 0xA40A40,  0x555A50 },
            {   80/10, F_ON + 0xA30A30,  0x444A40 },
            {   80/10, F_ON + 0x420A20,  0x333A30 },
            {   70/10, F_ON + 0x410A10,  0x222A20 },
            {   80/10, F_ON + 0x400A00,  0x111A10 },
            {   80/10, F_ON + 0x410A10,  0x000A00 },
            {   70/10, F_ON + 0x420A20,  0x111A10 },
            {   80/10, F_ON + 0xA30A30,  0x222A20 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３０】

【図１１－１３０】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0xA30A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA20A30,  0xA40A50,  0xA50A50 },//09
            {   80/10, F_ON + 0xA20A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA30A40,  0xA50A40,  0xA40A40 },//08
            {   80/10, F_ON + 0xA10A10,  0xA00A10,  0xA20A30,  0xA40A50,  0xA40A30,  0xA30A30 },//07
            {   80/10, F_ON + 0xA00A00,  0xA10A20,  0xA30A40,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA20A20 },//06
            {   80/10, F_ON + 0xA10A10,  0xA20A30,  0xA40A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA10A10 },//05
            {   80/10, F_ON + 0xA20A20,  0xA30A40,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA00A00 },//04
            {   80/10, F_ON + 0xA30A30,  0xA40A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA10A10 },//03
            {   80/10, F_ON + 0xA40A40,  0xA50A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA20A20 },//02
            {   80/10, F_ON + 0xA50A50,  0xA40A30,  0xA20A10,  0xA00A10,  0xA20A30,  0xA30A30 },//01
            {   80/10, F_ON + 0xA40A40,  0xA30A20,  0xA10A00,  0xA10A20,  0xA30A40,  0xA40A40 },//10
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   80/10, F_ON + 0x1111 },
            {   80/10, F_ON + 0x1111 },
            {   80/10, F_ON + 0x1111 },
            {   80/10, F_ON + 0x2222 },
            {   80/10, F_ON + 0x3333 },
            {   80/10, F_ON + 0x4444 },
            {   80/10, F_ON + 0x5555 },
            {   80/10, F_ON + 0x4444 },
            {   80/10, F_ON + 0x3333 },
            {   80/10, F_ON + 0x2222 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {   60/10, F_ON + 0x32344 },
            {   60/10, F_ON + 0x43455 },
            {   60/10, F_ON + 0x54566 },
            {   60/10, F_ON + 0x65677 },
            {   60/10, F_ON + 0x76766 },
            {   60/10, F_ON + 0x67655 },
            {   60/10, F_ON + 0x56544 },
            {   60/10, F_ON + 0x45433 },
            {   60/10, F_ON + 0x34322 },
            {   60/10, F_ON + 0x23233 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_4[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0xA40A40,  0x333A30 },
            {   80/10, F_ON + 0xA50A50,  0x444A40 },
            {   80/10, F_ON + 0xA40A40,  0x555A50 },
            {   80/10, F_ON + 0xA30A30,  0x444A40 },
            {   80/10, F_ON + 0x420A20,  0x333A30 },
            {   80/10, F_ON + 0xA10A10,  0x222A20 },
            {   80/10, F_ON + 0xA00A00,  0x111A10 },
            {   80/10, F_ON + 0xA10A10,  0x111A00 },
            {   80/10, F_ON + 0x420A20,  0x111A10 },
            {   80/10, F_ON + 0xA30A30,  0x222A20 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３１】

【図１１－１３１】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0xA20A10,  0xA10A40,  0xA20A40,  0xA20A20,  0xA10A50,  0xA30A50 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA30A00,  0xA20A50,  0xA10A50,  0xA30A10,  0xA00A40,  0xA40A40 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA40A10,  0xA30A40,  0xA20A40,  0xA40A00,  0xA10A30,  0xA50A30 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA50A20,  0xA40A30,  0xA30A50,  0xA50A10,  0xA20A20,  0xA40A20 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA40A30,  0xA50A20,  0xA20A20,  0xA40A20,  0xA30A10,  0xA30A10 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA30A40,  0xA40A10,  0xA30A10,  0xA30A30,  0xA40A00,  0xA20A00 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA20A50,  0xA30A00,  0xA40A00,  0xA20A40,  0xA50A10,  0xA10A10 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA10A40,  0xA20A10,  0xA50A10,  0xA10A50,  0xA40A20,  0xA00A20 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA00A30,  0xA10A20,  0xA40A20,  0xA00A40,  0xA30A30,  0xA10A30 },//
            {   150/10, F_ON + 0xA10A20,  0xA00A30,  0xA30A30,  0xA10A30,  0xA20A40,  0xA20A40 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   150/10, F_ON + 0x1342 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x1431 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x1521 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x2411 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x3312 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x4213 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x5124 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x413S },//09
            {   150/10, F_ON + 0x3144 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x2253 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {   150/10, F_ON + 0x32344 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x43455 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x54566 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x65677 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x76766 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x67655 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x56544 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x45433 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x34322 },//09
            {   150/10, F_ON + 0x23233 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_ON + 0xA20A10,  0x235A50 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA10A20,  0x124A40 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA00A30,  0x112A30 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA10A40,  0x112A20 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA20A50,  0x211A10 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA30A40,  0x321A00 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA40A30,  0x431A10 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA50A20,  0x542A20 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA40A10,  0x453A30 },//09
            {   150/10, F_ON + 0xA30A00,  0x344A40 },//09
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３２】

【図１１－１３２】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                S① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   90/10, F_ON + 0x620620,  0x620720,  0x820820,  0x820620,  0x720620,  0x520520 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x520620,  0x720820,  0x910910,  0x910910,  0x820720,  0x620620 },//10
            {   90/10, F_ON + 0x620720,  0x620910,  0x410A10,  0x410A10,  0x910820,  0x720720 },//01
            {   90/10, F_ON + 0x720820,  0x910A10,  0x910910,  0x910910,  0x810A10,  0x820820 },//02
            {   90/10, F_ON + 0x820910,  0x410910,  0x820820,  0x820620,  0x910A10,  0x910910 },//02
            {   100/10, F_ON + 0x910A10,  0x910820,  0x720720,  0x720720,  0x820910,  0x10A10 },//04
            {   90/10, F_ON + 0x410910,  0x620720,  0x620620,  0x620620,  0x720820,  0x910910 },//05
            {   90/10, F_ON + 0x910820,  0x720620,  0x520520,  0x520520,  0x620720,  0x820820 },//06
            {   90/10, F_ON + 0x820720,  0x620620,  0x620620,  0x520620,  0x720720,  0x720720 },//07
            {   90/10, F_ON + 0x720620,  0x520620,  0x720720,  0x720720,  0x620620,  0x620620 },//08
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_2_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                -  ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪ ⑫
//                                ----RGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   90/10, F_ON + 0x000720,  0x820910,  0x410A10,  0x410A10,  0x910820,  0x720720 },//09
            {   100/10, F_ON + 0x000620,  0x720820,  0x910910,  0x910910,  0x820720,  0x620620 },//10
            {   90/10, F_ON + 0x000520,  0x620720,  0x820820,  0x820620,  0x720620,  0x520520 },//01
            {   90/10, F_ON + 0x000620,  0x520620,  0x720720,  0x720720,  0x620620,  0x620620 },//02
            {   90/10, F_ON + 0x000720,  0x620520,  0x620620,  0x620620,  0x520620,  0x720720 },//03
            {   100/10, F_ON + 0x000820,  0x720620,  0x520520,  0x520520,  0x620720,  0x820820 },//04
            {   90/10, F_ON + 0x000910,  0x820720,  0x620620,  0x620620,  0x720820,  0x910910 },//05
            {   90/10, F_ON + 0x000A10,  0x910820,  0x720720,  0x720720,  0x820910,  0x810A10 },//06
            {   90/10, F_ON + 0x000910,  0x410910,  0x820820,  0x820620,  0x910A10,  0x910910 },//07
            {   90/10, F_ON + 0x000820,  0x910A10,  0x910910,  0x910910,  0x810A10,  0x820820 },//08
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {   90/10, F_ON + 0x5667 },
            {   100/10, F_ON + 0x6256 },
            {   90/10, F_ON + 0x7665 },
            {   90/10, F_ON + 0x6776 },
            {   90/10, F_ON + 0x9887 },
            {   100/10, F_ON + 0x9998 },
            {   90/10, F_ON + 0x9A49 },
            {   90/10, F_ON + 0x889A },
            {   90/10, F_ON + 0x7889 },
            {   90/10, F_ON + 0x6778 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {   90/10, F_ON + 0x77765 },
            {   100/10, F_ON + 0x88876 },
            {   90/10, F_ON + 0x99987 },
            {   90/10, F_ON + 0xAA498 },
            {   90/10, F_ON + 0x99949 },
            {   100/10, F_ON + 0x8889A },
            {   90/10, F_ON + 0x77789 },
            {   90/10, F_ON + 0x66678 },
            {   90/10, F_ON + 0x52567 },
            {   90/10, F_ON + 0x66656 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_5_1[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   90/10, F_ON + 0x620820,  0x889910 },
            {   100/10, F_ON + 0x520720,  0x770820 },
            {   90/10, F_ON + 0x620620,  0x667720 },
            {   90/10, F_ON + 0x720520,  0x556620 },
            {   90/10, F_ON + 0x820620,  0x662520 },
            {   100/10, F_ON + 0x910720,  0x776620 },
            {   90/10, F_ON + 0xA10820,  0x887720 },
            {   90/10, F_ON + 0x910910,  0x998820 },
            {   90/10, F_ON + 0x820A10,  0xAA9910 },
            {   90/10, F_ON + 0x720910,  0x99AA10 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３３】

【図１１－１３３】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）７

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x808909, 0x909606, 0x808606, 0x808808, 0x909505, 0x707505 },//
            {    80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x808505, 0x909505, 0x707909, 0x0A0A606, 0x606606 },//
            {    80/10, F_ON + 0x606909, 0x707606, 0x0A0A606, 0x606A0A, 0x909707, 0x505707 },//
            {    80/10, F_ON + 0x505808, 0x606707, 0x909707, 0x505909, 0x808808, 0x606808 },//
            {    80/10, F_ON + 0x606707, 0x505808, 0x808808, 0x606808, 0x707909, 0x707909 },//
            {    80/10, F_ON + 0x707606, 0x606909, 0x707909, 0x707707, 0x606A0A, 0x808A0A },//
            {    80/10, F_ON + 0x808505, 0x707A0A, 0x606A0A, 0x808606, 0x505909, 0x909909 },//
            {    80/10, F_ON + 0x909606, 0x808909, 0x505909, 0x909505, 0x606808, 0x4A0A808 },//
            {    80/10, F_ON + 0x4A0A707, 0x909808, 0x606808, 0x4A0A606, 0x707707, 0x909707 },//
            {    80/10, F_ON + 0x909808, 0xA0A707, 0x707707, 0x909707, 0x808606, 0x808606 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4135 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_6[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x808909, 0x235505 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x909808, 0x124606 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4A0707, 0x113707 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x909606, 0x112808 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x808505, 0x211909 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A },//09
            {    80/10, F_ON + 0x606707, 0x431909 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x505808, 0x542808 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x606909, 0x453707 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 },//09
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３４】

【図１１－１３４】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）８

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 },//
            {    80/10, F_ON + 0x444222, 0x333666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 },//
            {    80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 },//
            {    80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 },//
            {    80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 },//
            {    80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x444444, 0x555222, 0x333222 },//
            {    80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 },//
            {    80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 },//
            {    80/10, F_ON + 0x222444, 0x222333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 },//
            {    80/10, F_ON + 0x222333, 0x222444, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4135 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_7[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x333222, 0x235666 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x222333, 0x124555 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x222444, 0x113444 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x222555, 0x112333 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x333666, 0x211222 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x444555, 0x321222 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 },//09
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３５】

【図１１－１３５】　最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）９

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                S:① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x070060, 0x060090, 0x070090, 0x070070, 0x0600A0, 0x0800A0 },//
            {    80/10, F_ON + 0x080050, 0x0700A0, 0x0600A0, 0x080060, 0x050090, 0x090090 },//
            {    80/10, F_ON + 0x090060, 0x080090, 0x050090, 0x090050, 0x060080, 0x0A0080 },//
            {    80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 },//
            {    80/10, F_ON + 0x090080, 0x0A0070, 0x070070, 0x090070, 0x080060, 0x080060 },//
            {    80/10, F_ON + 0x080090, 0x090060, 0x080060, 0x080080, 0x090050, 0x070050 },//
            {    80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x080050, 0x090050, 0x070090, 0x0A0060, 0x060060 },//
            {    80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x0600A0, 0x090070, 0x050070 },//
            {    80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 },//
            {    80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x060080, 0x070090, 0x070090 },//
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                1234
//                                RRRR
            {    80/10, F_ON + 0x1342 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1431 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x1521 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2411 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3312 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x4213 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x5124 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x413S },//09
            {    80/10, F_ON + 0x3144 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x2253 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                12345
//                                WWWW
            {    60/10, F_ON + 0x32344 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x43455 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x54566 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x65677 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x76766 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x67655 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x56544 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x45433 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x34322 },//09
            {    60/10, F_ON + 0x23233 },//09
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SAIKYO_DONYU_8[] = {
//                                1  2      123 3
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {    80/10, F_ON + 0x070060, 0x2350A0 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x060070, 0x124090 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x050080, 0x113080 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x060090, 0x112070 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x211060 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x080090, 0x321050 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x090080, 0x431060 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x542070 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x090060, 0x453080 },//09
            {    80/10, F_ON + 0x080050, 0x344090 },//09
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３６】

【図１１－１３６】　高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B605[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B605[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B605[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B605[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１３７】

【図１１－１３７】　高ベースリーチ系共通タイトル（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0],
            {   530/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0],
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0],
            {   530/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0],
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0],
            {   530/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0],
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0],
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE[] = {
            {   330/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[0],
            {   530/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[0],
            {600000/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[0],
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１３８】

【図１１－１３８】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
            {   230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   100/10, F_OF + 0x9999 },
            {   230/10, F_ON + 0x1111 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   100/10, F_OF + 0x99999 },
            {   230/10, F_ON + 0x11111 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_1[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   100/10, F_OF + 0x999999, 0x666999 },
            {   230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１３９】

【図１１－１３９】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1, 0x0C10C1 },
            {   30/10, F_OF + 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   30/10, F_OF + 0x0000 },
            {   30/10, F_OF + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   30/10, F_OF + 0xAAAAA },
            {   30/10, F_OF + 0x55555 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_2[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   30/10, F_OF + 0xC10C10, 0x0C10C1 },
            {   30/10, F_OF + 0x720720, 0x072072 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４０】

【図１１－１４０】　高ベースリーチ系共通タイトル（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              S① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪ ⑫
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A50A5 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A00A0 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A50A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A40A4 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {   80/10, F_ON + 0x0000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   60/10, F_ON + 0x32344 },
            {   60/10, F_ON + 0x43455 },
            {   60/10, F_ON + 0x54566 },
            {   60/10, F_ON + 0x65677 },
            {   60/10, F_ON + 0x76766 },
            {   60/10, F_ON + 0x67655 },
            {   60/10, F_ON + 0x56544 },
            {   60/10, F_ON + 0x45433 },
            {   60/10, F_ON + 0x34322 },
            {   60/10, F_ON + 0x23233 },
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYTLE_3[] = {
//                              1  2     3  4
//                              RGBRGB   RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A50A5, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A40A4, 0x0A50A5 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A40A4 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A30A3 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A20A2 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A10A1, 0x0A00A0 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A20A2, 0x0A10A1 },
            {   80/10, F_ON + 0x0A30A3, 0x0A20A2 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４１】

【図１１－１４１】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMU_1_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B606[]= {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B606[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４２】

【図１１－１４２】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0]},
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[0]},
                ⋮
```

【図１１－１４３】

【図１１－１４３】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10, F_OF + 0x840840,  0x840840,  0x5AA5AA,  0x5AA5AA,  0x840840,  0x840840 },
            {   20/10, F_OF + 0x840840,  0x8405AA,  0x000000,  0x000000,  0x5AA840,  0x840840 },
            {   20/10, F_OF + 0x840840,  0x5AA000,  0x122122,  0x122122,  0x00054A,  0x840840 },
            {   20/10, F_OF + 0x8405AA,  0x000122,  0x000000,  0x000000,  0x122000,  0x5AA5AA },
            {   10/10, F_OF + 0x5AA000,  0x122000,  0x840840,  0x840840,  0x000122,  0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000122,  0x000840,  0x840840,  0x840840,  0x840000,  0x122122 },
            {   20/10, F_OF + 0x122000,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840 },
            {   20/10, F_OF + 0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840,  0x840840 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   20/10, F_OF + 0x8888 },
            {   20/10, F_OF + 0x8888 },
            {   20/10, F_OF + 0x8888 },
            {   20/10, F_OF + 0x8888 },
            {   10/10, F_OF + 0x0880 },
            {   20/10, F_OF + 0x1001 },
            {   20/10, F_OF + 0x0110 },
            {   20/10, F_OF + 0x8008 },
            {   20/10, F_OF + 0x8888 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   20/10, F_OF + 0x00066 },
            {   20/10, F_OF + 0x11106 },
            {   10/10, F_OF + 0x00010 },
            {   20/10, F_OF + 0x66601 },
            {   20/10, F_OF + 0x66660 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {   20/10, F_OF + 0x66666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//                              1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   20/10, F_OF + 0x840840,  0x840840 },
            {   20/10, F_OF + 0x840840,  0x5AA5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x8405AA,  0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x840000,  0x122122 },
            {   10/10, F_OF + 0x5AA122,  0x000000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000000,  0x840840 },
            {   20/10, F_OF + 0x122840,  0x840840 },
            {   20/10, F_OF + 0x000840,  0x840840 },
            {   20/10, F_OF + 0x840840,  0x840840 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４４】

【図１１－１４４】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              S① ②       ③ ④       ⑤ ⑥       ⑦ ⑧       ⑨ ⑩       ⑪ ⑫
//                                RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0xB00B00,  0xB00B00,  0xB00B00,  0xB00B00,  0xB00B00,  0xB00B00 },
            {   80/10, F_ON + 0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800,  0x800800 },
            {   80/10, F_ON + 0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600,  0x600600 },
            {   80/10, F_ON + 0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400,  0x400400 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {   80/10, F_ON + 0x4444 },
            {   80/10, F_ON + 0xAAAA },
            {   80/10, F_ON + 0x8888 },
            {   80/10, F_ON + 0x6666 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {   80/10, F_ON + 0x44444 },
            {   80/10, F_ON + 0x99999 },
            {   80/10, F_ON + 0x66666 },
            {   80/10, F_ON + 0x55555 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_W[] = {
//                              1  2      3  4
//                                RGBRGB    RGBRGB
            {   80/10, F_ON + 0x400400,  0x400400 },
            {   80/10, F_ON + 0xB00B00,  0xB00B00 },
            {   80/10, F_ON + 0x800800,  0x800800 },
            {   80/10, F_ON + 0x600600,  0x600600 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１－１４５】

【図１１－１４５】　高ベースリーチ系リーチＡ導入（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              S① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00 },
            {    90/10, F_ON + 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800 },
            {    90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800 },
            {    90/10, F_ON + 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800600, 0x800A00 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00, 0xA00800, 0x600800, 0xA00C00 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              1234
//                              RRRR
            {    90/10, F_ON + 0x8646 },
            {    90/10, F_ON + 0xA864 },
            {    90/10, F_ON + 0x68A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x86A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x468A },
            {    90/10, F_ON + 0x6468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              12345
//                              WWWWW
            {    90/10, F_ON + 0x6468A },
            {    90/10, F_ON + 0x468A8 },
            {    90/10, F_ON + 0x68A86 },
            {    90/10, F_ON + 0xA8646 },
            {    90/10, F_ON + 0x86468 },
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONYU_X[] = {
//                              1  2      3  4
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {    90/10, F_ON + 0xA00600, 0x800800 },
            {    90/10, F_ON + 0xC00800, 0x600600 },
            {    90/10, F_ON + 0xA00A00, 0x800800 },
            {    90/10, F_ON + 0x800C00, 0xA00A00 },
            {    90/10, F_ON + 0x600A00, 0xC00C00 },
            {    90/10, F_ON + 0x800800, 0xA00A00 },
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１４６】

【図１１－１４６】　高ベースリーチ系リーチＢ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B607[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B607[]= {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B607[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B607[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１４７】

【図１１－１４７】　高ベースリーチ系リーチＢ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]},
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]},
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]},
                  ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU_4[0]},
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU_N[0]},
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONYU_X[0]},
                  ⋮
```

【図１１－１４８】

【図１１－１４８】　高ベースリーチ系リーチＣ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B608[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B608[]= {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B608[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B608[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU[0]},
            [END_CODE]
};
```

【図１１－１４９】

【図１１－１４９】　高ベースリーチ系リーチＣ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONYU_X[0],
                ⋮
```

【図１１－１５０】

【図１１－１５０】　高ベースリーチ系リーチＤ導入（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B609[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0],
            {END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B609[]= {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0]},
            {END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B609[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0]},
            {END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B609[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU[0]},
            {END_CODE]
};
```

【図１１－１５１】

【図１１－１５１】　高ベースリーチ系リーチＤ導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LWU_1_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

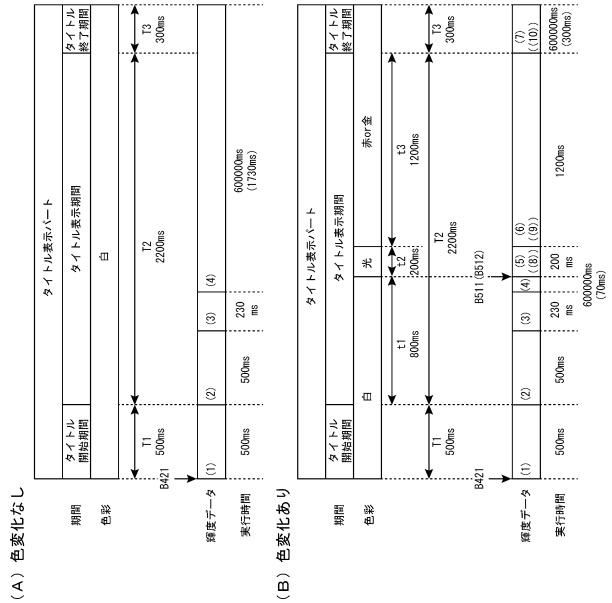
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU[] = {
            {   170/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_4[0],
            {   960/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_W[0],
            {   830/10,                 &XD___LATAK_KOUBEISU_REACHD_DONYU_X[0],
                ⋮
```

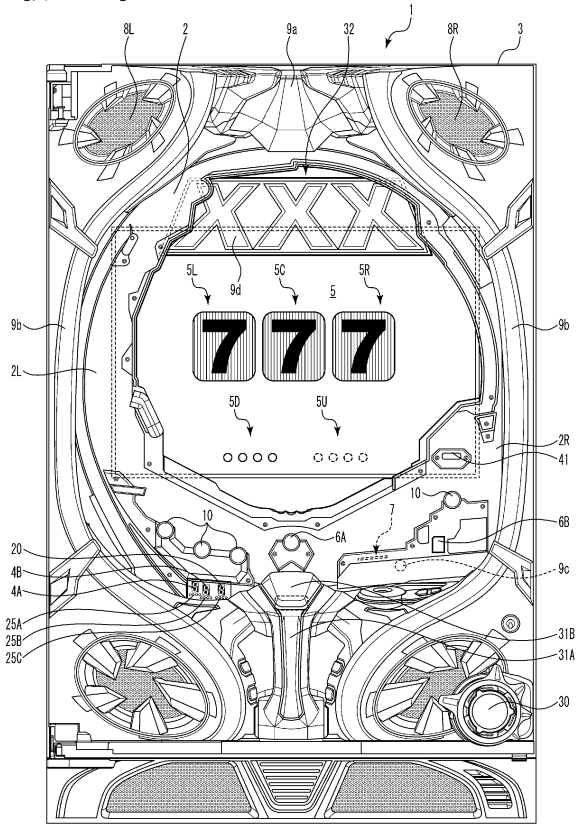
【図１１－１５２】

【図１１－１５２】



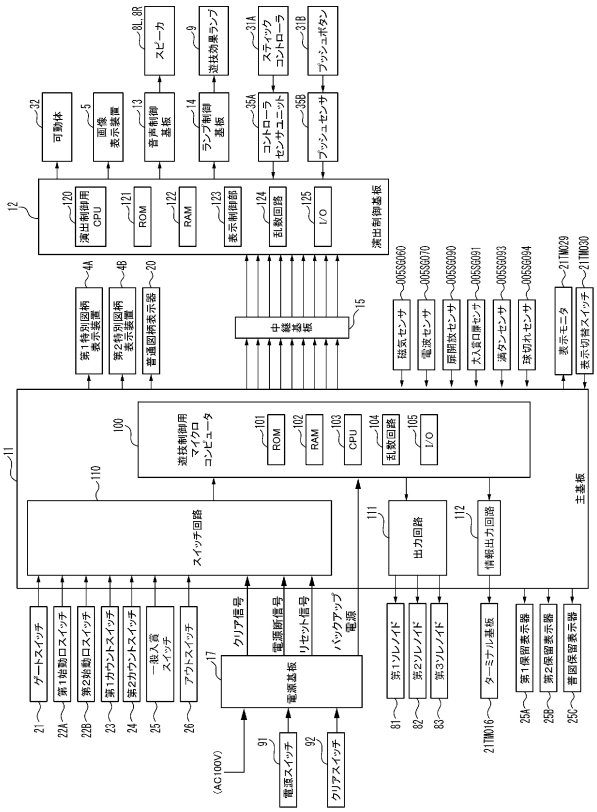
【図１２－１】

【図１２－１】



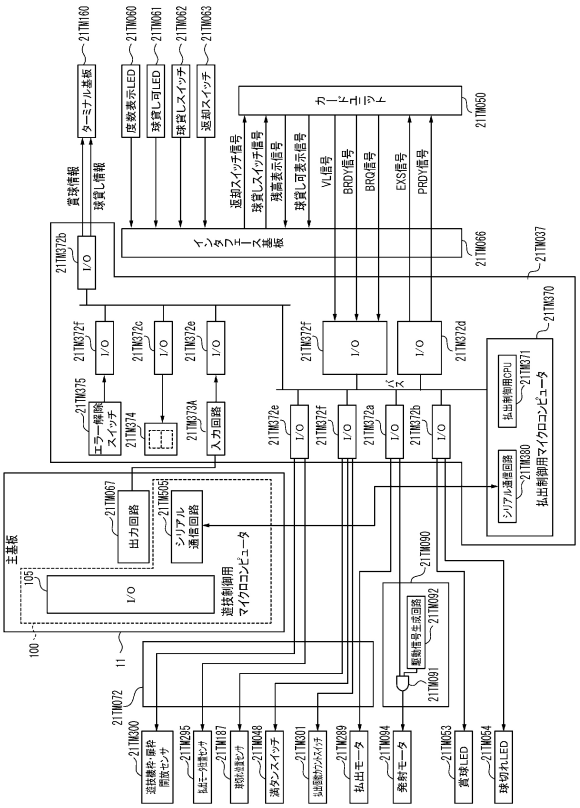
【図１２－２】

【図１２－２】



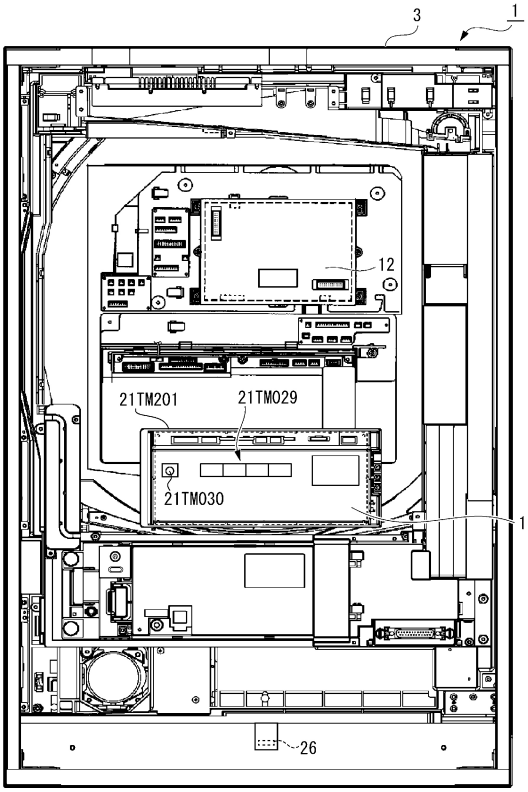
【図１２－３】

【図１２－３】



【図１２－４】

【図１２－４】



【図１２－５】

【図１２－５】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
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	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	XX	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリs）を指定
C7	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ表示の指定
D1	00	V入賞通知	V入賞したことを通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E0	XX	MYカウンタ値通知	MYカウンタの値を通知
F0	00	遊技停止通知	MYカウンタの値が規定値に到達したことにもとづく遊技の停止を通知

（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
8F	00	第１図柄確定	図柄確定期間が0．5秒
8F	01	第２図柄確定	図柄確定期間が1０秒

（Ｄ）

MODE	EXT	名称	指定内容
E0	00	第１MYカウンタ値通知	MYカウンタの値が0～90000
E0	01	第２MYカウンタ値通知	MYカウンタの値が90001～95000
E0	02	第３MYカウンタ値通知	MYカウンタの値が95001～98194

【図１２－６】

【図１２－６】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図１２－７】

【図１２－７】

特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5000	可変表示対象特図保留2個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	500	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	43000	スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	53000	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	43000+15000	スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	53000+15000	スーパーリーチβ（大当り）
PB1-4	500+15000	短縮（時短制御中）→非リーチ（大当り）

【図１２－８】

【図１２－８】

特別図柄の変動パターン判定テーブル

変動パターン	特図変動時間(ms)	大当り	はずれ（低ベース 可変表示対象保留数1以下）	はずれ（低ベース 可変表示対象保留数2～3）	はずれ（高ベース）
		大当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC
PA1-1	12000	－	1～500	－	－
PA1-2	5000	－	－	1～500	－
PA1-3	500	－	－	－	1～997
PA2-1	20000	－	501～900	501～900	－
PA2-2	43000	－	901～970	901～970	－
PA2-3	53000	－	971～997	971～997	－
PB1-1	20000+15000	1～20	－	－	－
PB1-2	43000+15000	21～370	－	－	－
PB1-3	53000+15000	371～997	－	－	－

【図１２－９】
【図１２－９】

(A)表示結果判定テーブル

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
通常状態・時短状態	大当り	1020～1079，13320～13586(確率:1/200)
	はずれ	その他(確率:199/200)
確変状態	大当り	1020～1674(確率:1/100)
	はずれ	その他(確率:199/200)

(B)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0～149	大当りA
150～299	大当りB

(C)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

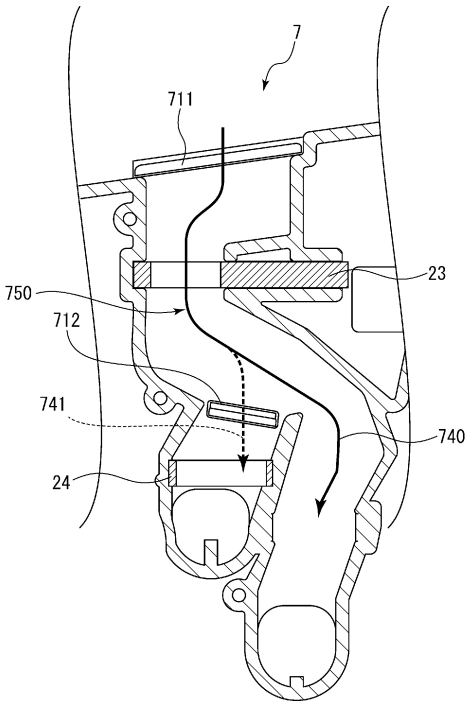
MR2	判定結果
0～99	大当りB
100～299	大当りC

(D)大当り種別

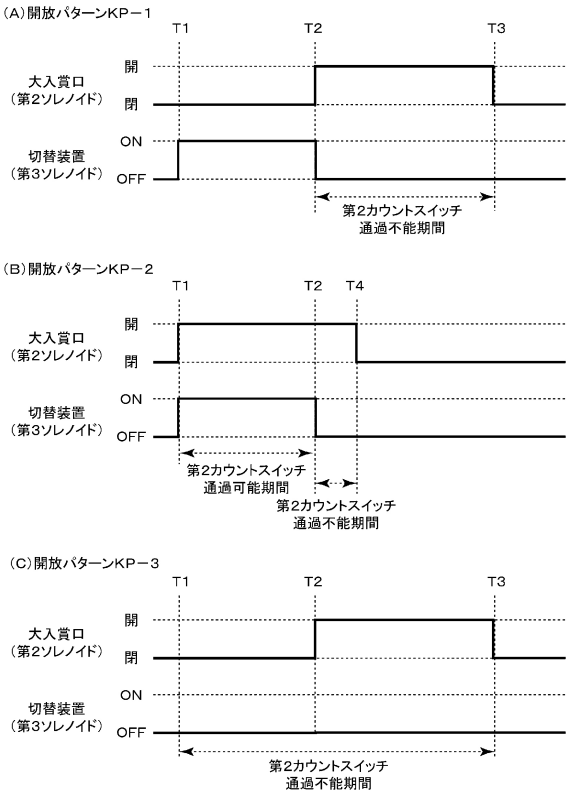
大当り種別	時短制御	確変制御※	ラウンド数	1ラウンド目開放パターン	2ラウンド目以降開放パターン
大当りA	100回	100回	4	KP－1	KP－3
大当りB	100回	100回	4	KP－2	KP－3
大当りC	100回	100回	10	KP－2	KP－3

※:1ラウンド目にて第2カウントスイッチの通過が条件

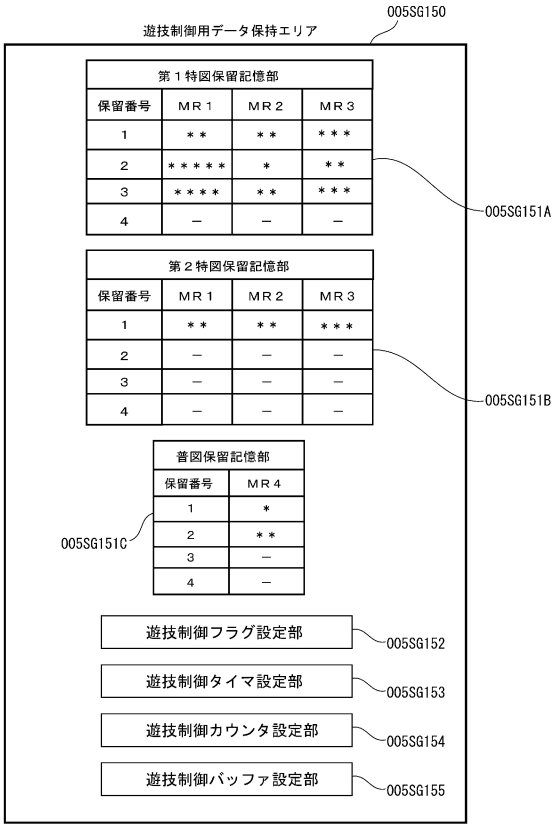
【図１２－１０】
【図１２－１０】



【図１２－１１】
【図１２－１１】



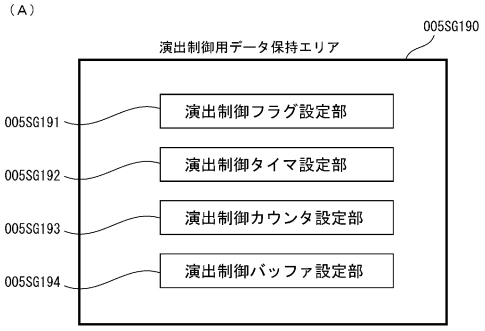
【図１２－１２】
【図１２－１２】



【図１２－１３】

【図１２－１３】

（Ａ）



（Ｂ）

005SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

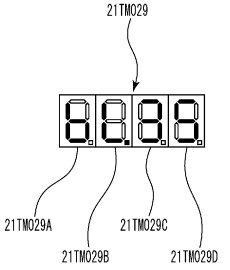
	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1-0	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	0
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
第２特図保留記憶	2-0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－

保留表示フラグ“0”→ ○
保留表示フラグ“1”→ ◇
保留表示フラグ“2”→ ☆
保留表示フラグ“3”→ ▽

【図１２－１４】

【図１２－１４】

（Ａ）



（Ｂ）７セグ＋ドット

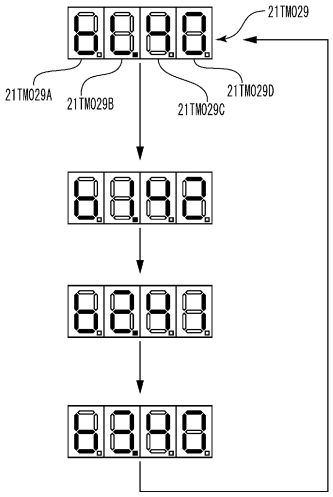
表示内容	略記	１、２桁目		３、４桁目
ベースＬ（%）	bL.	b	L.	00～99
ベース１（%）	B1.	b	1.	00～99
ベース２（%）	B2.	b	2.	00～99
ベース３（%）	B3.	b	3.	00～99

（Ｃ）ベース

表示内容	説明
ベースＬ（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース１（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（１回前の６０００個の累計値）
ベース２（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（２回前の６０００個の累計値）
ベース３（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（３回前の６０００個の累計値）

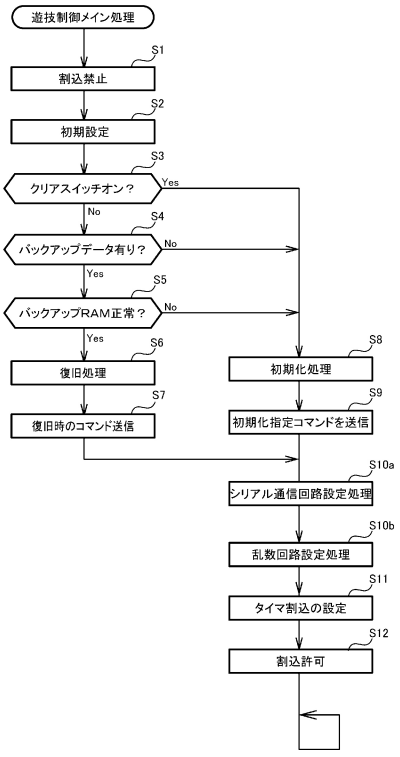
【図１２－１５】

【図１２－１５】



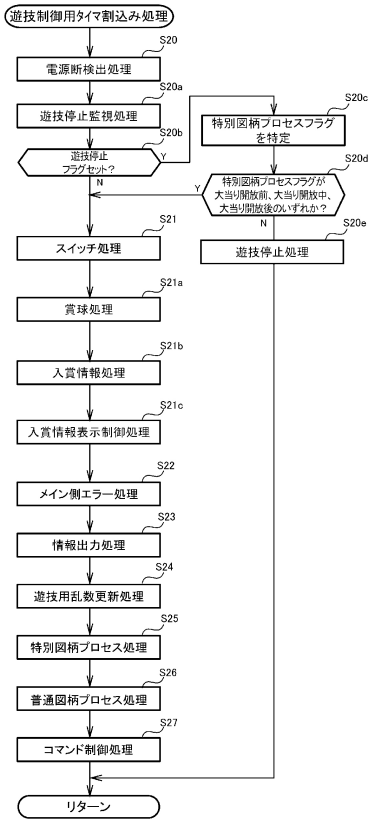
【図１２－１６】

【図１２－１６】



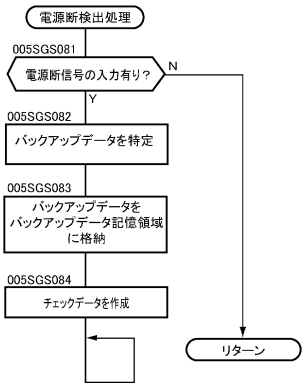
【図１２－１７】

【図１２－１７】



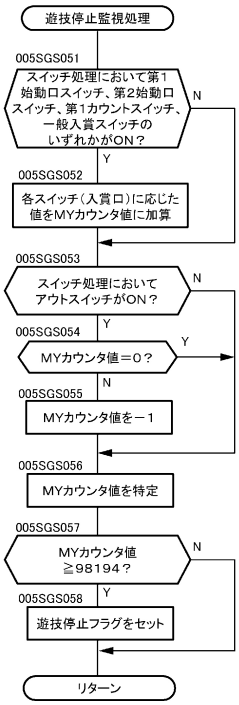
【図１２－１８】

【図１２－１８】



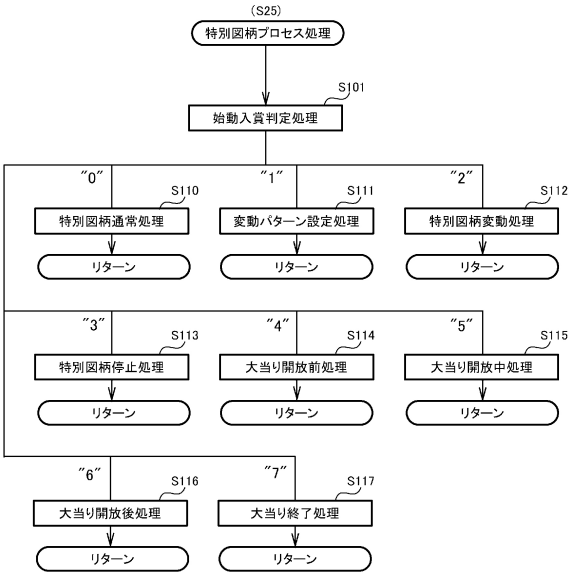
【図１２－１９】

【図１２－１９】



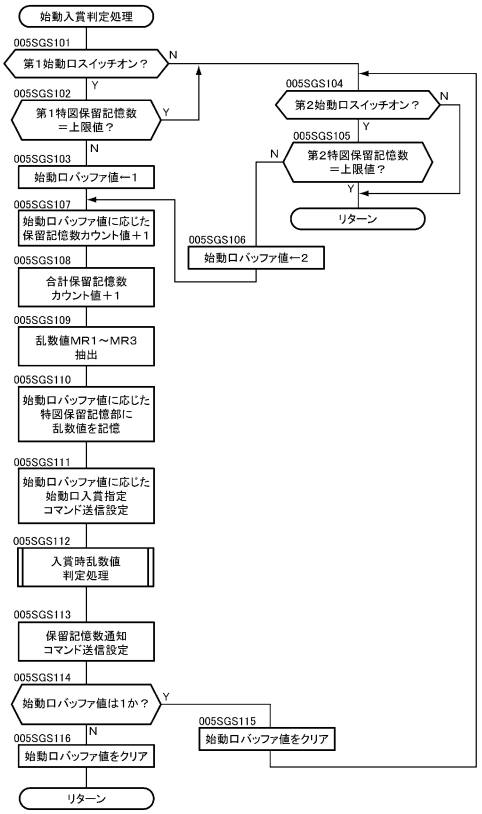
【図１２－２０】

【図１２－２０】



【図１２－２１】

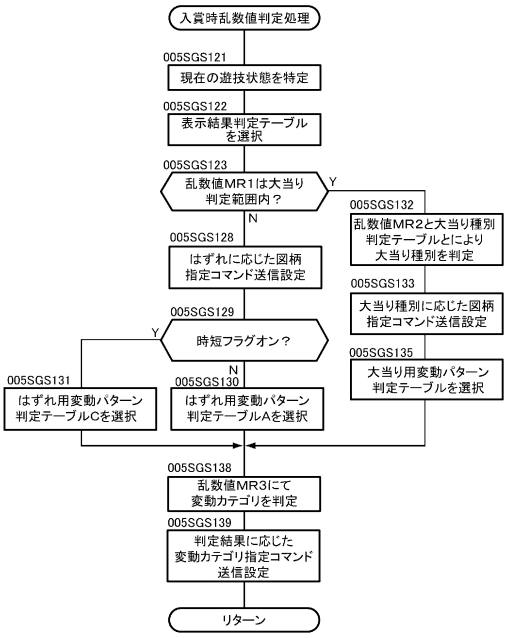
【図１２－２１】



【図１２－２２】

【図１２－２２】

（A）

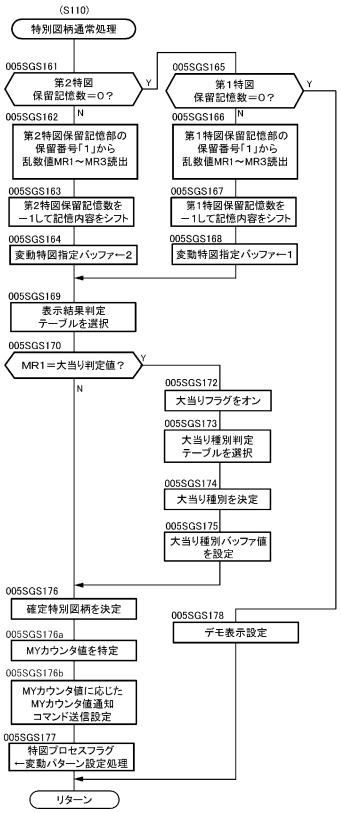


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図１２－２３】

【図１２－２３】



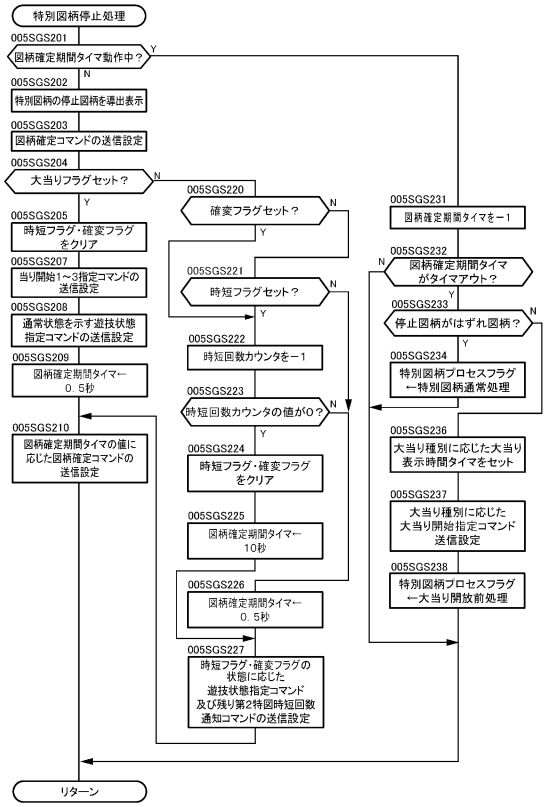
【図１２－２４】

【図１２－２４】



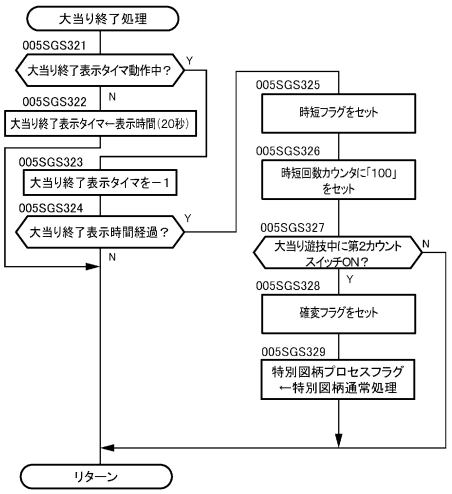
【図１２－２５】

【図１２－２５】



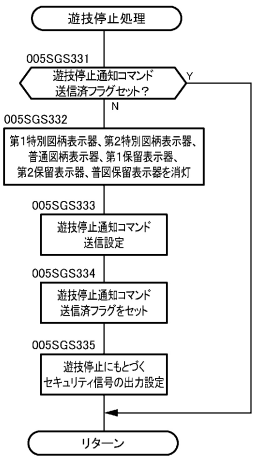
【図１２－２６】

【図１２－２６】



【図１２－２７】

【図１２－２７】



【図１２－２８】

【図１２－２８】

遊技状態	遊技停止タイミング
通常状態	MYカウンタ値が98194に達したタイミング
時短状態	
確変状態	
大当り遊技状態	MYカウンタ値が98194に達した大当り遊技終了（全ラウンド遊技終了）時

【図１２－２９】
【図１２－２９】

（Ａ）エラーが発生した場合

優先順位	エラー名称	EXT値	エラー内容	解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
1	電波エラー	80(H)	電波検出	コールドスタート	○	電源OFFまで
2	磁石エラー	70(H)	磁気検出	コールドスタート	○	電源OFFまで
3	遊技球誘導蓋作動エラー	60(H)	特別可変入賞球装置の大入賞口扉センサ異常	コールドスタート	○	電源OFFまで
4	始動口2異常入賞エラー	10(H)	低ベース中に第2始動入賞が発生	300秒後	×	エラー判定後4分
5	不正入賞エラー	08(H)	非作動時の大入賞口入賞	30秒後	×	電源OFFまで
6	コントローラ接続エラー	02(H)	スティックコントローラの異常検出	60秒後	×	電源OFFまで
7	ドア開放エラー	04(H)	ドア開放検出	ドア閉鎖	×	出力せず
8	球切れエラー	01(H)	球切れ検出	エラー解除	×	出力せず

※遊技停止対象エラーについては、メイン側エラー処理において遊技停止フラグをセット
※エラー報知処理において各エラー報知を実行

（Ｂ）ＭＹカウンタの値が規定値に到達した場合

解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
コールドスタート	○	電源OFFまで

※遊技停止演出処理において遊技停止の報知を実行

【図１２－３０】
【図１２－３０】

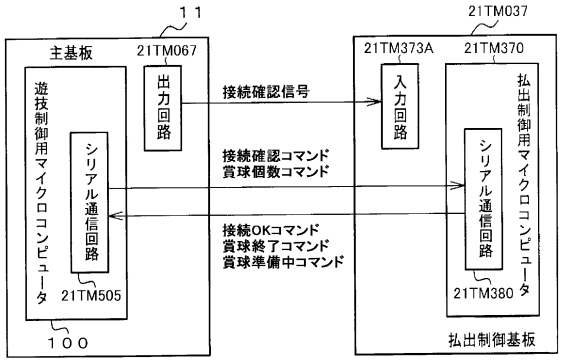
（Ａ）

名称	内容	
接続確認信号	オン	遊技制御用マイクロコンピュータが立上がっている（制御可能な）状態
	オフ	遊技制御用マイクロコンピュータが制御可能でない状態

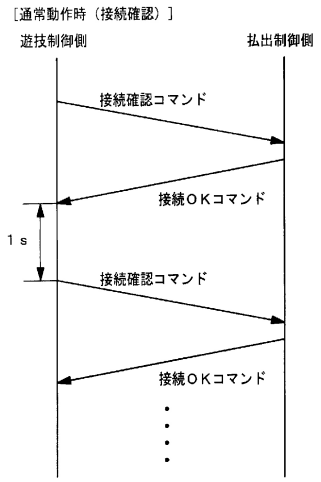
（Ｂ）

コマンド	名称	内容
Ａ０	接続確認コマンド	接続状態が正常であるか否かを確認（１ｓ毎）
８ｘ	接続ＯＫコマンド	接続状態が正常であることを通知
５ｘ	賞球個数コマンド	賞球個数を通知
５０	賞球終了コマンド	賞球動作の終了を通知
４ｘ	賞球準備中コマンド	エラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知（１ｓ毎）

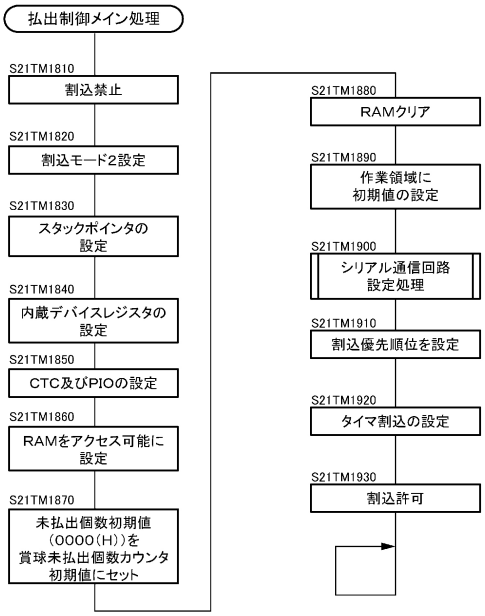
【図１２－３１】
【図１２－３１】



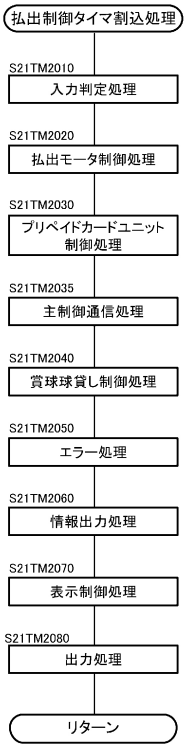
【図１２－３２】
【図１２－３２】



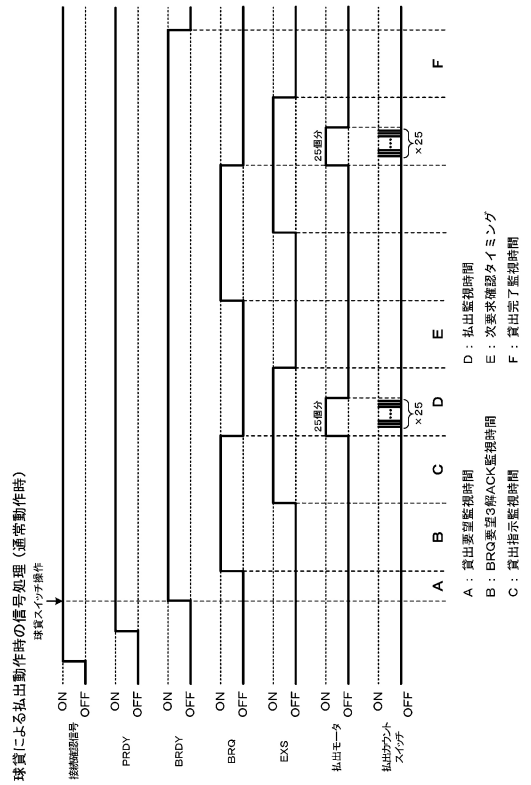
【図１２－３３】
【図１２－３３】



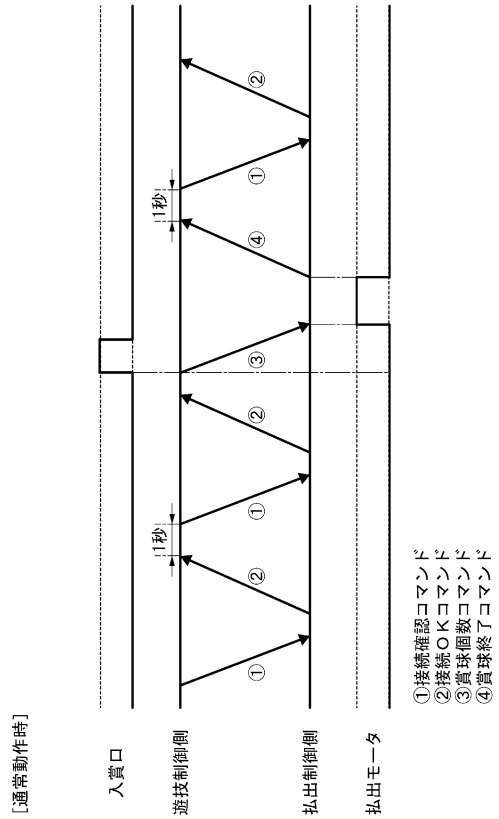
【図１２－３４】
【図１２－３４】



【図１２－３５】
【図１２－３５】

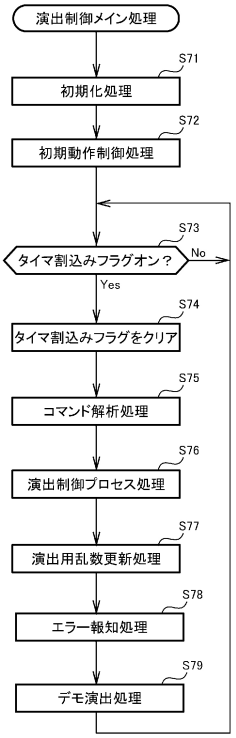


【図１２－３６】
【図１２－３６】



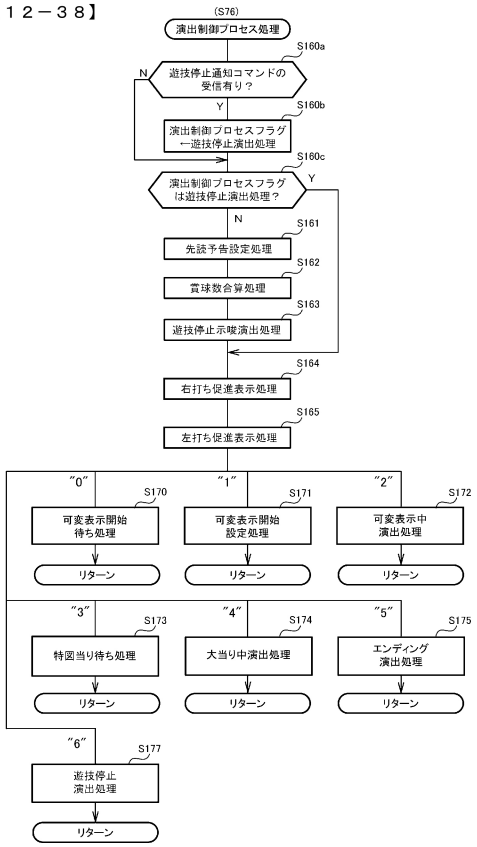
【図１２－３７】

【図１２－３７】



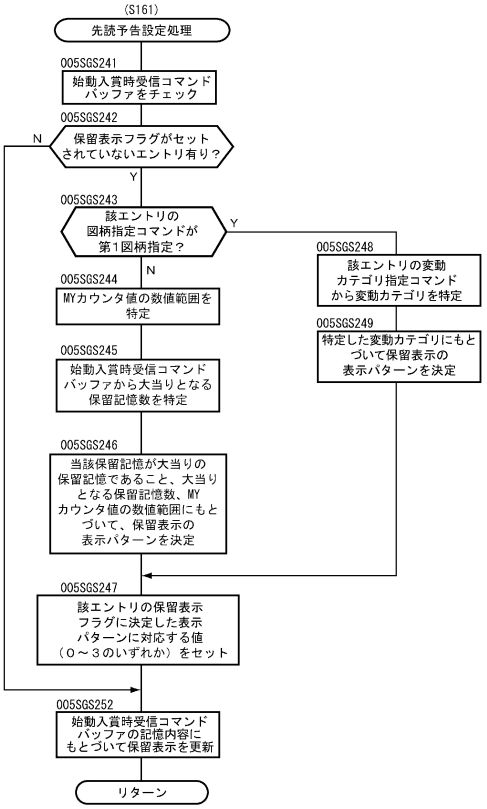
【図１２－３８】

【図１２－３８】



【図１２－３９】

【図１２－３９】



【図１２－４０】

【図１２－４０】

（Ａ）大当り時の決定割合
（MYカウンタ値が０～９５０００の場合、MYカウンタ値が
９５００１以上且つ大当りとなる保留記憶数が１個である場合）

可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり		
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ
	○	◇	☆	∨
大当り	５％	２５％	６５％	５％

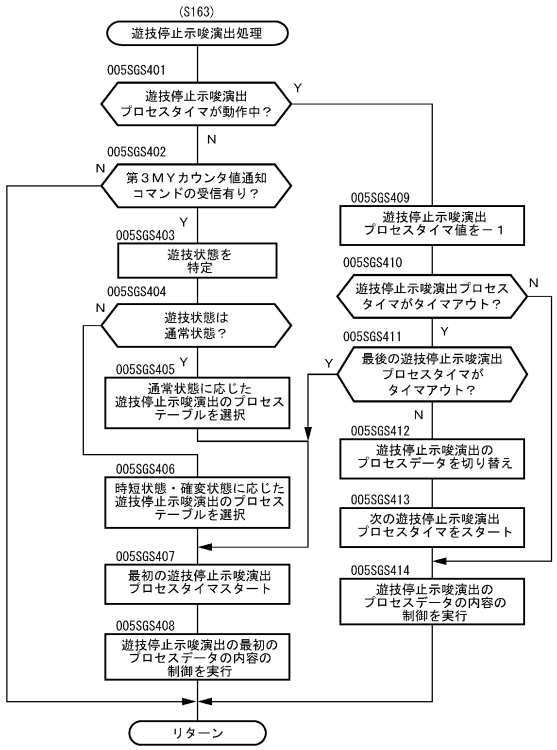
（Ｂ）大当り時の決定割合
（MYカウンタ値が９５００１以上且つ大当りとなる保留記憶数が２個以上である場合）

可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり		
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ
	○	◇	☆	∨
大当り	５％	３０％	６５％	０％

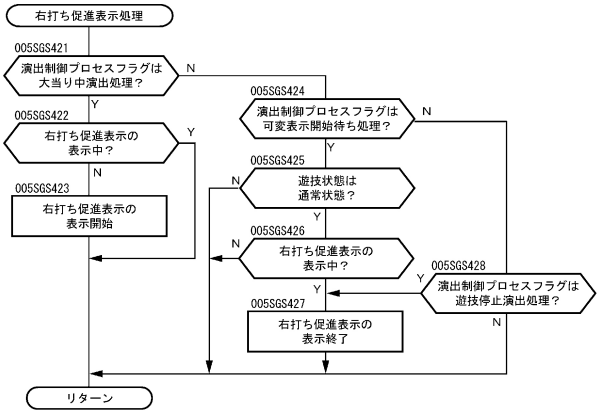
（Ｃ）はずれ時の決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり		
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ
	○	◇	☆	∨
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％	０％
はずれ（その他）	７５％	２０％	５％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％	０％

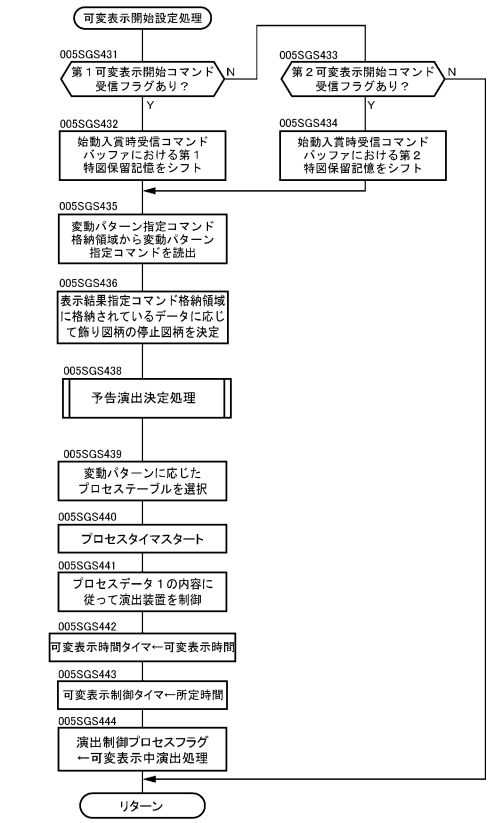
【図１２－４１】
【図１２－４１】



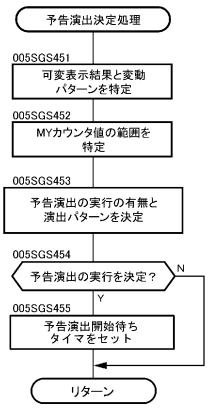
【図１２－４２】
【図１２－４２】



【図１２－４３】
【図１２－４３】



【図１２－４４】
【図１２－４４】



【図１２－４５】

【図１２－４５】

(A)大当り時の予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合
(MYカウンタ値0～95000の場合)

可変表示結果及び変動パターン	予告演出非実行	予告演出実行		
		演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
大当り	15%	30%	50%	5%

(B)大当り時の予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合
(MYカウンタ値95001～98194の場合)

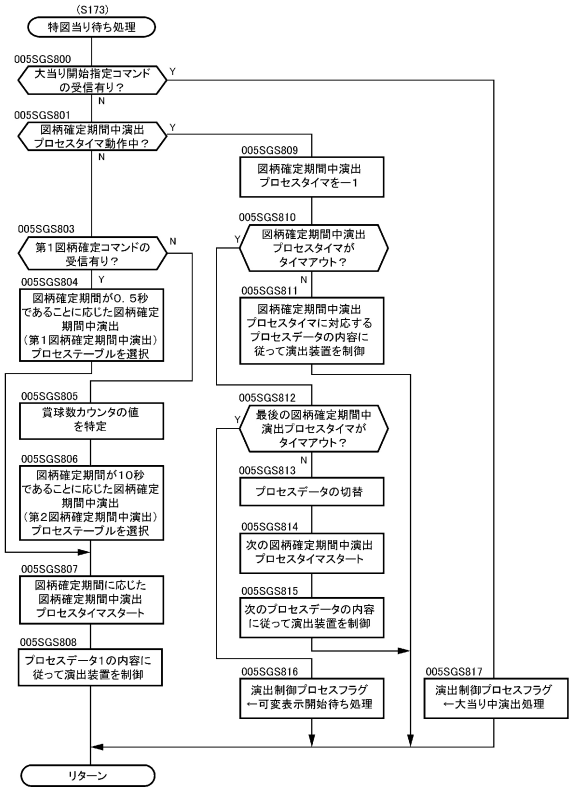
可変表示結果及び変動パターン	予告演出非実行	予告演出実行		
		演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
大当り	15%	30%	55%	0%

(C)はずれ時の予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果及び変動パターン	予告演出非実行	予告演出実行		
		演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
非リーチはずれ	95%	5%	0%	0%
Nリーチはずれ	70%	25%	5%	0%
Sリーチはずれ	50%	30%	20%	0%

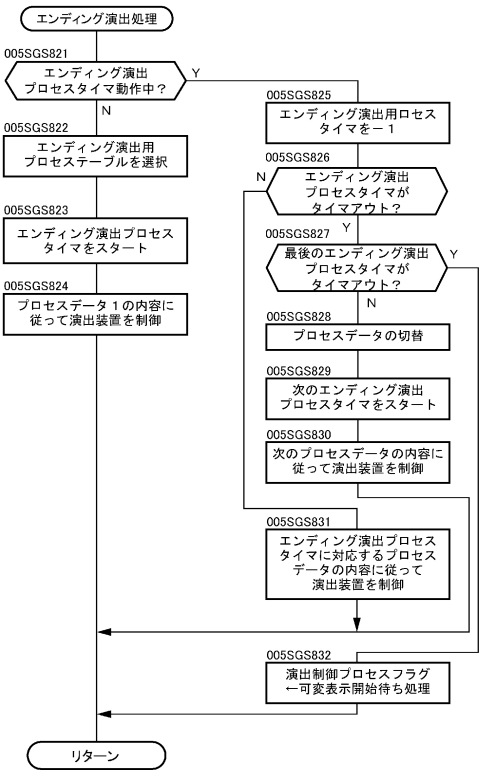
【図１２－４６】

【図１２－４６】



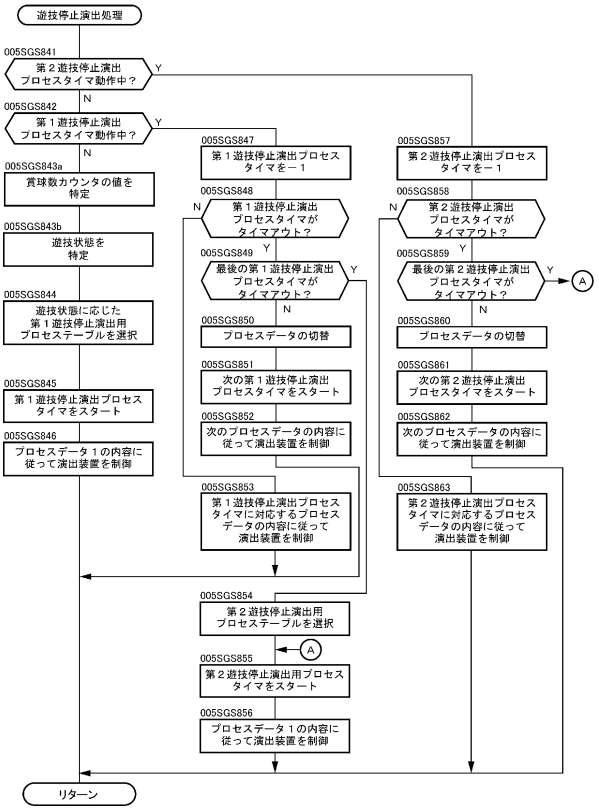
【図１２－４７】

【図１２－４７】



【図１２－４８】

【図１２－４８】



【図１２－４９】

【図１２－４９】

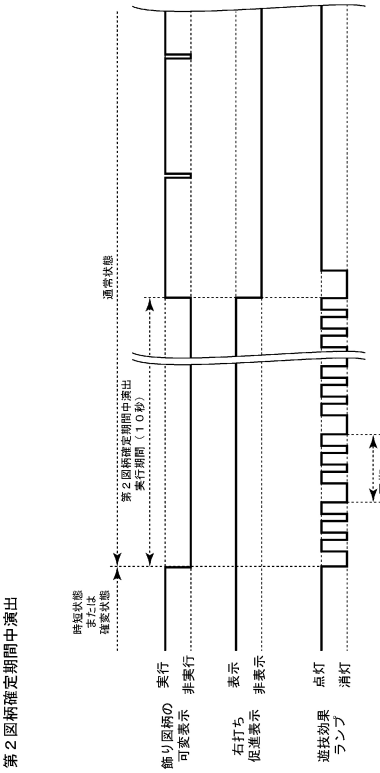
図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び演出内容

演出	実行期間	演出内容
第1図柄確定期間中演出	可変表示の停止後の0．5秒間	無し（次の可変表示まで確定停止図柄を表示）
第2図柄確定期間中演出	確変状態または時短状態の100回目のはずれ可変表示停止後の10秒	遊技状態が時短状態や確変状態から通常状態に制御される旨、賞球数カウンタの値（初当りを含む遊技中の大当り遊技中に獲得した賞球数）を表示
エンディング演出	大当り遊技終了後の20秒間	遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨を表示
第1遊技停止演出	遊技停止後の15秒間	遊技が停止された旨及び賞球数カウンタの値（初当りを含む遊技中の大当り遊技中に獲得した賞球数）を表示　※
第2遊技停止演出	第1遊技停止演出後から電源断まで	プリペイドカード取り忘れ防止の報知

※：賞球数カウンタの値は時短状態・確変状態でのみ表示

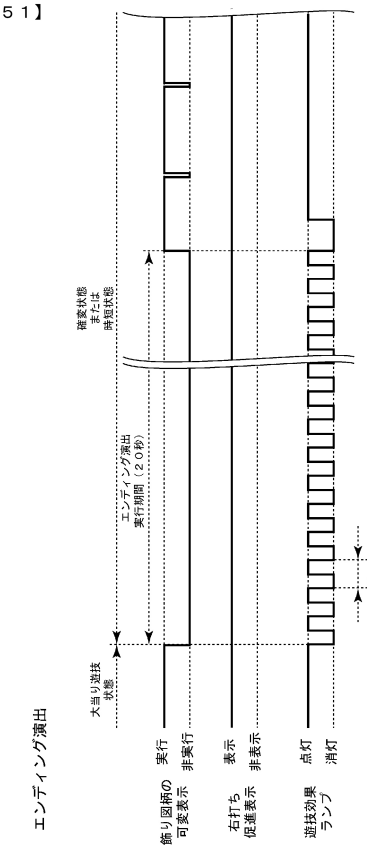
【図１２－５０】

【図１２－５０】



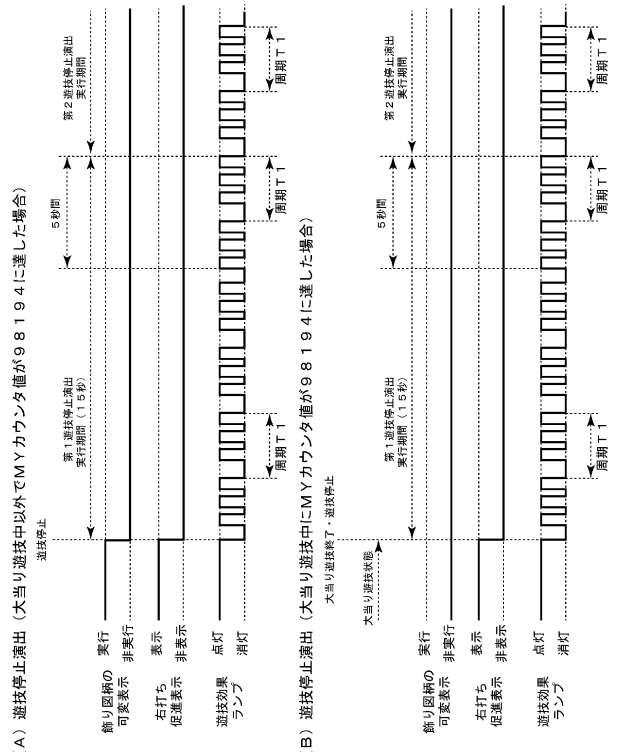
【図１２－５１】

【図１２－５１】



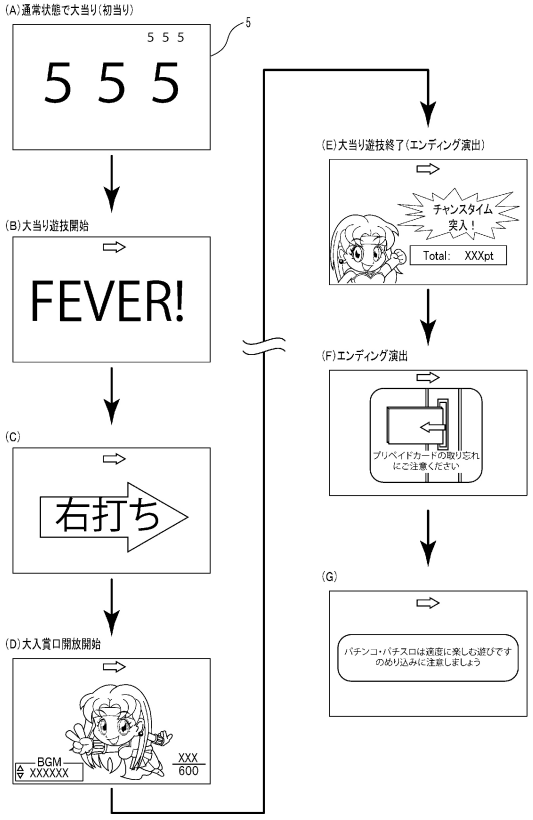
【図１２－５２】

【図１２－５２】



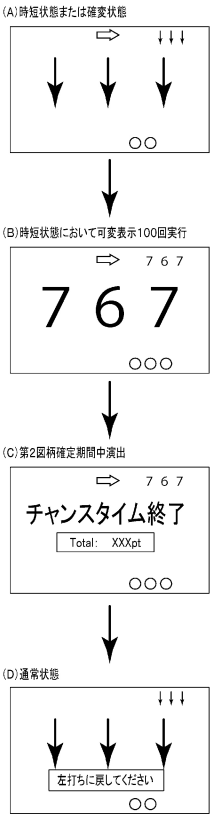
【図１２－５３】

【図１２－５３】



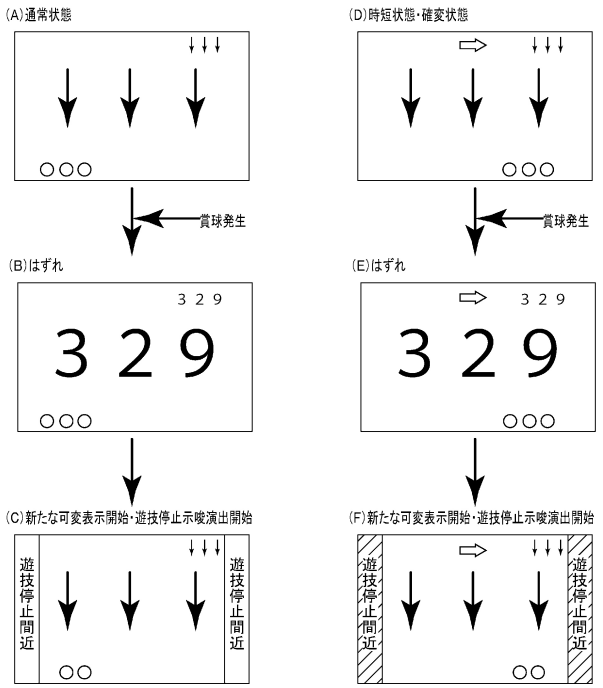
【図１２－５４】

【図１２－５４】



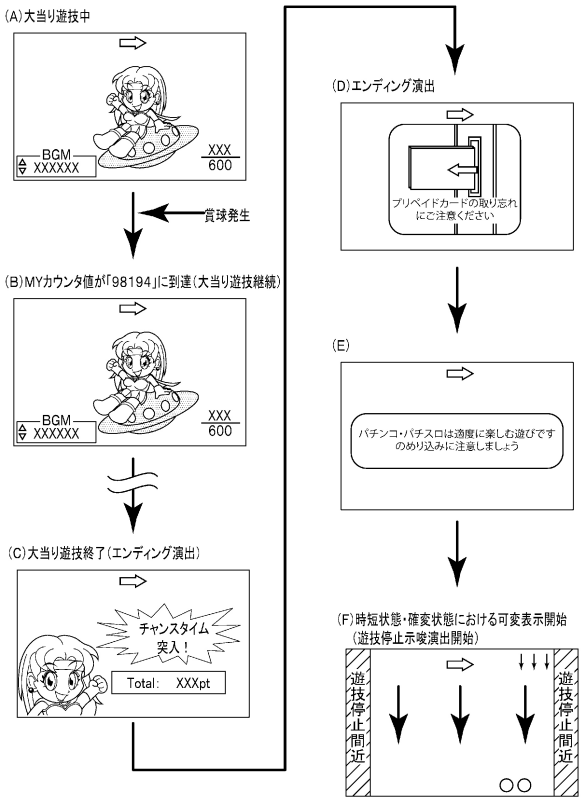
【図１２－５５】

【図１２－５５】



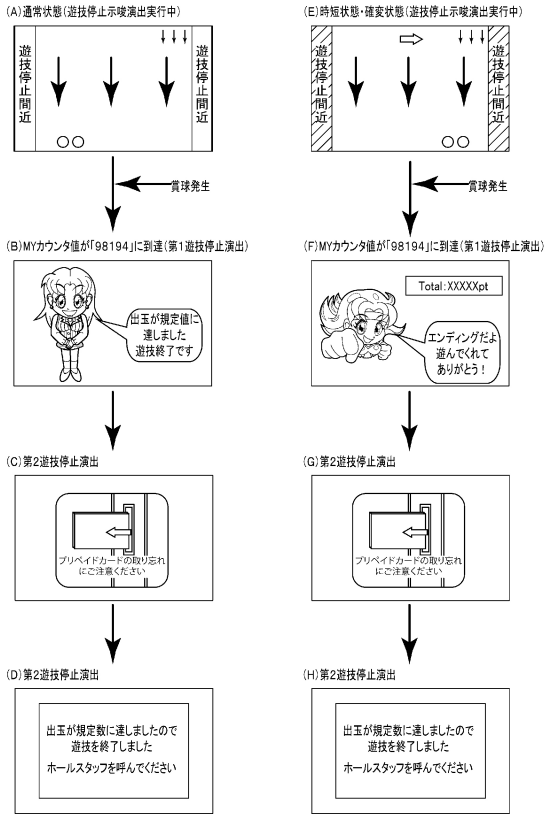
【図１２－５６】

【図１２－５６】



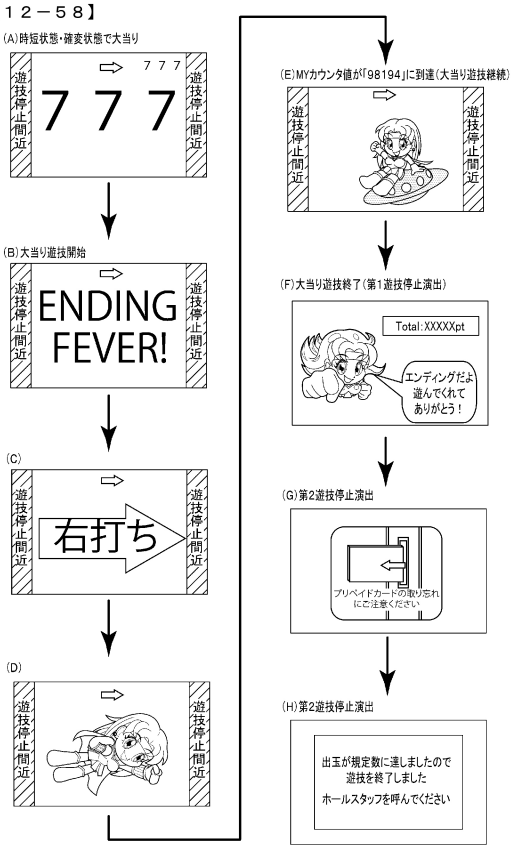
【図１２－５７】

【図１２－５７】



【図１２－５８】

【図１２－５８】



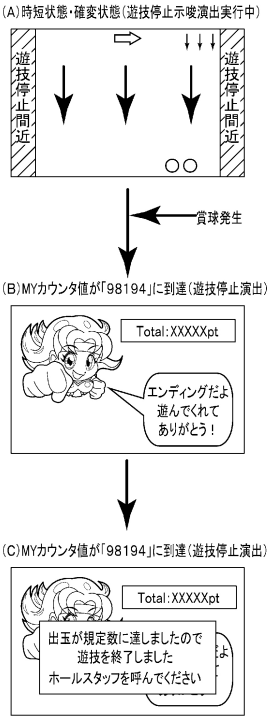
【図１２－５９】

【図１２－５９】



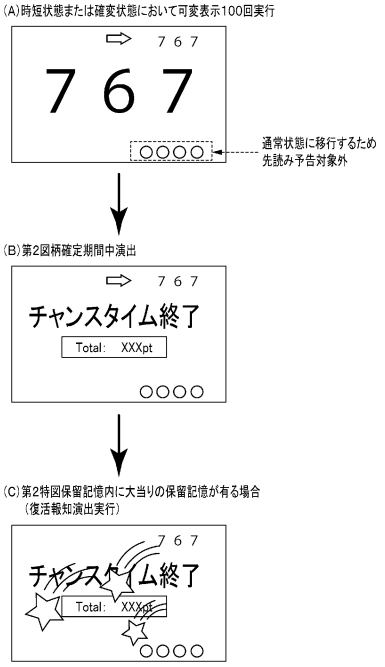
【図１２－６０】

【図１２－６０】変形例



【図１２－６１】

【図１２－６１】変形例



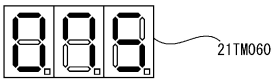
(D)各演出開始時において第2特図保留記憶内に大当りの保留記憶が有る場合の復活報知演出の実行の有無

開始する演出	復活報知演出の実行の有無
第2図柄確定期間中演出	有
遊技停止演出	無

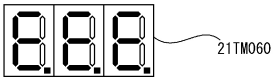
【図１２－６２】

【図１２－６２】変形例

（Ａ）遊技可能状態における度数表示ＬＥＤの表示態様例



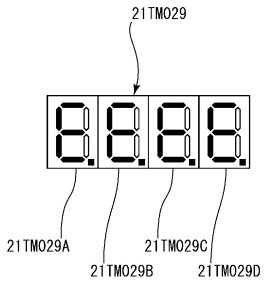
（Ｂ）遊技停止状態における度数表示ＬＥＤの表示態様例



【図１２－６３】

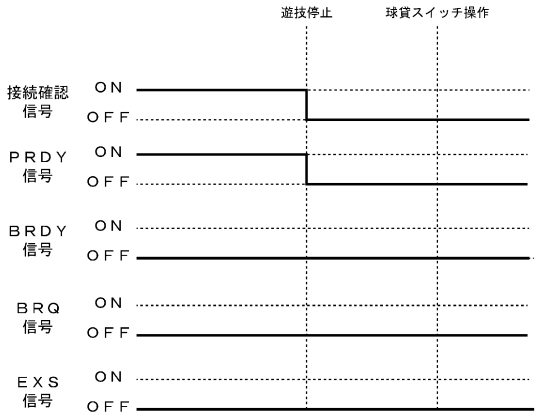
【図１２－６３】変形例

遊技停止状態における性能表示モニタの表示態様例



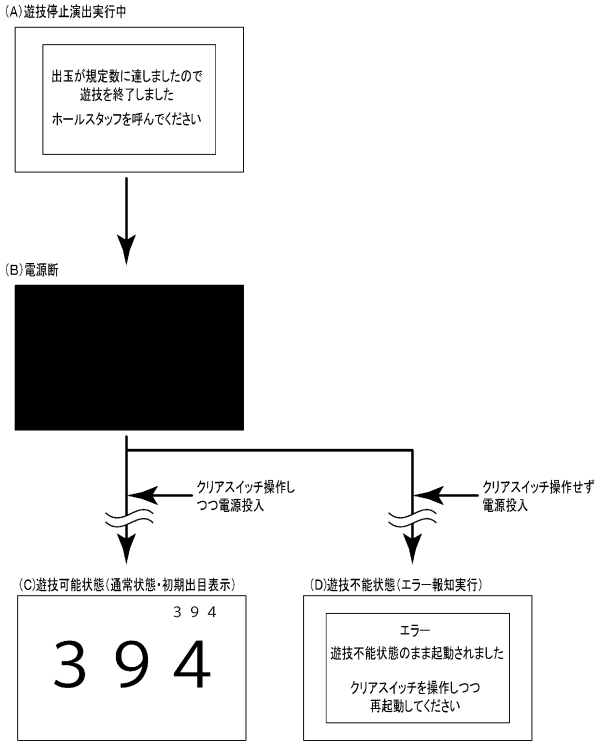
【図１２－６４】

【図１２－６４】



【図１２－６５】

【図１２－６５】



【図１２－６６】

【図１２－６６】変形例

表示結果判定テーブル

遊技状態		特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態		大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
		はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態		大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
		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１２－６７】

【図１２－６７】

（Ａ）エラーが発生した場合

優先順位	エラー名称	EXT値	エラー内容	解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
1	電波エラー	80(H)	電波検出	コールドスタート	○	電源OFFまで
2	磁石エラー	70(H)	磁気検出	コールドスタート	○	電源OFFまで
3	遊技球誘導蓋作動エラー	60(H)	特別可変入賞球装置の大入賞口扉センサ異常	コールドスタート	○	電源OFFまで
4	始動口２異常入賞エラー	10(H)	低ベース中に第2始動入賞が発生	300秒後	×	エラー判定後4分
5	不正入賞エラー	08(H)	非作動時の大入賞口入賞	30秒後	×	電源OFFまで
6	コントローラ接続エラー	02(H)	スティックコントローラの異常検出	60秒後	×	電源OFFまで
7	ドア開放エラー	04(H)	ドア開放検出	ドア閉鎖	×	出力せず
8	球切れエラー	01(H)	球切れ検出	エラー解除	×	出力せず

※遊技停止対象エラーについては、メイン側エラー処理において遊技停止フラグをセット
※エラー報知処理において各エラー報知を実行

（Ｂ）ＭＹカウンタの値が規定値に到達した場合

解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
コールドスタート	○	電源OFFまで

※遊技停止演出処理において遊技停止の報知を実行

（Ｃ）設定変更可能状態である場合

コマンド名称	内容	解除条件	遊技停止	セキュリティ信号出力
設定変更可能状態通知	設定値を変更可能な状態であることを通知	電源オフ	○	設定変更状態での起動から5秒間

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０２１－０４０７３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０２３－００７９７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０８００４９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２