

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-57756
(P2023-57756A)

(43)公開日 令和5年4月24日(2023.4.24)

(51)国際特許分類

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

2 C 0 8 8

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全440頁)

(21)出願番号	特願2021-167423(P2021-167423)	(71)出願人	000144153
(22)出願日	令和3年10月12日(2021.10.12)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72)発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		Fターム(参考)	2C088 EA10
			2C333 AA11 CA29 CA50 CA51
			CA52 CA76 GA04

(54)【発明の名称】 遊技機

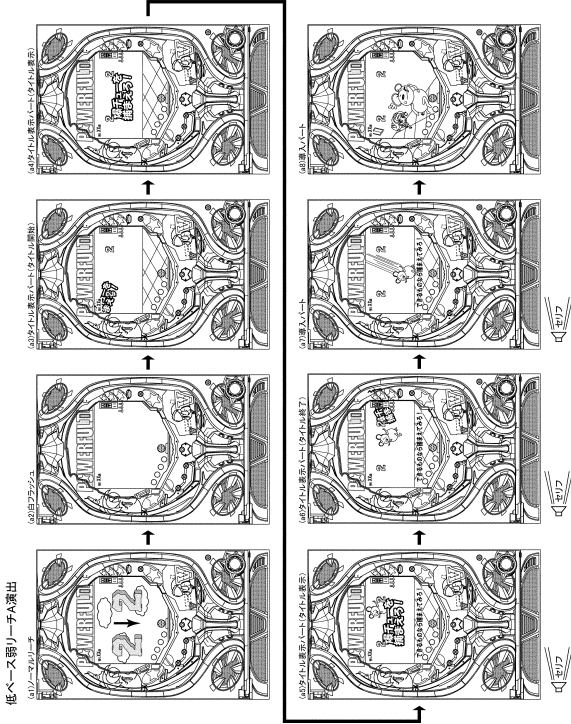
(57)【要約】

【図11-32】

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

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

【選択図】図11-32



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

10

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される可変表示パターンである第 1 可変表示パターンと、前記有利状態に制御されない可変表示パターンである第 2 可変表示パターンと、を含む複数の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定し、

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

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

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態と、に制御可能であり、

20

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

未だ開始されていない前記特定識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり、

実行されている前記特定識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示と、を行うことが可能であり、

30

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応したコマンドに基づいて装飾識別情報の可変表示を実行し、

第 1 種類のコマンドに基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類のコマンドに基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能であり、

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

40

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

前記特定リーチは、該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と、前記有利状態に制御されるか否かの当否が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、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報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を表示する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

50

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機として、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。また、特定識別情報（特別図柄）の可変表示に対応して、複数種類の装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示が行われるものがあった（例えば、特許文献2参照）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【特許文献2】特開2017-86392号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1および特許文献2の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。 20

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1の遊技機は、

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される可変表示パターンである第1可変表示パターンと、前記有利状態に制御されない可変表示パターンである第2可変表示パターンと、を含む複数の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定し、

前記第1可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、 40

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

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

未だ開始されていない前記特定識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させること可能であり、 50

実行されている前記特定識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応したコマンドに基づいて装飾識別情報の可変表示を実行し、 10

第1種類のコマンドに基づいて可変表示が実行されるときと第2種類のコマンドに基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能であり、

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

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

前記特定リーチは、該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と、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 20

前記表示手段は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報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を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。さらに、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。よって、商品性を高めることができる。 30

【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良い。 40

【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。 50

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

- 【図 1 1 - 4 2】低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 3】タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 4】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 5】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 6】画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 7】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 8】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。 10
- 【図 1 1 - 4 9】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 0】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 1】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 2】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 3】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 4】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 5】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。 20
- 【図 1 1 - 5 6】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 5 7】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 8】タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。
- 【図 1 1 - 5 9】操作促進演出 A の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 0】操作促進演出 B の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 1】操作促進演出 C の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 2】操作促進演出 D の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 3】操作促進画像の表示態様を示す図である。 30
- 【図 1 1 - 6 4】大当たり開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 5】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 6】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 7】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当たり開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を示す説明図ある。
- 【図 1 1 - 6 8】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。
- 【図 1 1 - 6 9】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 0】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
- 【図 1 1 - 7 1】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。 40
- 【図 1 1 - 7 2】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
- 【図 1 1 - 7 3】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 7 4】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 5】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 6】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 7】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 8】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 9】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である 50

- [illegible]

- 【図 1 1 - 1 2 0】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 1 1 - 1 2 1】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 1 1 - 1 2 2】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 1 1 - 1 2 3】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 1 1 - 1 2 4】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 1 1 - 1 2 5】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 1 1 - 1 2 6】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 1 1 - 1 2 7】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 10
- 【図 1 1 - 1 2 8】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 2 9】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3 0】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3 1】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3 2】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 20
- 【図 1 1 - 1 3 3】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3 4】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3 5】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3 6】高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3 7】高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。 30
- 【図 1 1 - 1 3 8】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3 9】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4 0】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4 1】高ベースリーチ系リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4 2】高ベースリーチ系リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。 40
- 【図 1 1 - 1 4 3】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4 4】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4 5】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4 6】高ベースリーチ系リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4 7】高ベースリーチ系リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。 50

る。

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

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

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

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

【図 1 1 - 1 5 2】低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示部分を構成する機関と輝度データとの関係を示す図である。 10

【図 1 2】実施の形態 1 における遊技機を示す正面図である。

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

【図 1 4】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 5】各乱数を示す説明図である。

【図 1 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 7】(A) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当たり種別の説明図である。

【図 1 8】変動パターンの説明図である。

【図 1 9】変動パターン判定テーブルの説明図である。 20

【図 2 0】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 2 1】(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 2 2】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6】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 2 7】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 2 8】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。 30

【図 2 9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0】飾り図柄と小図柄を説明するための図である。

【図 3 1】(A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モード、(C 1) (C 2) は第 3 演出モード、(D 1) (D 2) は第 4 演出モードの態様を示す図である。

【図 3 2】(A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。

【図 3 3】(C 1) (C 2) は第 3 演出モード、(D 1) (D 2) は第 4 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、(E) は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である 40

【図 3 4】、(A) は飾り図柄の変動開始アクション、(B) は変動停止アクション、(C) はループアクションを示す図である。

【図 3 5】(A) は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、(B) はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

【図 3 6】(A 1) ~ (A 4)、(B 1) ~ (B 4) は、保留表示の動作例を説明する図である。

【図 3 7】第 1 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 8】図 3 7 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 9】第 2 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 4 0】図 3 9 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。 50

- 【図 4 1】図 3 9 の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。
- 【図 4 2】変形例 1 としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 4 3】図 4 2 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である
- 【図 4 4】第 3 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 4 5】飾り図柄の見え方を説明するための図である。
- 【図 4 6】第 4 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 4 7】第 1 演出モード（第 2 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 4 8】図 4 7 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 4 9】（ A ）～（ G ）は第 1 演出モード（第 2 演出モード）において保留記憶数が 3 10
個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 5 0】（ A ）、（ B ）は第 4 演出モード（第 3 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 5 1】（ A 1 ）は第 1 背景画像、（ A 2 ）は第 1 所定背景画像を示す図であり、（ B ）は背景変化を説明する図である。
- 【図 5 2】第 1 演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。
- 【図 5 3】第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 5 4】第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 5 5】第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミング
チャートである。 20
- 【図 5 6】（ A ）は第 1 演出モード、（ B ）は第 2 演出モード、（ C ）は第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 5 7】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
- 【図 5 8】客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。
- 【図 5 9】擬似連予告の流れを示す図である。
- 【図 6 0】（ A ）は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、（ B ）は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、（ C ）は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。
- 【図 6 1】リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 6 2】図 6 1 に続くリーチ演出の流れを示す図である。 30
- 【図 6 3】リーチ演出における各部の動作例を示す図である。
- 【図 6 4】S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 6 5】図 6 4 に続く S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 6 6】S P リーチ演出における各部の動作例を示す図である。
- 【図 6 7】（ A 1 ）～（ A 7 ）は本発明の変形例 2 を示す図である。
- 【図 6 8】（ A ）～（ D ）は本発明の変形例 3 を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 0 9 】
- 〔形態 1〕
- 形態 1 - 1 の遊技機は、 40
- 特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、
- 遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、
- 演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、
- 表示手段（画像表示装置 5 ）と、を備え、
- 前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、
- 始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、 50

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

10

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、

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 0 1 2 】

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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチに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。

【 0 0 1 3 】

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、

20

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。

【 0 0 1 4 】

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

30

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。

【 0 0 1 5 】

40

[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 CPU 120）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

50

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 2 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 4 ~ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、 20

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

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

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

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

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、 30

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、 40

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）におけるタイトル表示パートの前に第 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 50

うにタイトル表示（タイトル文字）を表示すること
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、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 1 8 】

[形態 4]

形態 4 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

10

20

30

40

50

系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

【 0 0 1 9 】

[形態 5]

形態 5 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

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 CPU 120）は、

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

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

10

20

30

40

50

有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 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】

10

20

30

40

50

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（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第 2 キャラクタ（敵キャラクター「ロボ」）は、前記タイトル表示パートで前記タイトル表示（タイトル文字）が表示されていた表示領域を含む位置に表示される

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 2 】

[形態 6]

10

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

20

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

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 CPU 120）は、

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

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

40

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

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

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

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否

50

かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）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、

10

20

30

40

50

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、
複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口
ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と
、
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動
パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動
パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベ
ースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知するこ
とが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高
ベースリーチA～D演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知
することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）は、該特定
リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記
有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され
、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出）のタイトル表
示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえる！」、「バトルリーチA（バトルリーチ
B～D）」）で構成されており、
前記表示手段（画像表示装置5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにお
いて、複数の文字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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 2 6 】

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（可動物 3 2）が重なるように動作し

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 7 】

[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 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（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

10

20

30

40

50

することが可能であり、

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

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

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

10

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

20

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〕

30

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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

40

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、

50

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

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

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

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段 (画像表示装置 5) は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 9 】

[形態 1 0]

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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

10

前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）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。

20

【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。

30

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

【0031】

[形態11]

形態11-1の遊技機は、

40

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

50

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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、 20

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、 30

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。 40

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、 50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

10

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

20

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチ 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、

30

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

前記表示手段は、

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

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

40

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

50

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。

10

【 0 0 3 3 】

[形態 1 3]

形態 1 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 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

20

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - 5 ~ 7）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 7 ~ 9）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 8 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 1 0 ~ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

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

40

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（P A 2 - 1 0 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース強リーチ 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、

50

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、

10

前記表示手段は、

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

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第 2 態様（星 4 個）にて期待度示唆表示を表示し、

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示と前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示とで、共通となるように強調表示を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

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

30

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。

40

【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

50

強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることを特徴としている。

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

【0035】

形態13-3の遊技機は、形態13-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0036】

形態13-4の遊技機は、形態13-2または13-3に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0037】

[形態14]

形態14-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチA～C演出

10

20

30

40

50

、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

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

前記表示手段 (画像表示装置 5) は、

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、

10

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。

20

【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

30

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

40

ことを特徴としている。

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

【0040】

[形態 15]

形態 15 - 1 の遊技機は、

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

50

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低
ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）
に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、
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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 1 】

形態 1 5 - 2 の遊技機は、形態 1 5 - 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。

10

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。

【 0 0 4 2 】

形態 1 5 - 3 の遊技機は、形態 1 5 - 1 または 1 5 - 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。

【 0 0 4 3 】

20

[形態 1 6]

形態 1 6 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

表示手段（画像表示装置 5 ）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、

30

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（ P B 1 - 2 ~ 4 / P B 1 - 1 4 ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（ P A 2 - 4 ~ 6 / P A 2 - 1 6 ）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（ P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 1 5 ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（ P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 7 ）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 5 変動パターン（ P B 1 - 8 ~ 1 0 / P B 1 - 1 6 ）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 6 変動パ

40

ターン（ P A 2 - 1 0 ~ 1 2 / P A 2 - 1 8 ）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（ P A 2 - 4 ~ 6 / P A 2 - 1 6 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（ P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（ P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 7 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

50

前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド (P B 1 - 8 ~ 1 0 / P B 1 - 1 6 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド (P A 2 - 1 0 ~ 1 2 / P A 2 - 1 8 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

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

10

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ (低ベース強リーチ 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、

20

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、

30

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、

40

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

50

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】

10

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、

20

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可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段は、前記第4リーチ(低ベース最強リーチ演出/高ベースリーチD演出)におけるタイトル表示パートにおいて前記第3数よりも多い第4数(4.5)のオブジェクト(星形オブジェクト)により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

30

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

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第1数から第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、

50

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

ことを特徴としている。

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 6 】

[形態 1 7]

形態 1 7 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

表示手段（画像表示装置 5 ）と、

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

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 2 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 4 ~ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 10

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

前記第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、 20

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、 30

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。 40

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 50

ル表示を行うことができる。

【 0 0 4 7 】

形態 1 7 - 2 の遊技機は、形態 1 7 - 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部分は、プロログパート（プロログ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、

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

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）におけるタイトル表示部分の文字表示部分の方が前記第 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部分の文字表示部分よりも長い

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 8 】

形態 1 7 - 3 の遊技機は、形態 1 7 - 1 または 1 7 - 2 に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 9 】

[形態 1 8]

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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、

10

20

30

40

50

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。

10

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。

【 0 0 5 0 】

20

形態 1 8 - 2 の遊技機は、形態 1 8 - 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。

【 0 0 5 1 】

[形態 1 9]

形態 1 9 - 1 の遊技機は、

30

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

表示手段（画像表示装置 5 ）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、

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

40

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）は、

50

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可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ 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、

10

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。

20

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

【0052】

形態 19 - 2 の遊技機は、形態 19 - 1 に記載の遊技機であって、

30

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。

40

【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

50

、
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。

【 0 0 5 5 】

[形態 2 0]

形態 2 0 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

表示手段（画像表示装置 5 ）と、

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

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5 ）は、

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

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

、
前記発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

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

10

【 0 0 5 6 】

形態 2 0 - 2 の遊技機は、形態 2 0 - 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、

20

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）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。

【 0 0 5 7 】

[形態 2 1]

形態 2 1 - 1 の遊技機は、

30

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

40

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

50

変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ(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、

10

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、

20

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。

30

【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

40

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

50

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。

【 0 0 6 0 】

[形態 2 2]

形態 2 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、

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

20

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

30

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、

40

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

50

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

10

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、

20

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

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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、

40

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

50

- J A、P B 1 - J Bを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
- 前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド(P A 2 - 2、P A 2 - 3を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
- 前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド(P B 1 - 2 ~ 1 0を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
- 前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド(P A 2 - 4 ~ 1 2を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、
- 前記演出制御手段(演出制御用C P U 1 2 0)は、
- 前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、 10
- 前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、
- 前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ(低ベース強リーチA ~ C演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、
- 前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ(低ベース強リーチA ~ C演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、
- 前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)は、該第1リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
- 前記第2リーチ(低ベース強リーチA ~ C演出)は、該第2リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 20
- 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C P U 1 2 0)は、
- 輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、 30
- 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。 40
- 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 50

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。

【 0 0 6 3 】

形態 2 3 - 2 の遊技機は、形態 2 3 - 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。

10

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。

【 0 0 6 4 】

[形態 2 4]

形態 2 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、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

30

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

40

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、

50

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

10

20

30

40

50

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

10

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（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、

20

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、

30

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて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。

40

【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

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0068】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0069】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0070】

形態 25 - 5 の遊技機は、形態 25 - 4 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【 0 0 7 1 】

[形態 2 6]

形態 2 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 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（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 CPU 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに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。

【 0 0 7 2 】

10

形態 2 6 - 2 の遊技機は、形態 2 6 - 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。

【 0 0 7 3 】

20

形態 2 6 - 3 の遊技機は、形態 2 6 - 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。

30

【 0 0 7 4 】

[形態 2 7]

形態 2 7 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

40

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

50

である第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に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 C P U 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 7 7 】

[形態 2 8]

形態 2 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 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 7 8 】

形態 2 8 - 2 の遊技機は、形態 2 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ 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（大当た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。

【 0 0 7 9 】

[形態 2 9]

形態 2 9 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

10

20

30

40

50

パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

前記有利状態名称表示(大当り開始演出のタイトル文字)を前記特定リーチ(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

10

20

30

40

50

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 2 R に向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われ、

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。

10

【 0 0 8 2 】

[形態 3 0]

形態 3 0 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

20

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

40

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

50

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、

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 6 】

[形態 3 1]

10

形態 3 1 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

20

、発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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

40

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 CPU 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

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

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

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

10

【0087】

形態 3 1 - 2 の遊技機は、形態 3 1 - 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。

20

【0088】

形態 3 1 - 3 の遊技機は、形態 3 1 - 1 または 3 1 - 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

30

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 3 2]

形態 3 2 - 1 の遊技機は、

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

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

50

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

10

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

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

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

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

20

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、

30

前記発光制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を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。

40

【 0 0 9 0 】

[形態 3 3]

形態 3 3 - 1 の遊技機は、

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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、

10

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

20

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

30

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。

40

【 0 0 9 1 】

[形態 3 4]

形態 3 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

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

10

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、

20

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（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、

30

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、

40

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

50

な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第１リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第２リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態における第２リーチのタイトル表示パートは、通常状態における第１リーチのタイトル表示パートよりも短くすることで、テンポ良く特別状態を進めることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００９２】

形態３４－２の遊技機は、形態３４－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００９３】

[形態３５]

形態３５－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 9 4 】

形態 3 5 - 2 の遊技機は、形態 3 5 - 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。

10

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。

【 0 0 9 5 】

[形態 3 6]

形態 3 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、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

30

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

40

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（9 0 0 回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タ

50

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示(遊タイム開始演出のタイトル文字)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、

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 9 8 】

[形態 3 7]

形態 3 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、

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

、発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

20

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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

40

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 CPU 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

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

【 0 0 9 9 】

形態 3 7 - 2 の遊技機は、形態 3 7 - 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。

【 0 1 0 0 】

[形態 3 8]

形態 3 8 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

かの変動パターンを決定し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

10

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

20

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 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示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。

40

【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。

50

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、

10

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。

20

【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、

30

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

40

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

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

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））

50

と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（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]

10

20

30

40

50

形態 4 0 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（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 CPU 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

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

10

【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、

20

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を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、

30

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、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、

40

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

50

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

形態 4 1 - 2 の遊技機は、形態 4 1 - 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 t 1 の時間が経過したとき）に前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色または金色の態様）へ変化させるとともに特定効果音（特定音）を出力し、

10

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

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。

20

【 0 1 1 0 】

形態 4 1 - 3 の遊技機は、形態 4 1 - 1 または 4 1 - 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。

30

【 0 1 1 1 】

[形態 4 2]

形態 4 2 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

40

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

50

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第 1 態様（白色の態様）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。

【0 1 1 2】

形態 4 2 - 2 の遊技機は、形態 4 2 - 1 に記載の遊技機であって、

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。

【0 1 1 3】

[形態 4 3]

形態 4 3 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、
複数の発光手段（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口
ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）と、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動
パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動
パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パ
ターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パ
ターン（PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを
決定し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で
前記有利状態（大当り遊技状態）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

10

20

30

40

50

光手段を制御する

ことを特徴としている。

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

【 0 1 1 4 】

[形態 4 4]

形態 4 4 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 3）と、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（P B 1 - 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（P A 2 - 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（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 8 変動パターン（P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 0 ~ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

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

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

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド（P B 1 - 2 ~ 4 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド（P A 2 - 4 ~ 6 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド（P A 2

10

20

30

40

50

- 7 ~ 9 / P A 2 - 1 0 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用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

10

20

30

40

50

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短縮ことができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【 0 1 1 5 】

[形態 4 5]

形態 4 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）であつて、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 3）と、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（P B 1 - 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（P A 2 - 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（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 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（P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 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（P B 1 - 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（P A 2 - 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（P B 1 - J A を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

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

10

20

30

40

50

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド (P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド (P B 1 - 2 ~ 4 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド (P A 2 - 4 ~ 6 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド (P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 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 (P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 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 (P B 1 - 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 (P A 2 - 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 C P U 120) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) 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 CPU 120) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

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

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

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。

【 0 1 1 6 】

[形態 4 6]

形態 4 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

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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、

10

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

20

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、

30

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、

40

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

50

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

【 0 1 1 7 】

[形態 4 7]

形態 4 7 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

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

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第 2 パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前記第 1 パート（タイトル開始期間）において、該第 1 パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示部分の前記第 2 部分（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第 2 部分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）における導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）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 部分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 部分に対応する輝度データテーブル、導入部分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。

10

【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。

20

【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。

30

【0122】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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。

40

【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、

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【0131】

40

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】

50

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 8 2 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 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 1 3 4 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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 1 0 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。

10

【 0 1 3 5 】

一般入賞口 1 0 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。

【 0 1 3 6 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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、L E D 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。

20

【 0 1 3 7 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【 0 1 3 8 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 1 3 9 】

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。

30

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

40

【 0 1 4 2 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 1 4 3 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球

50

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

【 0 1 4 4 】

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 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 1 4 5 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

【 0 1 4 6 】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていても良い。

【 0 1 4 7 】

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 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 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 5 2 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 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取付けられても良い。

【 0 1 4 8 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 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 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 1 4 9 】

表示モニタ 2 9 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 2 9 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 2 9 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。

【 0 1 5 0 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 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 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a 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 3 a 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。

【 0 1 5 1 】

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 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側

10

20

30

40

50

部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 50 A は、短片 50 A a および長片 50 A b 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。

10

【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 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0154】

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

20

【0155】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

30

【0158】

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

【0159】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

40

【0160】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当

50

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。

【 0 1 6 1 】

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。

【 0 1 6 2 】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。 10

【 0 1 6 3 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率が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。

【 0 1 6 4 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。 20

【 0 1 6 5 】

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。

【 0 1 6 6 】

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。 30

【 0 1 6 7 】

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。 40

【 0 1 6 8 】

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。

【 0 1 6 9 】

〔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 50

示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われても良い。

【0170】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

10

【0171】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0172】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0173】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0174】

30

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしても良い。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしても良い。

【0175】

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

40

【0176】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することにも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

50

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）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气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。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 5 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であっても良い。

【 0 1 8 6 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【 0 1 8 7 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【 0 1 8 8 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 I C、システムリセット I C 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 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

20

【 0 1 8 9 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

30

【 0 1 9 0 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 1 9 1 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

40

【 0 1 9 2 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【 0 1 9 3 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、R O M 1 2 1 と、R A M 1 2 2 と

50

、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 1 9 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 1 9 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。 10

【 0 1 9 6 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 9 7 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。 20

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。 30

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であっても良い。 40

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0205】

〔主基板 11 の主要な動作〕

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0206】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

10

【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 RAM 102 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。

20

【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、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であれば良い。

30

【0209】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3；No）、初期化处理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化处理は、RAM 102 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。

40

【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

50

1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 2 1 2 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としても良い。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すれば良い。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すれば良い。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでも良い。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われても良い。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしても良い。

【 0 2 1 7 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 2 1 8 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 m s) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 2 1 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、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、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する (ステップ S 2 1)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (ステップ S 2 2)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報 (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 S 2 3)。

10

【 0 2 2 0 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4)。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する (ステップ S 2 5)。C P U 1 0 3 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。

20

【 0 2 2 1 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される (ステップ S 2 6)。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく (通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく) 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 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 2 2 2 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われても良い。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する (ステップ S 2 7)。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【 0 2 2 3 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する (ステップ S 1 0 1)。

40

【 0 2 2 4 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果 (大当り種別を含む) や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されても良い。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマン

50

ド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）の 10 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 20 件を成立させるようにしても良い（入賞順消化ともいう）。

【 0 2 2 7 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに 30 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。

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行 40 される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行 50 される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わっても良い。大当たりの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わっても良い。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利

10

20

30

40

50

度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていれば良い。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【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、ROM 1 0 1 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 M R 1 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 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ~ 6 5 5 3 5 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。

10

【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 ~ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 まだが「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、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 まだが「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。

20

【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 ~ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 まだが「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、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 まだが「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。

30

【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 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 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。

40

【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 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 まだが「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、1 2 3 8 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 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

50

【 0 2 4 2 】

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。

【 0 2 4 3 】

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。 10

【 0 2 4 4 】

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。 20

【 0 2 4 5 】

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。

【 0 2 4 6 】

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。 30

【 0 2 4 7 】

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。 40

【 0 2 4 8 】

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。

【 0 2 4 9 】

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。 50

【 0 2 5 0 】

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（1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「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、1 2 3 8 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 1 2 3 8 ～ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ～ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ～ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ～ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ～ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 0 2 5 1 】

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 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ～ 1 2 3 7）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 1 2 3 8 を基準として増加していく。

【 0 2 5 2 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【 0 2 5 3 】

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 6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 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 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだ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（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 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、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 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。

【 0 2 5 4 】

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 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 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。

【 0 2 5 5 】

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 6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 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 6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 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 6 5 3 1 7 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 CPU 1 0 3 の処理負荷を低減することができるようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 6 】

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。

【 0 2 5 7 】

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、設定値に応じた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、設定値に応じた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。

【 0 2 5 8 】

[演出制御基板 1 2 の主要な動作]

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1 ）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 2 5 9 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3；N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

【 0 2 6 0 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3；Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1

1の遊技制御用マイクロコンピュータ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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

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。

50

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【 0 2 6 9 】

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

20

【 0 2 7 0 】

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

30

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

40

〔 基本説明の変形例 〕

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

【 0 2 7 3 】

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

【 0 2 7 4 】

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

50

。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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0280】

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

【0281】

また、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後

50

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

【0282】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 4 A 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 4 B 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 M R 1 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。

10

【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 M R 1 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 M R 1 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。

20

30

【0305】

R O M 101 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。

40

【0307】

[大当り種別判定テーブル]

図 11 - 3 (C1) 及び図 11 - 3 (C2) は、R O M 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 11 - 3 (C1) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 11 - 3 (C2) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

50

【 0 3 0 8 】

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。

【 0 3 0 9 】

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。

10

【 0 3 1 0 】

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。

【 0 3 1 1 】

「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。

20

【 0 3 1 2 】

「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。

30

【 0 3 1 3 】

「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。

【 0 3 1 4 】

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。

40

【 0 3 1 5 】

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。

50

【 0 3 1 6 】

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

【 0 3 1 7 】

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

【 0 3 1 8 】

尚、本実施例では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である MR 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 を用いて決定しても良い。

【 0 3 1 9 】

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

【 0 3 2 0 】

〔 時短回数 〕

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

【 0 3 2 1 】

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

【 0 3 2 2 】

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

(K = 救済時短到達率、 M L = 大当り確率、 n = 可変表示回数)

【 0 3 2 3 】

具体的には、例えば、本実施例における大当り確率 M L 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。

【 0 3 2 4 】

[変動パターン]

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 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。

【 0 3 2 5 】

図 1 1 - 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。

【 0 3 2 6 】

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 P A 1 - 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 P A 1 - 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 P A 1 - 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 P A 1 - 4 の 4 種類の変動パターンが設けられている。

【0327】

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

【0328】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

が 3 0 0 0 0 m s 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 P A 2 - 1 6 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 3 0 0 0 0 m s 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 P A 2 - 1 7 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 3 0 0 0 0 m s 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 P A 2 - 1 8 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 3 0 0 0 0 m s 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 P A 2 - 1 9 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

10

【 0 3 3 4 】

また、図 1 1 - 6 に示すように、大当たり変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D の変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 5 】

より具体的には、図 1 1 - 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 5 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s 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 P B 1 - 1 8 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

20

【 0 3 3 6 】

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 2 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 7 】

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 6 3 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 2、特図変動時間が 7 3 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 3、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B - 4 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

30

【 0 3 3 8 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 7 8 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 5、特図変動時間が 8 3 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 6、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 7 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

40

【 0 3 3 9 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 8 8 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 8、特図変動時間が 9 3 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スー

50

パーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 9、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 0 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 4 0 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 9 8 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 1、特図変動時間が 1 0 3 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 2、特図変動時間が 6 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 3 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 4 1 】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 4 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 3 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 5 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 3 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 6 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 3 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 7 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 4 2 】

[変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル]

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定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。

【 0 3 4 3 】

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 1 3 1 S G S 5 5 にて読み出した乱数値 M R 3 とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【 0 3 4 4 】

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 1 1 - 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 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 3 2 9 9 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 M R 3 の値が 3 3 0 0 ~ 4 0 5 3 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 M R 3 の値が 4 0 5 4 ~ 4 0 7 3 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 M R 3 の値が 4 0 7 4 ~ 4 0 8 1 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 M R 3 の値が 4 0 8 2 ~ 4 0 8 9 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 M R 3 の値が 4 0 9 0 ~ 4 0 9 4 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 M R 3 の値が 4 0 9 5 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。

【 0 3 4 5 】

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 1 1 - 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 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 3 8 4 9 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 M R 3 の値が 3 8 5 0 ~ 4 0 4 8 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 M R 3 の値が 4 0 4 9 ~ 4 0 6 6 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 M R 3 の値が 4 0 6 7 ~ 4 0 8 3 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 M R 3 の値が 4 0 8 4 ~ 4 0 9 4 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 M R 3 の値が 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ D」に決定する。

10

【 0 3 4 6 】

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 1 1 - 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 M R 3 の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 4 0 9 5 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。

20

【 0 3 4 7 】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図 1 1 - 7 (D) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 1 2 9 8 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 M R 3 の値が 1 2 9 9 ~ 1 9 3 4 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 M R 3 の値が 1 9 3 5 ~ 2 6 7 6 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 M R 3 の値が 2 6 7 7 ~ 3 7 0 6 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 M R 3 の値が 3 7 0 7 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

30

【 0 3 4 8 】

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 1 1 - 7 (E) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 2 5 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 M R 3 の値が 2 6 ~ 9 7 5 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 M R 3 の値が 9 7 6 ~ 2 0 7 5 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 M R 3 の値が 2 0 7 6 ~ 3 3 8 0 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 M R 3 の値が 3 3 8 1 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ D」に決定する。

40

【 0 3 4 9 】

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 1 1 - 7 (F) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 3 の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 4 0 9 5 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。

【 0 3 5 0 】

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

50

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。

10

【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。

20

【0353】

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

30

【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。

40

【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。

50

【 0 3 5 6 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCである場合は、乱数値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。

【 0 3 5 7 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Aまたは確変状態である場合は、図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。

【 0 3 5 8 】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチAである場合は、乱数値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。

【 0 3 5 9 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態Bである場合は、図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。

【 0 3 6 0 】

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

【 0 3 6 1 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAである場合は、乱数値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。

【 0 3 6 2 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCである場合は、乱数値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

10

20

30

40

50

が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 9 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 0 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 3 に決定する。

【 0 3 6 3 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 1 1 - 1 0 (B) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

10

【 0 3 6 4 】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 4 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 5 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 6 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 7 に決定する。

20

【 0 3 6 5 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 1 1 - 1 0 (C) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル C を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 8 に決定する。

【 0 3 6 6 】

[スーパーリーチ演出の期待度]

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定された場合の大当たり期待度は図 1 1 - 1 1 (A) ~ (C) に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当たり期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当たりとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

30

【 0 3 6 7 】

図 1 1 - 1 1 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出からは直接大当たりとなることはないことから、大当たり期待度はそれぞれ 0 % となるが、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出から他のスーパーリーチ (低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強リーチ) のリーチ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチ A から他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約 4 4 %、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 6 8 % 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。

40

【 0 3 6 8 】

50

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

10

20

【0369】

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

30

【0370】

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

【0371】

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

40

50

【 0 3 7 2 】

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 1 1 - 1 2 (A) (B) に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数であっても示唆される大当たり期待度は同じではなく、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数の場合には、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が高い大当たり期待度が示唆される。

【 0 3 7 3 】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が 0 . 5 個増える毎に示唆される大当たり期待度が高まることとなるが、図 1 1 - 1 2 (A) (B) に示すように、いずれの遊技状態のスーパーリーチのリーチ演出の期待度示唆表示においても星の数が増えるほど、示唆される大当たり期待度の増加量が大きくなる。また、図 1 1 - 1 2 (A) (B) に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が 3 個から 3 . 5 個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が 3 . 5 個から 4 個、4 個から 4 . 5 個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

【 0 3 7 4 】

[演出制御コマンド]

図 1 1 - 1 3 (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 M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 1 1 - 1 3 (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。

【 0 3 7 5 】

図 1 1 - 1 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム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 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム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 8 1 X X H 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 5 L , 5 C , 5 R 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、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

【 0 3 7 6 】

コマンド 8 C 0 0 H 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 1 1 - 1 3 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 7 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H 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 8 C 0 2 H 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 8 C 0 3 H 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。

10

【 0 3 7 8 】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L , 5 C , 5 R 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。

【 0 3 7 9 】

コマンド 9 0 0 0 H 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 9 2 0 0 H は、画像表示装置 5 においてパチンコ遊技機 1 が電断 (停電) 状態から復旧したことを示す停電復旧画面を表示するための停電復旧指定コマンドである。

【 0 3 8 0 】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態 (低ベース状態、通常状態) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態 (高ベース状態、時短状態) に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

20

【 0 3 8 1 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンド (「ファンファーレコマンド」ともいう) である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。

30

【 0 3 8 2 】

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数 (例えば「 1 」 ~ 「 1 0 」) に対応して、異なる E X T データが設定される。

40

【 0 3 8 3 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過 (進入) した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞 (第 1 始動入賞) が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過 (進入) した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞 (第 2 始動入賞) が発生

50

したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 3 8 4 】

コマンド C 1 X X H は、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 U などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【 0 3 8 5 】

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。

20

【 0 3 8 6 】

コマンド C 4 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンド C 6 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【 0 3 8 7 】

コマンド D 1 0 0 H は、可変表示結果が大当たりとなった状態において遊技球が大当たり開始スイッチ 1 3 1 S G 0 2 4 を通過したこと、すなわち大当たり遊技の開始を通知する大当たり開始スイッチ通過通知コマンドである。コマンド D 2 0 0 H は、大当たり遊技状態において遊技球が V スwitch 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 を通過したこと、すなわち大当たり遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御されることを通知する V 入賞通知コマンドである。

30

【 0 3 8 8 】

コマンド E 1 X X H 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 E 2 X X H 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。

【 0 3 8 9 】

コマンド F 1 0 0 H は、右打ち L E D 1 3 1 S G 0 3 1 の点灯を通知する右打ち L E D 点灯通知コマンドである。コマンド F 1 0 1 H は、右打ち L E D 1 3 1 S G 0 3 1 の消灯を通知する右打ち L E D 消灯通知コマンドである。

40

【 0 3 9 0 】

コマンド 9 1 X X H 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 1 6 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 1 1 - 1 3 (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 E X T データが設定される。

【 0 3 9 1 】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (C) に示すように、コマンド 9 1 0 0 H ~ コマンド 9 1 0 F H 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 9 1 1 0 H ~ コマンド 9 1 1 F H は、救済

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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。

50

【 0 3 9 7 】

第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A 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 4 A 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 1 3 1 S G 1 5 1 A 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データ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 1 3 1 S G 1 5 1 B における保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に 4 個である。こうして第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 0 3 9 8 】

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

【 0 3 9 9 】

つまり、本実施例では、第 1 特図保留記憶（第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A に記憶可能な保留記憶）として最大 4 個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第 2 特図保留記憶（第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B に記憶可能な保留記憶）として最大 4 個の保留記憶を記憶可能となっている。

【 0 4 0 0 】

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。

【 0 4 0 1 】

尚、可変表示の実行時において、C P U 1 0 3 は、先ず、特別図柄通常処理（図 6 参照）において第 2 特図保留記憶が存在する場合は、第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B から乱数値 M R 1 ~ M R 4 を読み出した後に第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B の記憶内容をシフトする。つまり、C P U 1 0 3 は、第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 M R 1 ~ M R 4 の数値が記憶されている場合は、これら保留番号 1 の保留記憶として記憶されている乱数値 M R 1 ~ 乱数値 M R 4 の値を読み出すとともに、該保留番号 1 の保留記憶を消去し、保留番号 2 の保留記憶として記憶され

ている保留記憶を保留番号 1 の保留記憶、保留番号 3 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 2 の保留記憶、保留番号 4 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 3 の保留記憶として記憶し直す。

【 0 4 0 2 】

また、CPU 103 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、CPU 103 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。

10

【 0 4 0 3 】

そして、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶部 131SG151A または第 2 特図保留記憶部 131SG151B から読み出した乱数値 MR1 に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値 MR2 に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図 6 参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を判定した後、更に、該判定した変動パターン種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

20

【 0 4 0 4 】

つまり、本実施例において CPU 103 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。

【 0 4 0 5 】

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 CPU 103 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。

30

【 0 4 0 6 】

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。

40

【 0 4 0 7 】

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。

【 0 4 0 8 】

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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)。

10

【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)。

20

【0424】

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

30

【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)。

40

【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

50

数値 M R 4 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。C P U 1 0 3 は、1 3 1 S G S 1 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【 0 4 2 7 】

1 3 1 S G S 1 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる (1 3 1 S G S 1 1 1)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには R O M 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 4 2 8 】

C P U 1 0 3 は、1 3 1 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する (1 3 1 S G S 1 1 2)。その後、例えば R O M 1 0 1 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 1 2 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 (1 3 1 S G S 1 1 3)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

【 0 4 2 9 】

1 3 1 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか否かを判定する (1 3 1 S G S 1 1 4)。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば (1 3 1 S G S 1 1 4 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 (1 3 1 S G S 1 1 5)、2 3 9 0 S G S 1 0 4 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 (1 3 1 S G S 1 1 4 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 (1 3 1 S G S 1 1 6)、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 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B 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。

30

【 0 4 3 0 】

[入賞時乱数値判定処理]

図 1 1 - 1 7 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 1 - 1 7 の 1 3 1 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理 (図 6) により、特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理 (図 6) において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口 (第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口) にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 が S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 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

40

50

実行されるようになる。

【 0 4 3 1 】

図 1 1 - 1 7 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 は、先ず、遊技状態を特定するとともに（ステップ 1 3 1 S G S 1 2 1 ）、図 1 1 - 3 （ B ）に示す表示結果判定テーブルを選択する（ステップ 1 3 1 S G S 1 2 2 ）。そして、ステップ 1 3 1 S G S 1 2 3 a において CPU 1 0 3 は、ステップ 1 3 1 S G S 1 0 9 において抽出した乱数値 M R 1 と表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値 M R 1 が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。

【 0 4 3 2 】

乱数値 M R 1 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 1 3 1 S G S 1 2 6 a ）。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 2 6 b ）。遊技状態が通常状態である場合は、図 1 1 - 7 （ A ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル A を選択してステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 に進む（ステップ 1 3 1 S G S 1 2 6 c ）。10

【 0 4 3 3 】

遊技状態が通常状態ではない場合は、更に遊技状態が時短状態 B であるか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 2 6 d ）。遊技状態が時短状態 B ではない、つまり、遊技状態時短状態 A または確変状態である場合は、図 1 1 - 7 （ B ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル B を選択してステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 に進み（ステップ 1 3 1 S G S 1 2 6 e ）、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 1 1 - 7 （ C ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル C を選択してステップステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 に進む（ステップ 1 3 1 S G S 1 2 6 f ）。20

【 0 4 3 4 】

また、ステップ 1 3 1 S G S 1 2 3 a において CPU 1 0 3 は、乱数値 M R 1 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 1 3 1 S G S 1 2 9 ）。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 a ）。遊技状態が通常状態である場合は、図 1 1 - 7 （ D ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル A、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 1 1 - 7 （ E ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル B、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 1 1 - 7 （ F ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル C をそれぞれ選択し、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 に進む（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 b、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 d、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 e ）。30

【 0 4 3 5 】

ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 において CPU 1 0 3 は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ 1 3 1 S G S 1 0 9 にて抽出した乱数値 M R 3 を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。例えば、乱数値 M R 3 が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱数値 M R 3 がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他（ノーマルリーチ）と判定し、乱数値 M R 3 が低ベース弱スーパーリーチ A・B、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D のいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図 1 1 - 1 7 （ B ）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 2 ）。40

【 0 4 3 6 】

尚、送信設定されたコマンドは、CPU 1 0 3 が図 5 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 3 7 】

[遊技制御メイン処理]

図 1 1 - 1 8 は、本実施例における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本実施例において、ステップ S 1 ~ S 7 の処理、ステップ S 8 ~ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理は、図 4 で示したそれらの処理と同様である。

【 0 4 3 8 】

本実施例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を 1 6 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 3 1 S G S 0 0 1 3 ）。

10

【 0 4 3 9 】

次いで、C P U 1 0 3 は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 3 1 S G S 0 0 1 4 ）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 1 2 5 回である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 4 0 1 H を送信する制御を行う。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時に R A M 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。

【 0 4 4 0 】

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 S 7 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 E X T 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。

20

【 0 4 4 1 】

また、ステップ S 3 において R A M クリアが要求されたとき、ステップ S 4 においてバックアップデータがない場合、ステップ S 5 においてバックアップ R A M に異常があったときに、ステップ S 8 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。

【 0 4 4 2 】

また、ステップ S 9 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、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」をセットする（ステップ 1 3 1 S G S 0 0 1 5 ）。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時に R A M 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「 9 0 0 」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 R A M クリア処理が実行された後、9 0 0 回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態 B に制御されることになる。尚、本実施例では、ステップ S 9 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（「 9 0 0 」）とが対応しているため、C P U 1 0 3 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。

30

40

【 0 4 4 3 】

次いで、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値（本実施例では「 9 0 0 」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 1 6 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 3 1 S G S 0 0 1 6 ）。

【 0 4 4 4 】

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。

【 0 4 4 5 】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

〔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

50

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131SGS52~54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」

10

20

【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。

30

【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の順番と一致している。

40

【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)。

50

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

10

【0460】

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

20

【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】

30

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131SGS66～131SGS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ131SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ131SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成しても良い。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成しても良い。

40

【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

50

1 3 1 S G S 6 9 A)。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ1 3 1 S G S 8 4に移行する。本実施例では、ステップ1 3 1 S G S 6 9 Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ1 3 1 S G S 7 0以降の処理（特にステップ1 3 1 S G S 7 1の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本実施例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ1 3 1 S G S 7 0に移行する。

【0 4 6 5】

尚、本実施例では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ1 3 1 S G S 7 0以降の処理が実行されることなく、ステップ1 3 1 S G S 8 4に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ1 3 1 S G S 7 0に移行するものの、ステップ1 3 1 S G S 7 1の処理は実行されないようにしても良い。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新され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。

【0 4 6 6】

次いで、CPU 1 0 3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1 3 1 S G S 7 0；Y e s）。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1 3 1 S G S 7 0；Y e s）、ステップ1 3 1 S G S 8 4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1 1 0 0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9 0 0がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には（ステップ1 3 1 S G S 7 0；N o）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ1 3 1 S G S 7 1）。また、本実施例では、ステップ1 3 1 S G S 7 1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。

【0 4 6 7】

次いで、CPU 1 0 3は、減算後の救済時短回数カウンタの値が1 2 7以上であるか否かを確認する（ステップ1 3 1 S G S 7 2）。減算後の救済時短回数カウンタの値が1 2 6以下であれば（ステップ1 3 1 S G S 7 2；N o）、CPU 1 0 3は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をE X Tデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（ステップ1 3 1 S G S 7 3）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU 1 0 3は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9 4 0 1 Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が1 2 6である場合には、CPU 1 0 3は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9 4 7 E Hを送信する制御を行う。

【0 4 6 8】

次いで、CPU 1 0 3は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ1 3 1 S G S 7 4）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていないければ、ステップ1 3 1 S G S 8 4に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU 1 0 3は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ1 3 1 S G S 7 5）。そして、ステップ1 3 1 S G S 8 4に移行する。

【0 4 6 9】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が1 2 7以上であれば（ステップ1 3 1 S G S 7 2；Y e s）、CPU 1 0 3は、E X Tデータとして一律に7 F Hをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9 5 7 F Hを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（ステップ1 3 1 S G S 7 6）。次いで、CPU 1 0 3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。

【 0 4 7 6 】

また、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 3 において大当りフラグがセットされていない場合、CPU 1 0 3 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 1 3 1 S G S 1 4 0）。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 1 3 1 S G S 1 4 7 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 1 3 1 S G S 1 4 1、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 2）。更に、時短回数カウンタに時短状態 B（救済時短）に応じた 1 1 0 0 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 1 3 1 S G S 1 4 3、ステップ 1 3 1 S G S 1 4 4）。尚、送信設定された時短状態 B 指定コマンドは、CPU 1 0 3 がコマンド制御処理（図 5 参照）を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 7 7 】

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

【 0 4 7 8 】

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

【 0 4 7 9 】

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

【 0 4 8 0 】

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

【 0 4 8 1 】

〔 状態遷移 〕

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

【 0 4 8 2 】

図 1 1 - 2 2 に示すように、通常状態（低確 / 低ベース状態）において、大当り B が発生して確変領域（V スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当り 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 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態 A（大当り経由の時短状態）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、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 790 回に到達した場合)には時短状態 B (救済時短経由の時短状態 (低確 / 高ベース状態)) に制御される。

【0483】

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

【0484】

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

【0485】

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

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

[演出制御プロセス処理・先読み予告]

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

【0489】

例えば、図 11 - 24 に示すように、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、

10

20

30

40

50

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 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 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 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 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。

10

【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 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 での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を10%の割合で決定する。

【0492】

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

20

【0493】

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

30

【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

40

50

トする先が存在しないため消去される。

【 0 4 9 5 】

また、ステップ 1 3 1 S G S 6 0 1 において、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 6 0 4）。第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ 1 3 1 S G 1 9 4 B にコピーする（1 3 1 S G S 6 0 5）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を 1 個ずつ上位にシフトする（ステップ 1 3 1 S G S 6 0 6）。尚、このとき、バッファ番号「2 - 1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【 0 4 9 6 】

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

【 0 4 9 7 】

ステップ 1 3 1 S G S 6 0 3 またはステップ 1 3 1 S G S 6 0 6 0 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ 1 3 1 S G S 6 0 7）。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ 1 3 1 S G S 6 0 8）。

【 0 4 9 8 】

例えば、図 1 1 - 2 6 に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンが非リーチ（非リーチはずれ）である場合は、停止図柄を 1 0 0 % の割合で「1 2 4」や「5 7 8」等の「非リーチ」の組み合わせ（非リーチ態様、非リーチはずれ態様）に決定する。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがノーマルリーチ（ノーマルリーチはずれ）である場合は停止図柄を 9 5 % の割合で「2 4 2」や「6 7 6」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、5 % の割合で「1 3 1」や「5 4 5」等の 7 以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定する。

【 0 4 9 9 】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は停止図柄を 8 0 % の割合で「2 4 2」や「6 7 6」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、1 9 % の割合で「1 3 1」や「5 4 5」等の 7 以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定し、1 % の割合で「7 6 7」や「7 8 7」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。

【 0 5 0 0 】

そして、可変表示結果が「大当たり」である場合は停止図柄を 2 0 % の割合で「2 2 2」や「6 6 6」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当たり態様）に決定し、5 0 % の割合で「1 1 1」や「5 5 5」等の 7 以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当たり態様）に決定し、3 0 % の割合で「7 7 7」の 7 図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチ大当たり態様）に決定する。

【 0 5 0 1 】

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

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

【0502】

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

【0503】

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

【0504】

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

【0505】

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

【0506】

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

【0507】

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

【0508】

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

【0509】

10

20

30

40

50

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 (S 1 7 3) に応じた値にセットすれば良い。

【 0 5 1 0 】

[可変表示中の演出について]

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 7 0 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 S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において変動パターン指定 10
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。

【 0 5 1 1 】

[演出制御パターンについて]

図 1 1 - 2 7 及び図 1 1 - 2 8 に示すように、演出制御パターンは、変動パターン P A 1 - 1 ~ 4、P A 2 - 1 ~ 1 9、P B 1 - 1 ~ 1 8 毎に設定されている。

【 0 5 1 2 】

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

【 0 5 1 3 】

変動パターン P A 2 - 1 に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出 (図中「ノーマル」) を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 は、通常状態、時短状態 A、確 30
変状態において指定される変動パターンである。

【 0 5 1 4 】

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

【 0 5 1 5 】

変動パターン P A 2 - 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出 (図中「低ベース強 A」) を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【 0 5 1 6 】

10

20

30

40

50

変動パターン P A 2 - 7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出（図中「低ベース強 B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 9 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【 0 5 1 7 】

10

変動パターン P A 2 - 1 0 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 1 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【 0 5 1 8 】

20

変動パターン P A 2 - 1 3 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出（図中「低ベース最強」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【 0 5 1 9 】

30

変動パターン P A 2 - 2 ~ 1 5 は、いずれも通常状態において指定される変動パターンである。

【 0 5 2 0 】

変動パターン P A 2 - 1 6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ A のリーチ演出（図中「高ベース A」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ B のリーチ演出（図中「高ベース B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ C のリーチ演出（図中「高ベース C」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 9 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ D のリーチ演出（図中「高ベース D」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

40

【 0 5 2 1 】

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

【 0 5 2 2 】

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

50

【 0 5 2 9 】

変動パターン P B 1 - 1 4 ~ 1 7 は、いずれも時短状態 A、確変状態において選択される変動パターンである。

【 0 5 3 0 】

変動パターン P B 1 - 1 8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 1 8 は、時短状態 B において選択される変動パターンである。

【 0 5 3 1 】

[可変表示中の演出の流れについて]

図 1 1 - 2 9 は、通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 1 - 1 または P A 1 - 2 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。 10

【 0 5 3 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 または P B 1 - 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 P A 2 - 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 P B 1 - 1 であれば大当たりとなるように制御する。 20

【 0 5 3 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 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。

【 0 5 3 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 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。 30

【 0 5 3 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 4 または P B 1 - 2 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ 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 P A 2 - 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 P B 1 - 2 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。 40

【 0 5 3 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 5 または P B 1 - 3 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ 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 P A 2 - 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 50

れが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 3 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 3 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 6 または P B 1 - 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 P A 2 - 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

10

【 0 5 3 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 7 または P B 1 - 5 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 7 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはず

20

【 0 5 3 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 8 または P B 1 - 6 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 8 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはず

30

【 0 5 4 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 9 または P B 1 - 7 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 9 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パ

40

【 0 5 4 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 0 または P B 1 - 8 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 0 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として

50

はずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 8 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 1 または P B 1 - 9 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 1 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 9 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 4 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 2 または P B 1 - 1 0 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 2 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 0 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 4 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 3 または P B 1 - 1 1 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 3 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 1 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 4 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 4 または P B 1 - 1 2 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 4 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 2 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 4 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 または P B 1 - 1 3 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変

50

動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 3 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 7 】

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

10

【 0 5 4 8 】

図 1 1 - 3 0 は、時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 1 - 3 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【 0 5 4 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 または P B 1 - 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 P A 2 - 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 P B 1 - 1 であれば大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 5 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 6 または P B 1 - 1 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、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 P A 2 - 1 6 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 P B 1 - 1 4 であれば高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 5 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 7 または P B 1 - 1 5 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、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 P A 2 - 1 7 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 P B 1 - 1 5 であれば高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 5 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 8 または P B 1 - 1 6 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、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 P A 2 - 1 8 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

50

御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 6 であれば高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 9 または P B 1 - 1 7 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、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 P A 2 - 1 9 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 P B 1 - 1 7 であれば高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 5 4 】

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

【 0 5 5 5 】

20

図 1 1 - 3 1 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 C P U 1 2 0 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 P A 1 - 4 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【 0 5 5 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 P B 1 - 1 8 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 5 7 】

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

【 0 5 5 8 】

[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 C P U 1 2 0 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。

40

【 0 5 5 9 】

50

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

【0560】

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

【0561】

[低ベース弱リーチ A、B 演出の変形例について]

本実施例では、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン P B 1 - J A、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン P B 1 - J B を含む構成としても良い。

【0562】

このような構成において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - J A の場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチ A 演出を実行し、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御し、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - J B の場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。このため、このような構成においては、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。

【0563】

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

【0564】

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

【0565】

[低ベース弱リーチ A 演出について]

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

【0566】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可

10

20

30

40

50

変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより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 1 1 - 3 2（a 1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L，5 R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出 A を実行し、図 1 1 - 3 2（a 2）に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。

10

【0 5 6 7】

図 1 1 - 3 2（a 1）～（a 3）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。

【0 5 6 8】

図 1 1 - 3 3 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「爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

20

【0 5 6 9】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートに移行すると、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 1 1 - 3 2（a 3）～（a 4）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」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「爆チューを捕まえる！」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「爆チューを捕まえる！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

30

【0 5 7 0】

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「爆チューを捕まえる！」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「爆チューを捕まえる！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

40

【0 5 7 1】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル開始期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえる！」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 1 1 - 3 2（a 4）～（a 5）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえる！」の背後に敵キャラクター「爆チュー」が出現するとともに、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の下方に、敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L，8 R 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 1 1 - 3 3 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 1 1 - 3 3 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

50

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 CPU 120 は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。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。

10

【0573】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートを開始させる。図 11 - 32 (a6) ~ (a7) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（廊下の背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」も継続して表示され、スピーカ 8L, 8R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 11 - 32 (a7) ~ (a8) に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「爆チュー」を追いかけるシーン）に切り替わる。

20

【0574】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A の後、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体 32 を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

30

【0575】

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

40

【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 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可

50

変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより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 1 1 - 3 4（b 1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出 A を実行し、図 1 1 - 3 4（b 2）に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートを開始する。

10

【0578】

図 1 1 - 3 4（b 1）～（b 3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチ B 演出の背景（ホッケー台を挟んでキャラクター「夢夢」とキャラクター「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 1 1 - 3 5 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。

20

【0580】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 4（b 3）～（b 4）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。

30

【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。

40

【0582】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 4（b 4）～（b 5）に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の下方に、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R 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 1 1 - 3 5 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 1 1 - 3 5 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

50

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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

【 0 5 8 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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、（ b 5 ）～（ b 6 ）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 1 1 - 3 5 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。また、図 1 1 - 3 5 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。

10

【 0 5 8 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 4 （ b 6 ）～（ b 7 ）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 8 L , 8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 1 1 - 3 4 （ b 7 ）～（ b 8 ）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」がパックを打ち返すシーン）に切り替わる。

20

【 0 5 8 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 2 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。

30

【 0 5 8 6 】

尚、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

40

【 0 5 8 7 】

〔低ベース強リーチ A 演出について〕

図 1 1 - 3 6 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 1 1 - 3 7 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。

50

【 0 5 8 8 】

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。

10

【 0 5 8 9 】

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。

20

【 0 5 9 0 】

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。

【 0 5 9 1 】

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る！」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る！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

30

【 0 5 9 2 】

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。

【 0 5 9 3 】

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。

40

【 0 5 9 4 】

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

50

の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【 0 5 9 5 】

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。

【 0 5 9 6 】

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

10

【 0 5 9 7 】

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

20

【 0 5 9 8 】

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。

30

【 0 5 9 9 】

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。

【 0 6 0 0 】

40

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中は、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1

50

1 - 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る！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図11-47及び図11-48参照)。また、図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

【0602】

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

【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出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【0604】

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

【0605】

[低ベース強リーチA演出の期待度示唆表示について]

低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」とともに、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」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。

10

【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ばないため、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。

20

【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。

30

【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。

40

【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る!」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、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る!」の下方に期待度示唆

50

表示を表示させる。この際、図 1 1 - 3 6 (c 5) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 1 1 - 3 6 (c 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチ 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。

【 0 6 1 1 】

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 1 1 - 3 8 (x 1) ~ (x 2) 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る！」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図 1 1 - 3 8 (x 3) ~ (x 4) に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」と同時に期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となつてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図 1 1 - 3 6 に示す例では、プロローグ表示期間において期待度示唆表示が非表示となった後、タイトル表示期間において期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【 0 6 1 2 】

[低ベース強リーチ B 演出について]

図 1 1 - 3 9 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 1 1 - 4 0 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。

【 0 6 1 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより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。

【 0 6 1 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 演出の終盤で可動体 3 2 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 1 1 - 3 9 (d 1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の表示、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F 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 3 2 を落下させ、その後可動体 3 2 を初期位置まで上昇させる。

【 0 6 1 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチから直接発展する場合には、図 1 1 -

39 (d1') に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【0616】

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

10

【0617】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【0618】

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

20

【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】

30

演出制御用 CPU 120 は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【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。

40

【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】

50

低ベース強リーチ B 演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 3 9 (d 3) ~ (d 4) 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。

【 0 6 2 4 】

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。

10

【 0 6 2 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 9 (d 4) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「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 1 1 - 4 0 に示すように、スピーカ 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 1 1 - 3 9 (d 5) ~ (d 6) 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 1 1 - 4 0 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照)。

20

【 0 6 2 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 9 (d 6) ~ (d 7) に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図 1 1 - 4 0 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照)。また、図 1 1 - 4 0 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 8 L , 8 R からセリフの音声も出力されない。

30

【 0 6 2 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 3 9 (d 3) ~ (d 8) 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

40

50

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 (d 8) 及び図 11 - 40 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ!」の字幕が表示され、スピーカ 8 L, 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

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

10

【0629】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクター「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチ B 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ B の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクター「ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチ B 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

20

【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 (d 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

30

【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。

40

【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】

50

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

【0634】

また、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合には、図 11 - 39 (d2) ~ (d3) に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄 (小) 等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

10

【0635】

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

20

【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。

30

【0637】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ 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。

40

【0638】

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

50

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 3 2 を落下させ、その後可動体 3 2 を初期位置まで上昇させる。

【 0 6 3 9 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【 0 6 4 0 】

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。

【 0 6 4 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 6 4 2 】

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 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を、落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【 0 6 4 3 】

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

【 0 6 4 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 6 4 5 】

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

【 0 6 4 6 】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示専用の背景(味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景)に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は、プロロー

10

20

30

40

50

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。

【 0 6 4 7 】

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。

【 0 6 4 8 】

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。

【 0 6 4 9 】

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）。

【 0 6 5 0 】

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。

【 0 6 5 1 】

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

10

20

30

40

50

位置に表示される。また、導入パートの開始後、味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【 0 6 5 2 】

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

10

【 0 6 5 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクター「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチ C 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクター「大口ボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチ C 演出の演出結果として大

20

【 0 6 5 4 】

[低ベース強リーチ C 演出の期待度示唆表示について]

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

30

【 0 6 5 5 】

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。

40

【 0 6 5 6 】

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。

【 0 6 5 7 】

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

50

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。

【 0 6 5 8 】

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。

10

【 0 6 5 9 】

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

20

【 0 6 6 0 】

[低ベース最強リーチ演出について]

図 1 1 - 4 1 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 1 1 - 4 2 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。

【 0 6 6 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより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。

30

【 0 6 6 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 2 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 1 1 - 4 1 (e 1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F 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 3 2 を落下させ、その後可動体 3 2 を初期位置まで上昇させる。

40

【 0 6 6 3 】

50

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

【0664】

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

10

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

20

30

【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る！」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る！」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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた落下演出専用の背景(中央から放射状に模様広がる背景)が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、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る！」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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクテ

40

50

イブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示され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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される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る！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、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る！」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。

10

【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る！」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る！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、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る！」の下方にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」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）。

20

【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る！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。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る！」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る！」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る！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。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る！」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る！」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る！」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。

30

40

【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

50

入パートを開始させる。図 1 1 - 4 1 (e 4) ~ (e 8) 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 1 1 - 4 1 (e 8) 及び図 1 1 - 4 2 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

10

【 0 6 7 3 】

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

20

【 0 6 7 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ 6 人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

30

【 0 6 7 5 】

[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 1 1 - 4 1 (e 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

40

【 0 6 7 6 】

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。

【 0 6 7 7 】

50

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る！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、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。

10

【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る！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、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る！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-41(e5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-41(e6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース最強リーチ演出に対応する4.5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース最強リーチ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

せる。

【 0 6 8 4 】

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。

【 0 6 8 5 】

また、タイトル文字は、白色の態様（図 1 1 - 4 3（f 3））または赤色の態様（図 1 1 - 4 3（f 5））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 1 3 1 S G S 6 0 9 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。

【 0 6 8 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 3（f 4）（f 6）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 8 L，8 R 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 8 L，8 R 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

【 0 6 8 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 6 8 8 】

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。

【 0 6 8 9 】

また、図 1 1 - 4 3（f 2）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。

【 0 6 9 0 】

[高ベースリーチ A ～ D 演出について]

図 1 1 - 4 4 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 1 1 - 4 4 は、高ベースリーチ A ~ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。尚、高ベースリーチ A ~ D 演出は、登場する敵キャラクターの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出について説明し、高ベースリーチ B ~ D 演出の説明は省略する。

【 0 6 9 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 4（g 2）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、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。

10

【 0 6 9 2 】

図 1 1 - 4 5 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。

20

【 0 6 9 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 6 9 4 】

高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 4 4（g 2）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し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 1 1 - 4 4（g 3）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。

30

【 0 6 9 5 】

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。

40

【 0 6 9 6 】

図 1 1 - 4 4（g 1）～（g 3）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

50

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

【0697】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。高ベースリーチ A 演出のタイトル表示期間では、まず、図 11 - 44（g3）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチ A」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図 11 - 45 に示すように、スピーカ 8L、8R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 11 - 44（g4）～（g5）に示すように、タイトル文字「バトルリーチ A」の下方にタイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図 11 - 45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示期間は、高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図 11 - 47 及び図 11 - 48 参照）。

【0698】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。高ベースリーチ A 演出のタイトル終了期間では、図 11 - 44（g5）～（g6）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた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 CPU 120 は、タイトル終了期間の終了後、高ベースリーチ A 演出の導入パートを開始させる。図 11 - 44（g3）～（g7）に示すように、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「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（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）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、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「マスクマン」とが闘っている動画のシー

10

20

30

40

50

ンから開始する。また、図 11 - 44 (g 7) 及び図 11 - 45 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「マスクマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「 F i g h t ! 」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕が表示されたセリフの音声が出力される。

【 0 7 0 0 】

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

10

【 0 7 0 1 】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

20

【 0 7 0 2 】

[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。

【 0 7 0 3 】

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 (g 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

30

【 0 7 0 4 】

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。

40

【 0 7 0 5 】

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

50

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。

【 0 7 0 6 】

また、高ベースリーチ A 演出を実行する場合には、図 1 1 - 4 4 (g 1) ~ (g 3) に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄 (小) 等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

10

【 0 7 0 7 】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、図 1 1 - 4 4 (g 3) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチ A」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 1 1 - 4 4 (g 4) ~ (g 5) に示すように、タイトル文字「バトルリーチ A」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 1 1 - 4 4 (g 4) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 1 1 - 4 4 (g 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチ A 演出に対応する 3 個 (高ベースリーチ B 演出は 3 . 5 個、高ベースリーチ C 演出は 4 個、高ベースリーチ D 演出は 4 . 5 個) の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチ A 演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

20

30

【 0 7 0 8 】

[タイトル文字の表示位置について]

図 1 1 - 4 6 は、画像表示装置 5 の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

【 0 7 0 9 】

図 1 1 - 4 6 (A) (B) に示すように、画像表示装置 5 は、長方形の表示領域 5 L を有するものであるが、その前面に遊技盤 2 が配置されるため、画像表示装置 5 の表示領域 5 L における視認領域は、遊技盤 2 に形成された開口部 2 4 から視認可能となる領域、すなわち遊技盤 2 を構成する部材によって被覆されない領域となる。

【 0 7 1 0 】

前述のように演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえる！」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」が表示される定位置は、図 1 1 - 4 6 (A) に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」が、画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 1 1 - 4 6 (B) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

40

【 0 7 1 1 】

また、同様に低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベ

50

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る!」、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る!」、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 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 11-46 (B) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

10

【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 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置 5 の表示領域 5 L を基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

20

【0713】

これに対して本実施例では、いずれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置が、タイトル文字が画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域 5 L の対角線同士の交点視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤 2 のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。

30

【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 $T_1 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は T_{t1} であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は T_{t1a} であり、タイトル表示期間の演出時間は T_{t1b} であり、タイトル終了期間の演出時間は T_{t1c} である。

40

【0716】

低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間は $T_1 - 2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は T_{t1} であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は T_{t1a} であり、タイトル表示期間の演出時間は T_{t1b} であり、タイトル終了期間の演出時間は T_{t1c} である。

【0717】

尚、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

50

【 0 7 1 8 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間は $T 2 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 1 9 】

低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間は $T 2 - 2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

10

【 0 7 2 0 】

低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間は $T 2 - 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 2 1 】

尚、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうち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。

20

【 0 7 2 2 】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間は $T 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 3$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 3 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 3 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 3 c$ である。

【 0 7 2 3 】

高ベースリーチ演出 A ~ D の全体の演出時間はいずれも $T 4$ であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれも $T t 4$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれも $T t 4 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間はいずれも $T t 4 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間はいずれも $T t 4 c$ である。

【 0 7 2 4 】

本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8 (A) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ 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（ $T 2 - 1$ 、 $T 2 - 2$ 、 $T 2 - 3$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T 1 - 1$ 、 $T 1 - 2$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 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（ $T 3$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 1$ 、 $T 2 - 2$ 、 $T 2 - 3$ ）よりも長く設定されている。

30

【 0 7 2 5 】

また、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のうち低ベース弱リーチ A 演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度の高い低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T 1 - 2$ ）は、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（ $T 1 - 1$ ）よりも長く設定されている。また、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のうち低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 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（ $T 2 - 3$ ）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 1$ 、 $T 2 - 2$ ）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出のうち低ベース強リーチ A 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 2$ ）は、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間（ $T 2 - 1$ ）よりも長く設定されている。

40

50

【 0 7 2 6 】

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 1 1 - 4 8 (B) に示すように、いずれのスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出) においても、タイトル表示期間の演出時間 (T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b / T t 4 b) は、タイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a / T t 4 a) 及びタイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c / T t 4 c) よりも長く、タイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a / T t 4 a) は、タイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c / T t 4 c) よりも長く設定されている。

10

【 0 7 2 7 】

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 1 1 - 4 8 (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 (T t 2) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 1) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ 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 (T t 3) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 2) よりも長く設定されている。また、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 4) は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間 (T t 1、T t 2、T t 3) よりも短く設定されている。

20

【 0 7 2 8 】

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 1 1 - 4 8 (D) に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間 (T t 3 a) は、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル開始期間の演出時間 (T t 4 a) よりも長く設定されており、図 1 1 - 4 8 (E) に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間 (T t 3 b) は、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル表示期間の演出時間 (T t 4 b) よりも長く設定されている。

30

【 0 7 2 9 】

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 1 1 - 4 8 (F) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 2 a) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 3 a) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 2 a) よりも長く設定されている。

40

【 0 7 3 0 】

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 1 1 - 4 8 (G) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 2 b) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 1 b) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース弱

50

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

【 0 7 3 1 】

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 1 1 - 4 8 (H) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 2 c) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 3 c) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 2 c) よりも長く設定されている。

10

【 0 7 3 2 】

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 1 1 - 4 8 (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 (T t 2 d) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出の文字表示期間の演出時間 (T t 1 d) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間 (T t 3 d) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の文字表示期間の演出時間 (T t 2 d) よりも長く設定されている。

20

【 0 7 3 3 】

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 1 1 - 4 8 (J) (K) に示すように、低ベース (通常状態) 中のいずれのスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) においても、タイトル表示期間の演出時間 (T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b) は、タイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a) よりも長く、タイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a) は、タイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c) よりも長く設定されている。

30

【 0 7 3 4 】

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 1 1 - 4 8 (L) に示すように、高ベース (時短状態 A 及び確変状態) 中のスーパーリーチ演出 (高ベースリーチ A ~ D 演出) の全体の演出時間 (T 4) は、低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出) の全体の演出時間 (T 1 - 1、T 1 - 2、T 2 - 1、T 2 - 3、T 3) よりも短く設定されている。

40

【 0 7 3 5 】

[スーパーリーチ演出のタイトル文字について]

図 1 1 - 4 9 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。

50

【 0 7 3 6 】

図 1 1 - 4 9 (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 1 0 文字であり、タイトル文字のフォントサイズ (1 文字あたりの標準サイズ) は F J であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ (全てのタイトル文字を含む領域のサイズ) は E J A である。

【 0 7 3 7 】

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 1 0 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F J であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E J B である。

【 0 7 3 8 】

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 1 3 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K A である。

【 0 7 3 9 】

低ベース強リーチ B 演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は 7 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K B である。

【 0 7 4 0 】

低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字は「大激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は 8 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K C である。

【 0 7 4 1 】

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 1 3 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F S K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E S K である。

【 0 7 4 2 】

また、図 1 1 - 4 9 (A) に示すように、スーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄 (大) のフォントサイズは K D であり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 (小) のフォントサイズは K S である。

【 0 7 4 3 】

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 1 1 - 4 9 (B) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字のフォントサイズ F J よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 7 4 4 】

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

【 0 7 4 5 】

また、図 1 1 - 4 9 (B) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字のフォントサイズ F J、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リー

10

20

30

40

50

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

10

【 0 7 4 6 】

本形態においてタイトル文字の表示領域サイズを比較すると、図 1 1 - 4 9（C）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E J A、E J B よりも大きく、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ E S K は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字の表示領域サイズ E K A、E K B、E K C よりも大きい。

20

【 0 7 4 7 】

〔 期待度示唆表示について 〕

図 1 1 - 5 0 は、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示の実行状況を示す図である。

30

【 0 7 4 8 】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 1 1 - 5 0（A）に示すように、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。

【 0 7 4 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、期待度示唆表示を行う場合に、図 1 1 - 5 0（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 C P U 1 2 0 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。

40

【 0 7 5 0 】

この際、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 5 0（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

50

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。

10

【0752】

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、星形オブジェクトの強調表示を開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ8L, 8Rから出力されるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。

20

【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。

30

【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。

40

【0756】

演出制御用CPU120は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当たり期待度は0であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチA演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン31Bの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【0757】

図11-51(h2)～(h8)に示すように、ウィンドウ内に表示されるスーパーリー

50

ーチ演出のタイトル画像は、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像の後、低ベース弱リーチ A 演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度が高い低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ A 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ A 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ B 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ C 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ C 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出のタイトル画像の順番で切り替わる。

【 0 7 5 8 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン 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。

【 0 7 5 9 】

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たり期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り替わるのに必要なプッシュボタン 31B の操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン 31B の操作が必要となる。

【 0 7 6 0 】

また、図 11 - 52 に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチ A、B 演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチ A 演出以上の大当たり期待度の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。

【 0 7 6 1 】

また、演出制御用 CPU 120 は、選択演出において低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態を表示させるようになっている。

【 0 7 6 2 】

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

10

20

30

40

50

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 3 1 B を 3 回操作する必要がある、その際の最低限要する時間は約 2 4 0 m s となる。

【 0 7 6 3 】

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 3 0 0 m s 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 C P U 1 2 0 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。

10

【 0 7 6 4 】

[可変表示中に実行可能な演出について]

図 1 1 - 5 3 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 1 1 - 5 3 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。

【 0 7 6 5 】

説明文表示演出は、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行可能な演出であり、大当りの期待度が高い旨を示唆する説明文を表示させる演出である。

20

【 0 7 6 6 】

タイトル色変化演出は、低ベース弱リーチ A 演出、B 演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間において実行可能な演出であり、タイトル文字の色彩を当初の白色から赤色または金色に変化させる演出である。

【 0 7 6 7 】

操作促進演出 A は、ノーマルリーチ演出において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース弱リーチ A 演出、B 演出に発展するか否かを報知する演出である。尚、操作促進演出 A においては、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース弱リーチ A 演出、B 演出だけでなく、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成としても良い。

30

【 0 7 6 8 】

操作促進演出 B は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ~ C 演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチ A、B 演出において演出結果として大当たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出 B においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

40

【 0 7 6 9 】

操作促進演出 C は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

【 0 7 7 0 】

操作促進演出 D は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果を報知する演出である。

50

【 0 7 7 1 】

演出制御用CPU120は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出Aを実行するか否か、操作促進演出Bにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出Cを実行させるか否か及びカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるか、操作促進演出Dにおいて操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

【 0 7 7 2 】

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

【 0 7 7 3 】

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

【 0 7 7 4 】

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

ベース強リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。

【0775】

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

10

【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。

20

【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。

30

【0778】

図 11-54 (E) に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進演出 C を実行するか否か、操作促進演出 C を実行する場合にカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 50 % の割合で非実行が決定され、30 % の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、20 % の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 5 % の割合で非実行が決定され、30 % の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、65 % の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定

40

50

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、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像 (A) 及びカットイン画像 (B) のうちカットイン画像 (B) が表示されるため、低ベース強リーチ A ~ C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行され、カットイン画像 (B) が表示された場合にカットイン画像 (A) が表示された場合よりも大当りの可能性が高い旨が示唆される。

【0779】

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

【0780】

[説明文表示演出について]

図 11 - 55 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図であり、図 11 - 56 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。

【0781】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図 11 - 55 (A) ~ (I) に示すように、味方キャラクター「夢夢」を表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、プロローグ表示期間において説明文表示演出を行う場合には、味方キャラクター「夢夢」が拡大表示する背景よりも手前側のレイヤーに、説明文を構成する説明文字「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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、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。

10

【0786】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

20

【0787】

一方、演出制御用 CPU 120 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。

30

【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。

40

【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

50

が長くなる。

【 0 7 9 0 】

[操作促進演出 A について]

図 1 1 - 5 9 は、操作促進演出 A の実行状況を示す図である。

【 0 7 9 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチ演出において、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出 A を実行可能である。

【 0 7 9 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出 A の実行が決定されている場合に、図 1 1 - 5 9 (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 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (小) 「押せ！」とからなる操作促進画像 (小) を表示させる。

【 0 7 9 3 】

ボタン画像 (小) には、プッシュボタン 3 1 B 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 CPU 1 2 0 は、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されるか、残り時間メータの残量が 0 となると、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展する変動パターンの場合に、図 1 1 - 5 9 (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 1 1 - 5 9 (D) に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する。

【 0 7 9 4 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、はずれとなる変動パターンの場合に、図 1 1 - 5 9 (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。

【 0 7 9 5 】

[操作促進演出 B について]

図 1 1 - 6 0 は、操作促進演出 B の実行状況を示す図である。

【 0 7 9 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 B の操作を促す操作促進演出 B を実行可能である。

【 0 7 9 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出 B の実行が決定されており、操作促進画像 (小) を表示させる旨が決定されている場合に、図 1 1 - 6 0 (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 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (小) 「押せ！」とからなる操作促進画像 (小) を表示させる。

【 0 7 9 8 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出 B の実行が決定されており、操作促進画像 (大) を表示させる旨が決定されている場合に、図 1 1 - 6 0 (B) (C) に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン 3 1 B を模した画像であり、ボタン画像 (小) よりもサイズの大きいボタン画像 (大) とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (大) 「押せ！」とからなる操作促進画像 (大) を表示させる。この際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 0 (B) に示すように、操作促進画像 (小) を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像 (大) を表示させるとともにこれら複数のボタン画像 (大) が 1 つのボタン画像 (大) にまとまる促進導入演出を行った後、ボタン画像 (大) とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (大) 「押せ！」とからなる操作促進画像 (大) を表示させる。

【 0 7 9 9 】

ボタン画像 (小) にもボタン画像 (大) にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されるか、残り時間メータの残量が 0 となると、低ベース強リーチ A ~ C 演出

10

20

30

40

50

、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図 1 1 - 6 0 (D) に示すように、操作促進画像 (小) または操作促進画像 (大) を消去させて、可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行し、その後、図 1 1 - 6 0 (E) に示すように、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

【 0 8 0 0 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、はずれとなる変動パターンの場合に、図 1 1 - 6 0 (F) に示すように、操作促進画像 (小) または操作促進画像 (大) を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図 1 1 - 6 0 (G) に示すように、演出結果としてははずれを報知させる。

【 0 8 0 1 】

10

[操作促進演出 C について]

図 1 1 - 6 1 は、操作促進演出 C の実行状況を示す図である。

【 0 8 0 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出 C を実行可能である。

【 0 8 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出 C の実行が決定されている場合に、図 1 1 - 6 1 (A) (B) に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (小) 「押せ！」とからなる操作促進画像 (小) を表示させる。

20

【 0 8 0 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、カットイン画像 (A) を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されると、図 1 1 - 6 1 (C) に示すように、操作促進画像 (小) を消去させて、味方キャラクター「ナナ」が表示されるカットイン画像 (A) を表示させた後、図 1 1 - 6 1 (F) に示すように、導入パートの続きを実行する。

【 0 8 0 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、カットイン画像 (B) を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されると、図 1 1 - 6 1 (D) に示すように、操作促進画像 (小) を消去させて、味方キャラクター「ジャム」が表示されるカットイン画像 (B) を表示させた後、図 1 1 - 6 1 (F) に示すように、導入パートの続きを実行する。

30

【 0 8 0 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、カットイン画像 (A) を表示させる旨が決定されている場合にも、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 3 1 B の操作が検出されない場合に、図 1 1 - 6 1 (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 1 1 - 6 1 (F) に示すように、導入パートの続きを実行する。

【 0 8 0 7 】

40

[操作促進演出 D について]

図 1 1 - 6 2 は、操作促進演出 D の実行状況を示す図である。

【 0 8 0 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出 D を実行可能である。

【 0 8 0 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 6 2 (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 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (小

50

)「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、大当たりとなる変動パターンの場合に、図11-62(C)(H)に示すように、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図11-62(D)(I)に示すように、演出結果として大当たりを報知させる。

【0812】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-62(E)(J)に示すように、操作促進画像(小)または操作促進画像(大)を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-62(F)(K)に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【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】

[大当たり開始演出について]

図11-64は、大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【0815】

演出制御用CPU120は、図11-64(A)に示すように、飾り図柄(大)を大当たり態様で停止させた後、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンドを受信した場合に、大当たり開始演出を実行する。

【0816】

演出制御用CPU120は、図11-64(B)~(G)に示すように、画像表示装置5に大当たり開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図11-64(B)に示すように、まず大当たりのタイトル文字「BIG BONUS(REG BONUS)」のうちタイトル文字の前半「BIG(REG)」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64(C)に示すように、タイトル文字の前半「BIG(REG)」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

【0817】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-64(D)に示すように、大当たりタイト

ルのタイトル文字「BIG BONUS (REG BONUS)」のうちタイトル文字の後半「BONUS」を、拡大サイズにて表示させた後、図11-64(E)に示すように、タイトル文字の後半「BONUS」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置下部(タイトル文字の前半「BIG」の下方の位置)に表示させる。

【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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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】

50

特に、演出制御用CPU120は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、1フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法で操作を行ってしまう虞があるが、このタイミングで遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が開始していないので、遊技球が無駄になってしまうこととなる。これに対し、演出制御用CPU120は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

【0826】

[遊タイムまでの残転数表示について]

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本実施例では、時短回数1100回の遊タイム）に制御する。

【0827】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数（以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ）131SG005Z（図11-1参照）を表示させることが可能である。

【0828】

演出制御用CPU120は、図11-65（A）に示すように、通常状態においてノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上より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 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させるようにしても良い。

【 0 8 3 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (F) に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチ A、B 演出から低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。この際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させ、低ベース弱リーチ A、B 演出から発展する場合には、低ベース強リーチ A ~ C 演出であれば、タイトル表示部分のブ
10
ロログ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示部分の開始時に遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。

【 0 8 3 3 】

尚、低ベース弱リーチ A、B 演出から発展する場合に、操作促進演出 B が実行されたことに伴う落下演出が開始するタイミング (図 1 1 - 6 0 (D) に示すタイミング) で保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる構成としても良い。これにより低ベース強リーチ A ~ C 演出に発展するか、低ベース最強リーチ演出に発展するか、に関わらず、留表示及びアクティブ表示、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させるタイミングを共通にできる。
20

【 0 8 3 4 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図 1 1 - 6 5 (G) (H) に示すように、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を表示させる。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりが報知された場合に、図 1 1 - 6 5 (I) (J) に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させたままとする。

【 0 8 3 5 】

また、操作促進演出 A においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成とした場合には、操作促進演出 A の実行中は、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させ、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させれば良い。このような構成とした場合には、操作促進演出 A においては、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z は表示される一方、その後の低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出における操作促進演出 C、D においては、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z が表示されないこととなる。
30

【 0 8 3 6 】

[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 1 0 0 は、低確状態で大当たり制御されることなく 9
40
0 0 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 1 0 0 は、図 1 1 - 6 6 (C) に示すように、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させるとともに、右打ち LED 点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 6 (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 1 1 - 6 6 (C) に示すように、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像 (小) を表示させる。右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させるタイミングと、右打ち促進画像 (小) を表示させるタイミングと、はほぼ同時であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させてから、
50
右打ち LED 点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用 CPU 1 2 0 は、右打ち

促進画像（小）を表示させるので、右打ち促進画像（小）が表示される前に右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 が点灯することとなる。

【 0 8 3 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、時短状態 B（遊タイム）を開始した場合に、時短状態 B（遊タイム）が終了するまで右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させた状態とする。また、右打ち促進画像（小）は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」（小）と、右方向を示す矢印画像（小）と、から構成され、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 6（C）～（H）に示すように、時短状態 B（遊タイム）を開始した場合に、時短状態 B（遊タイム）が終了するまで右打ち促進画像（小）を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

10

【 0 8 3 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 6 6（D）～（G）に示すように、遊タイム開始演出を実行する。

【 0 8 3 9 】

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。

20

【 0 8 4 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊タイム開始演出のタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間において、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を表示させるときの態様と同じ態様でタイトル文字「遊タイム突入」を表示させる。

【 0 8 4 1 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル開始期間において、図 1 1 - 6 6（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 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 6（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。

30

【 0 8 4 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 は、タイトル表示期間において、図 1 1 - 6 6（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。

40

【 0 8 4 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 は、タイトル終了期間において、図 1 1 - 6 6（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

50

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 CPU 120 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。

10

【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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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。

20

30

【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。

40

【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

50

くとも一部が表示されなくなるまでの時間)はL R、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはF R、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはE Rである。

【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L S、説明文字のフォントサイズはF S、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E Sである。

10

【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L B、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはF B、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはE Bである。

【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L 1 P、操作促進文字(小)のフォントサイズはF 1 P、操作促進文字(小)が表示される表示領域サイズはE 1 Pである。

20

【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L 2 P、操作促進文字(大)のフォントサイズはF 2 P、操作促進文字(大)が表示される表示領域サイズはE 2 Pである。

30

【0853】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、操作促進文字(大)の表示時間を比較した場合に、図11-67(B)に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間L Bが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字(小)、操作促進文字(大)の表示時間L R、L S、L 1 P、L 2 Pよりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間L Rが、説明文字、操作促進文字(小)、操作促進文字(大)の表示時間L S、L 1 P、L 2 Pよりも長く、操作促進文字(小)、操作促進文字(大)の表示時間L S、L 1 Pが、説明文字の表示時間L Sよりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、操作促進文字(大)の表示時間L R、L B、L 1 P、L 2 Pは、いずれも説明文表示演出を構成する3つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

40

【0854】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字(小)、操作促進文字(大)のフォントサイズを比較した場合に、図11-67(C)に示すように、操作促進文字(大)のフォントサイズF 2 Pが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字(小)のフォントサイズF R、F S、F B、F 1 Pよりも大きいフォントサイズであ

50

る。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 5 5 】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「 B I G B O N U S 」は、まず前半「 B I G 」を定位置上部に表示させた後、後半「 B O N U S 」を定位置下部に表示させるとともに、その後タイトル文字「 B I G B O N U S 」を徐々に拡大表示させるようになっており、定位置上部に前半「 B I G 」が表示され、定位置下部に後半「 B O N U S 」が表示されたときに、タイトル文字「 B I G B O N U S 」を構成する文字のサイズが最も小さくなる。このような構成において、定位置上部に前半「 B I G 」が表示され、定位置下部に後半「 B O N U S 」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の文字のサイズよりも大きいサイズである。さらに定位置上部に前半「 B I G 」が表示され、定位置下部に後半「 B O N U S 」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 5 6 】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F S、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 5 7 】

また、説明文字のフォントサイズ F S が、操作促進文字（小）のフォントサイズ F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 5 8 】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【 0 8 5 9 】

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 1 1 - 6 7 (D) に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズ E 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E R、E S、E B、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E R、E S、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズ E S が、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【 0 8 6 0 】

[タイトル文字等について 2]

図 1 1 - 6 8 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。

【 0 8 6 1 】

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 (タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間) は L R、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズは F R、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E R である。

【 0 8 6 2 】

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間 (タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間) は L B、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F B、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E B である。

10

【 0 8 6 3 】

図 1 1 - 6 8 (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 3 1 B が操作されずに操作促進文字 (小) が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間) は L 1 P、操作促進文字 (小) のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字 (小) が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

【 0 8 6 4 】

図 1 1 - 6 8 (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 3 1 B が操作されずに操作促進文字 (大) が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間) は L 2 P、操作促進文字 (大) のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字 (大) が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

20

【 0 8 6 5 】

図 1 1 - 6 8 (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 L Y、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F Y、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 E Y である。

【 0 8 6 6 】

図 1 1 - 6 8 (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 F Z、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 E Z である。

【 0 8 6 7 】

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 1 1 - 6 8 (B) に示すように、操作促進文字 (大) のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F B、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字 (残り X X X (X は 0 ~ 9 0 0 の数値) 回) のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字 (大) を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

40

【 0 8 6 8 】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字 (小)、遊タイム開始演出のタイ

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

。また、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E 1 P が、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E 2 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。

【 0 8 7 4 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間を比較すると、図 1 1 - 6 8 (D) に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間 L Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【 0 8 7 5 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図 1 1 - 6 8 (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。

【 0 8 7 6 】

[L E D の配置について]

本実施例における遊技効果ランプ 9 は、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 を含む。

【 0 8 7 7 】

図 1 1 - 6 9 に示すように、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 は、遊技機用枠 3 の画像表示装置 5 の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するように設けられており、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 は、遊技機用枠 3 の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は、可動体 3 2 の前面に形成されたロゴ「POWERFUL II」に対応する位置に配置されている。また、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、遊技領域 2 L に形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられている。

【 0 8 7 8 】

枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、R G B (R e d、G r e e n、B l u e) の発光素子からなるフルカラー L E D であり、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は、赤色に単色発光させることが可能な赤色 L E D であり、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、白色に単色発光させることが可能な白色 L E D である。

【 0 8 7 9 】

[L E D ドライバ (ランプドライバ) への出力の仕組み]

図 1 1 - 7 0 は、L E D 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 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の L E D のうちの 1 または複数の L E D を点灯 / 点滅 / 消灯させるための輝度データを、L E D 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 C P U 1 2 0 によって L E D 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。L E D ドライバは、演出制御用 C P U 1 2 0 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、L E D 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。

【 0 8 8 0 】

より具体的に説明すると、演出制御基板 1 2 の R O M 1 2 1 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。

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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。

30

40

【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、

50

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BXXXXなど(

10

20

30

40

50

「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。

10

【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】

20

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~LEDLWL12及び枠LEDLWR2~LEDLWR12(XD_A_LWU_1_B421)、ロゴLEDL1~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~LEDLWL12及び枠LEDLWR2~LEDLWR12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LEDL1~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。

30

【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

40

50

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：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0906】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0907】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブル

10

20

30

40

50

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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 について、最初に 5 0 0 m s 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 5 0 0 m s 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 2 3 0 m s を計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3 によるランプ制御を行い、次に 6 0 0 0 0 0 m s 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 6 0 0 0 0 0 m s 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 6 0 0 0 0 0 m s を設定することで、演出制御用 CPU 1 2 0 が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【0908】

また、子テーブルでは、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 をランプ制御の対象とする場合に、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 CPU 1 2 0 は、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 と枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 CPU 1 2 0 は、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 のランプ制御を行う。このため、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 と、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 と、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2（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：1 0 0 m s、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：1 2 0 m s、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：1 2 0 m s、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

に、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 1 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 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 LED L W L 1 の R G B 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 LED L W L 2 の R G B 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 LED L W L 3 の R G B 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 LED L W L 4 の R G B 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 LED L W L 5 の R G B 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 LED L W L 6 の R G B 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 LED L W L 7 の R G B 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 LED L W L 8 の R G B の値を示すものであり、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 2 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 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 LED L W R 2 の R G B 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 LED L W R 3 の R G B 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 LED L W R 4 の R G B 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 LED L W R 5 の R G B 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 LED L W R 6 の R G B 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 LED L W R 7 の R G B 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 LED L W R 8 の R G B の値を示すものである。

10

20

【0916】

また、図11-76に示す孫テーブルのロゴ LED L L 1 ~ L L 4 (X D _ J _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) の輝度データにおいては、下位4桁目の値がロゴ LED L L 1 の R (R e d) の値を示し、下位3桁目の値がロゴ LED L L 2 の R の値を示し、下位2桁目の値がロゴ LED L L 3 の R の値を示し、下位4桁目の値がロゴ LED L L 4 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 LED L S 1 ~ L S 5 (X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) の輝度データにおいては、下位4桁目の値が装飾 LED L S 1 の W (W h i t e) の値を示し、下位3桁目の値が装飾 LED L S 2 の W の値を示し、下位2桁目の値が装飾 LED L S 3 の W の値を示し、下位4桁目の値が装飾 LED L S 4 の W の値を示すものである。

30

【0918】

図11-76に示す孫テーブルのアタッカランプ L A 1 ~ L A 4 (X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) 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 L A 1 の R G B 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 L A 2 の R G B 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 L A 3 の R G B 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 L A 4 の R G B の値を示すものである。

40

【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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、「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

50

子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

【0920】

枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクターに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。また、輝度データとして「F0F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。

10

【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, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

20

30

【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。

40

【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、

50

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_TYTTLE1_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。

10

【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。

20

【0930】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms(10分)が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms(10分)に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起これ続ける不具合を防止することができる。

30

【0931】

[スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて1]

図11-73は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。

【0932】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出ではタイトル表示部分の実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示部分では、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分の発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

40

【0933】

また、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示部分においてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させる場合には、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示部分であっても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示部分であっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、タイトル表示部分においてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース

50

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。

【 0 9 3 4 】

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 1 1 - 7 3 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。

10

【 0 9 3 5 】

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 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 9 3 6 】

20

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 1 1 - 7 3 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。

【 0 9 3 7 】

30

図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 9 3 8 】

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 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

40

【 0 9 3 9 】

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 1 1 - 7 3 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

50

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。

【 0 9 4 0 】

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。

【 0 9 4 1 】

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 CPU 120 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 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 CPU 120 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 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 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。

【 0 9 4 2 】

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。

【 0 9 4 3 】

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

10

20

30

40

50

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 CPU 120 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 CPU 120 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。

10

20

【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。

30

【0948】

尚、本実施例では、高ベースリーチ A 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ B 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ C 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ D 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部 123 が、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 120 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠 LEDLWL1 ～ LWL12 及び枠 LEDLWR2 ～ LWR12、アタッカランプ LA1 ～ LA4 のランプ制御を行い、表示制御部 123 が、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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LEDL1～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

10

20

30

40

50

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毎に輝度が増加し、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毎に輝度が増加する状態が継続する。

10

【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毎に輝度が増加し、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毎に輝度が増加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毎に輝度が増加し、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毎に輝度が増加する状態が継続する。

20

【0970】

図11-152(A)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示部分は、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示部分において輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示部分開始から500ms経過までの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、消灯状態から青色に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は、消灯状態から赤色に変化し、装飾LEDLS1～LS5は、消灯状態から白色に変化する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（1）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示部分が終了するまでの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、500ms経過まで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が増加し（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毎に輝度が増加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毎に輝度が増加し（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毎に輝度が増加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毎に輝度が増加し（図11-75にお

30

40

50

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。

10

【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】

20

[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。

30

【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】

40

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】

50

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の間隔で輝度に変化し、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部分は、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から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

10

【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LEDWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、口ゴ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LEDWL1～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の間隔で輝度に変化し、口ゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化する（図11-80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LEDWL1～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、口

20

30

【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】

40

[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

50

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500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

【0989】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB512を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB512を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLEDLL1～LL4は消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点滅する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（8）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB512を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（9）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB512を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色から徐々に消灯し、ロ

10

20

30

40

50

ゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 1 1 - 8 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（1 0）によるランプ制御）。

【 0 9 9 0 】

また、タイトル表示パート開始後、3 0 0 0 m s 経過後に、表示制御部 1 2 3 が低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B 4 0 0 または B 4 0 F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ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。

【 0 9 9 1 】

〔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 C P U 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 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 1 2 3 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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う構成であった。

【 0 9 9 2 】

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 1 2 3 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 C P U 1 2 0 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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 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 C P U 1 2 0 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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 1 2 3 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 C P U 1 2 0 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 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【 0 9 9 3 】

これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 1 0 0 1 】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、低ベース弱リーチ 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。

【 1 0 0 2 】

[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 1 1 - 1 0 4 は、表示制御部 1 2 3 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：B 5 1 7 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 1 1 - 1 0 5 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 1 1 - 1 0 6 ~ 図 1 1 - 1 0 9 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。

【 1 0 0 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 5 1 7 を受信した場合に、拡張コマンド B 5 1 7 に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図 1 1 - 1 0 5）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 0 6）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 0 7 ~ 1 0 9）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【 1 0 0 4 】

特に、図 1 1 - 1 0 6 に示す子テーブルには、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートを構成するプロログ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、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 1 1 - 1 0 7 ~ 1 0 9 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。

【 1 0 0 5 】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、低ベース強リーチ 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。

【 1 0 0 6 】

[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 1 1 - 1 1 0 は、表示制御部 1 2 3 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：B 5 0 0 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 1 1 - 1 1 1 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 1 1 - 1 1 2 ~ 図 1 1 - 1 1 7 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。

【 1 0 0 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 5 0 0 を受信した場合に、拡張コマンド B 5 0 0 に基づいて強リーチ系強リーチ A 導入の親テーブル（図 1 1 - 1 1 0）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 1 1）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 1 2 ~ 1 1 7）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4

10

20

30

40

50

、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

10

20

30

40

50

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 ~ LLL4、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部分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。

10

【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 ~ LLL4、装飾 LEDLS1 ~ LS5 は、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示部分における演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1025】

〔高ベースリーチ A 演出の導入部分において用いられる輝度データテーブル〕

図 11 - 141 は、表示制御部 123 が高ベースリーチ A 演出における導入部分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。

20

【1026】

演出制御用 CPU 120 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 ~ LLL4、装飾 LEDLS1 ~ LS5、アタッカランプ LA1 ~ LA4 のランプ制御を行う。

30

【1027】

特に、図 11 - 142 に示す子テーブルには、高ベースリーチ A 演出の導入部分における演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11 - 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 ~ LLL4、装飾 LEDLS1 ~ LS5 は、高ベースリーチ A 演出の導入部分における演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

40

【1029】

〔高ベースリーチ B 演出の導入部分において用いられる輝度データテーブル〕

図 11 - 146 は、表示制御部 123 が高ベースリーチ B 演出における導入部分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。

50

【 1 0 3 0 】

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。

【 1 0 3 1 】

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。

10

【 1 0 3 2 】

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。

【 1 0 3 3 】

[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]

20

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。

【 1 0 3 4 】

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。

30

【 1 0 3 5 】

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。

【 1 0 3 6 】

40

これにより枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4、ロゴLEDLL1~LL4、装飾LEDLS1~LS5は、高ベースリーチ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。

【 1 0 3 7 】

[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

50

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。

【 1 0 3 8 】

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。

【 1 0 3 9 】

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。

【 1 0 4 0 】

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。

【 1 0 4 1 】

[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。

【 1 0 4 2 】

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。

【 1 0 4 3 】

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。

【 1 0 4 4 】

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

10

20

30

40

50

文字に注目させやすくなる。

【 1 0 4 5 】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出と、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ A ~ C 演出と、を含み、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチ A ~ C 演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【 1 0 4 6 】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチ A ~ C 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【 1 0 4 7 】

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。

【 1 0 4 8 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 0 4 9 】

[作用効果 2]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、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。

10

【 1 0 5 0 】

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。

【 1 0 5 1 】

[作用効果 3]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、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。

20

30

40

【 1 0 5 2 】

50

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。

【 1 0 5 3 】

[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。

【 1 0 5 4 】

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。

【 1 0 5 5 】

[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、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ポインゴ」とが用いられ、味方キャラクター「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、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」とが用いられ、味方キャラクター「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、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクター「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、味方キャラクター「夢夢」が手前側および敵キャラクター「ポインゴ」が奥側とならないように配置された態様（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ポインゴ」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ー「ジャム」及び「ナナ」が

手前側となり、敵キャラクター「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当たり期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 0 5 6 】

また、味方キャラクターはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクターであり、敵キャラクターはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクターであり、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、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクター「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」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ー「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当たり期待度が高いことを認識させやすくなる。

10

【 1 0 5 7 】

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、味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクター「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ー「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクター「ロボ」に視線が行くようになる。

【 1 0 5 8 】

[作用効果 6]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチ A～C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出では、タイトル表示パートにおいてタイトル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチ A～C 演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチ A～C 演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当たり期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチ A、B 演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【 1 0 5 9 】

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。

40

【 1 0 6 0 】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【 1 0 6 1 】

[作用効果 7]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出は

50

、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。

10

【1062】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置 5 の手前側に可動体 32 が重なるように動作させ、可動体 32 が動作してから該可動体 32 が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体 32 が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

20

【1063】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 12、枠 LED L W R 2 ～ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、高ベースリーチ A ～ D 演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【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。

40

50

【 1 0 6 5 】

〔 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る!」、
「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。

10

【 1 0 6 6 】

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。

20

【 1 0 6 7 】

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。

30

40

【 1 0 6 8 】

〔 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

50

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。

10

【1069】

〔作用効果10〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。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。

20

30

40

【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】

50

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で行われるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分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行われることだけで大当たりを期待させることができる。

【1072】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示部分の実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示部分の実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が行われることだけで大当たりを期待させることができる。

10

【1073】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示部分の実行時間は、低ベース弱リーチ A B 演出におけるタイトル表示部分の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示部分の実行時間は、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示部分の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示部分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。

20

【1074】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A～C 演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチ A B 演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

30

【1075】

[作用効果11]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示部分は、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、タイトル表示部分においては、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部分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、タイトル表示部分をわかりやすくすることができる。

40

【1076】

50

〔作用効果 1 2〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図 11 - 43 に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当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。

10

【1077】

〔作用効果 1 3〕

20

本実施例において演出制御用 CPU 120 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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

【 1 0 8 5 】

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。

10

【 1 0 8 6 】

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。

【 1 0 8 7 】

[作用効果 1 5]

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。

20

30

【 1 0 8 8 】

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。

40

【 1 0 8 9 】

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。

【 1 0 9 0 】

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

50

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。

【 1 0 9 1 】

10

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【 1 0 9 2 】

[作用効果 1 6]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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

30

40

50

とを過度に期待させてしまうことがない。

【 1 0 9 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

10

20

【 1 0 9 4 】

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。

【 1 0 9 5 】

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。

30

【 1 0 9 6 】

[作用効果 1 7]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチ A ~ C 演出の方が低ベース弱リーチ A、B 演出よ

40

50

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。

【 1 0 9 7 】

また、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示部分は、プロローグ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部分は、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字表示期間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部分のタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース強リーチ 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。

10

【 1 0 9 8 】

また、演出制御用 CPU 120 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部分は、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示部分は、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチ A ～ C 演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

20

【 1 0 9 9 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示部分において、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出の導入部分において、それぞれの導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 0 0 】

[作用効果 1 8]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A ～ C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出では、演出結果として大当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

50

ーチ A ～ C 演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチ A、B 演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

【 1 1 0 1 】

10

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。

【 1 1 0 2 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4) の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、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。

20

【 1 1 0 3 】

30

[作用効果 1 9]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

40

【 1 1 0 4 】

また、選択演出は、プッシュボタン 31B の操作により大当たり期待度の低いスーパーリ

50

ーチ演出から大当た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部分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段階大当た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ブッシュボタン３１Ｂの操作回数が増える。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当たり期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

10

【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部分から開始する。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部分から開始するので、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部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、大当たり開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【１１０８】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分においてタイトル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部分においてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

30

【１１０９】

また、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、タイトル文字を表示する場合にタイトル表示専用の背景が表示させるもの（低ベース強リーチＢ、Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ）があり、大当たり開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

40

【１１１０】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【１１１１】

50

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【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部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、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。

20

【1118】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分においてタイトル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部分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。

30

【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部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を

40

50

行うことができる。

【 1 1 2 1 】

[作用効果 2 3]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチ A ~ C 演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチ A ~ C 演出の方が低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

10

【 1 1 2 2 】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を構成する文字数 (1 0) 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。

20

【 1 1 2 3 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、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。

30

【 1 1 2 4 】

[作用効果 2 4]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を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。

40

【 1 1 2 5 】

50

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。

【 1 1 2 6 】

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。

【 1 1 2 7 】

[作用効果 2 5]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 2 8 】

また、大当たり開始演出のタイトル文字は、「BIG」または「REGULAR」と、「BONUS」と、から構成されており、「BIG」または「REGULAR」が定位置上部に表示された後、「BONUS」が定位置下部に表示され、「BONUS」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「BIG」または「REGULAR」及び定位置下部に表示された「BONUS」は徐々に拡大表示される。そして、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【 1 1 2 9 】

10

20

30

40

50

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。

【 1 1 3 0 】

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。

【 1 1 3 1 】

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。

【 1 1 3 2 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 3 3 】

[作用効果 2 6]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、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。

【 1 1 3 4 】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当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。

【 1 1 3 5 】

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

10

20

30

40

50

の種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【 1 1 3 6 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

20

【 1 1 3 7 】

[作用効果 2 7]

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部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示部分の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、タイトル表示部分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。

30

【 1 1 3 8 】

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部分が開始する。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示部分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。

【 1 1 3 9 】

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。

40

【 1 1 4 0 】

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部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）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演出の導入部分において、それぞれの導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）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

50

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演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字(小)よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字(小)を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字(小)よりも大きく表示することで低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

【1142】

また、操作促進文字(小)が表示された後、低ベース弱リーチA、B演出に発展し、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字(小)を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字(小)よりも大きく表示することで低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福できる。

【1143】

また、演出制御用CPU120は、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]

10

20

30

40

50

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【1145】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間を、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1146】

20

また、大当たり開始演出のタイトル文字が表示された後、大当たり開始演出のタイトル文字を、大当たり遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当たり開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

30

【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。

40

【1148】

50

〔作用効果 30〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出 B、D において、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【1149】

また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【1150】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1151】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

30

【1152】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を

40

50

行うことができる。

【 1 1 5 3 】

[作用効果 3 1]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に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。

10

【 1 1 5 4 】

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。

20

【 1 1 5 5 】

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。

【 1 1 5 6 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 5 7 】

[作用効果 3 2]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイ

50

トル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

10

【 1 1 5 8 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【 1 1 5 9 】

[作用効果 3 3]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態において低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチ A ~ D 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、確変状態において高ベースリーチ A ~ D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A ~ C 演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチ B ~ D 演出は、高ベースリーチ A 演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチ A 演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い。そして、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A 演出、及び高ベースリーチ B ~ D 演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出は、通常状態における低ベース強リーチ A ~ C 演出よりも大当たり期待度が低いため、低ベース強リーチ A ~ C 演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチ A、B 演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチ A、B 演出によって大当たりとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチ A 演出は確変状態における高ベースリーチ B ~ D 演出よりも大当たり期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチ A、B 演出よりはるかに大当たり期待度が高いことから、高ベースリーチ A 演出でも高ベースリーチ B ~ D 演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチ A 演出の場合にも高ベースリーチ B ~ D 演出の場合にも大当たりとなることを期待させることができる。

30

40

【 1 1 6 0 】

[作用効果 3 4]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、通常状態においても通常状態よりも有利

50

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。

【 1 1 6 1 】

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。

【 1 1 6 2 】

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。

【 1 1 6 3 】

[作用効果 3 5]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当たり制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態B（遊タイム）に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態B（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【 1 1 6 4 】

また、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合に、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでタイトル文字を消去させる場合と同様に、タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様でタイトル文字を消去させる。このようにすることで、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合にも、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を消去させる場合の表示態様と同じ表示態様で消去させるので、時短状態 B（遊タイム）が有利度の高いものであると認識させることができる。

【 1 1 6 5 】

[作用効果 3 6]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 0 0 は、通常状態で大当りに制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。そして時短状態 B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

10

20

【 1 1 6 6 】

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。

30

【 1 1 6 7 】

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。

【 1 1 6 8 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様に

40

50

遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 6 9 】

[作用効果 3 7]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 0 0 は、通常状態で大当りに制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、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。

10

【 1 1 7 0 】

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。

20

【 1 1 7 1 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル (弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 7 2 】

[作用効果 3 8]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 0 0 は、通常状態で大当りに制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B (遊タイム) に制御する。また、通常状態において、時短状態 B (遊タイム) に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残り回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成

50

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。

【 1 1 7 3 】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出と、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ A～C 演出と、を含み、遊タイムまでの残回数文字は、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチ A～C 演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当たり期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出では遊タイムまでの残回数文字が表示されるため、時短状態 B（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当たり期待度の高い低ベース強リーチ A～C 演出では、遊タイムまでの残回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態 B（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当たりとなりやすいことから、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

10

【 1 1 7 4 】

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というのに、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。

20

【 1 1 7 5 】

また、低ベース強リーチ A～C 演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示せずに大当たり遊技状態に制御され、低ベース強リーチ A～C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A～C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出で大当たりとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残回数文字を再度表示しないことで、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、低ベース強リーチ A～C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A～C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させるので、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

30

【 1 1 7 6 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【 1 1 7 7 】

[作用効果 3 9]

50

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出A～Dにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字（小）を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字（小）が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字（小）に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作（操作）を促すことができる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

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り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、遊タイムまでの残り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、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、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、遊タイムまでの残り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、遊タイムまでの残り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、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、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）までの残り回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、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、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態Ｂ（遊タイム）までの残り回数がいずれの回数であっても、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、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。

10

【 1 1 8 6 】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音が出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない場合にも特定音が出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

20

【 1 1 8 7 】

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。

【 1 1 8 8 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル (弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 8 9 】

[作用効果 4 2]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に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

50

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。

【 1 1 9 0 】

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。

【 1 1 9 1 】

[作用効果 4 3]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ 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。

【 1 1 9 2 】

[作用効果 4 4]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A ~ C 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル (強リーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ A 演出用の輝度データテーブル (弱リーチ系弱リーチ A 導入) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ

B演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

【 1 1 9 3 】

[作用効果 4 5]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりもさらに大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データ

20

30

40

50

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。

【 1 1 9 4 】

[作用効果 4 6]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データ
10
テーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系
20
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。

【 1 1 9 5 】

[作用効果 4 7]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果
ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行う。また、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を
開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に
表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用 CPU 1
20 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
50

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。

【 1 1 9 6 】

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。

【 1 1 9 7 】

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。

【 1 1 9 8 】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を以下にさらに説明する。

【 1 1 9 9 】

[形態 1] (N o . 1)

形態 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 3 2 参照）を含み、

前記縮小識別情報の可変表示は、前記縮小識別情報を移動させることなく他の前記縮小識別情報に切り替える切替表示（例えば、切替表示。図 3 3 (E) 参照）であり、

前記縮小識別情報の可変表示では、前記装飾識別情報の可変表示において一の装飾識別情報が表示され、該一の装飾識別情報が表示を終えるまでの期間において、前記縮小識別情報を複数回切り替えることが可能であり（例えば、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間 T a 2 に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が 5 回切り替えて、それぞれ期間 T a 1 にわたり表示される（期間 T a 1 < 期間 T a 2 ）。図 3 3 (E) 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば「 1 1 1 」、「 3 2 6 」などの飾り図柄の組合せ）、

前記縮小識別情報の可変表示の表示結果は、前記縮小識別情報の組合せによって構成され（例えば「 1 1 1 」、「 3 2 6 」などの小図柄の組合せ）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果

に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、前記縮小識別情報の可変表示において前記非特定組合せに対応する前記縮小識別情報の組合せとならないように前記縮小識別情報が切り替わる（例えば、演出制御用CPU120が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「326」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う部分。図33（E）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出される場合に、装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、縮小識別情報の可変表示において非特定組合せに対応する縮小識別情報の組合せとならないように縮小識別情報が切り替わるため、縮小識別情報の可変表示における縮小識別情報の組合せから装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出されることが事前に知られてしまうことがなく、興趣の低下を防止できる。

【1200】

[形態2]（No. 2）

形態2の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9d）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、表示領域に表示された複数の前記装飾識別情報のうち有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に停止表示された「111」、「326」などの飾り図柄の組合せにより大当りまたははずれとなる部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がはずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図47～図49、図53、図54参照）、

前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合に、前記有効表示領域に位置しない前記装飾識別情報は拡大表示させず（図68の変形例3参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合にも前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行しているときでも、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dのルーブ発光制御が行われている部分。図53、図54参照）

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、有効表示領域に停止した装飾識別情報を一旦拡大表示させることにより、有効表示領域に停止した装飾識別情報を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさない非特定組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を装飾識別情報が表示される領域へ留めることができる。また、有効表示領域に停止した装飾識別情報を拡大表示させる場合に、有効表示領域に位置しない装飾識別情報は拡大表示されないため、遊技者の視線を有効領域に停止した装飾識別情報に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。また、有効表示領域に停止させる装飾識別情報を拡大表示させる場合にも所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

10

【 1 2 0 1 】

[形態 3 - 1] (N o . 4 - 1)

形態 3 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

20

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図 3 9 ~ 図 4 1 参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 ）と、数字画像（例えば、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 ）と、を含み、

30

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記他の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記一の装飾識別情報が消去されてから、前記他の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図 4 1 (A) (B) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「 2 」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「 3 」）が飾り図柄「 2 」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「 3 」のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字（「 3 」）は視認困難となり（または、表示されず）、図 4 1 (C) に示すように、飾り図柄「 2 」が消去されてから、飾り図柄「 3 」の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字（「 3 」）が表示される部分。）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、一の装飾識別情報が消去されてから他の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、一の装飾識別情報の数字画像と、他の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、手前側に位置する一の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを

50

防止できる。

【 1 2 0 2 】

[形態 3 - 2] (N o . 4 - 2)

形態 3 - 2 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

10

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図 4 2、図 4 3 参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 ）と、数字画像（例えば、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 ）と、を含み、

20

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記一の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記他の装飾識別情報が消去されてから、前記一の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図 4 2（G）（H）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字（「2」）は視認困難となる（または、表示されず）部分。変形例 1 ）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、手前側に位置する一の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、他の装飾識別情報が消去されてから一の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、他の装飾識別情報の数字画像と、一の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、奥側に位置する他の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。

40

【 1 2 0 3 】

[形態 4] (N o . 5)

形態 5 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

50

発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d）と、を備え

、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を含み（図 44、図 45 参照）、

前記回転表示中は前記装飾識別情報が半透過状態となり、前記回転表示が停止するとき
に前記装飾識別情報が非透過状態となり（図 44、図 45 参照）、 10

前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部 002 SG051）を含み、

前記回転表示中において半透過状態となる前記装飾識別情報の表面側の前記数字画像は表示される一方、裏面側の前記数字画像は表示されず（図 45 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記回転表示中においても前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図 35（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようにしてもよい部分。変形例。図 55 参照） 20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、装飾識別情報は半透過状態となるため、装飾識別情報の表面側だけでなく裏面側も透過して視認可能となるが、この際、装飾識別情報の表面側の数字画像は表示される一方、裏面側の数字画像は表示されないため、装飾識別情報の表面側の数字画像と、裏面側の数字画像と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、回転表示中も所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

【1204】

〔形態 5〕（No. 6）

形態 5 の遊技機は、 30

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、 40

前記装飾識別情報が表示される領域は、第 1 領域（例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に位置する第 3 領域（例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第 1 領域と前記第 2 領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第 3 領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当り組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第 1 領域及び前記第 2 領域に仮停止した前記装飾 50

識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記リーチ状態となった後、前記リーチライン示唆演出を実行するまでは、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を第1透明度（例えば、第1透過率F1）にて透過させた状態とし、前記リーチライン示唆演出を実行した後は、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第1透明度よりも透明度が低い第2透明度（例えば、第2透過率F2）にて透過させた状態とし（図63参照）、

前記リーチライン示唆演出の実行後、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第2透明度とするタイミングは、前記リーチライン示唆画像が前記第3領域から消去されるタイミングである（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250の実行後、中飾り図柄表示エリア5Cにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示002SG250が実行される前の第1透過率F1よりも透過率（透明度）が低い第2透過率F2とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示002SG250が中飾り図柄表示エリア5Cから消去された後のタイミングである部分。図61～図63参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、リーチライン示唆画像が第3領域から消去されるタイミングで第3領域において可変表示中の装飾識別情報が第1透明度よりも低い第2透明度となるため、第3領域において可変表示中の装飾識別情報がリーチライン示唆画像を邪魔することがない。

【1205】

[形態6] (No. 7)

形態6の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

10

20

30

40

50

ーチライン示唆演出を実行可能な部分)、

前記リーチライン示唆演出を実行するとき、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した装飾識別情報を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該装飾識別情報を離間させる離間表示と、を実行可能であり(図61~図63参照)、

前記拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間よりも前記離間表示を開始してから終了するまでの第2期間の方が長く(例えば、拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間 $t d 1$ よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第2期間 $t e 1$ の方が長い($t d 1 < t e 1$)).図63参照)、

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段(例えば、可動体ランプ9d)を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である(例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様を変化させているときに、画像表示装置5の表示画面の周辺(近傍)に配置された可動体32A、32Bの可動体ランプ9dを消灯させる部分。図61(F)~(H)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報が第1期間にわたり拡大表示された後、第1期間より長い第2期間にわたり離間表示されることで、リーチ状態を形成する装飾識別情報を遊技者に認識させることができる。また、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【1206】

[形態7](No.8)

形態7の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)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(例えば、大当たり表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域(例えば、左飾り図柄表示エリア5L)と、第2領域(例えば、右飾り図柄表示エリア5R)と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域(例えば、中飾り図柄表示エリア5C)と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ(例えば、予め定められた大当たり組合せ)となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像(例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250)を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分)、

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段(例えば、可動体ラン

10

20

30

40

50

ブ 9 d) を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5 の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体 3 2 A、3 2 B の可動体ランプ 9 d を消灯させる部分。図 6 1 (F) ~ (H) 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第 1 領域及び第 2 領域に停止した装飾識別情報と第 3 領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

10

【 1 2 0 7 】

[形態 8] (N o . 9)

形態 8 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b ）と、を備え、

20

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第 1 期間にわたり該装飾識別情報を所定動作態様にて動作させる所定動作表示制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行する部分。図 3 4 (C)、図 5 3、図 5 4 参照）、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第 2 期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に仮停止表示したときに、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d のループ発光制御を繰り返し実行する部分。図 3 5 (B)、図 5 3、図 5 4 参照）、

40

前記特別状態において前記装飾識別情報の可変表示が停止されているときに、前記所定動作表示制御は行われず（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、高ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを実行しない部分。図 5 5 参照）、

前記第 1 期間よりも前記第 2 期間の方が長い（例えば、ループアクション期間 T b 3 < ループ発光期間 T b 4。図 3 5 (A) 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、遊技者に装飾識別情報の可変表示を促す意味

50

で所定動作表示制御が繰り返し行われる一方で、可変表示が実行されやすい特別状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、所定動作表示制御は、所定発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、装飾識別情報を好適に際立たせることができる。

【 1 2 0 8 】

[形態 9] (N o . 1 0)

形態 9 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

10

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理において、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理を行う部分）、

20

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に停止表示された「 1 1 1 」、「 3 2 6 」などの飾り図柄の組合せにより大当りまたははずれとなる部分）、

30

前記通常状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数に応じて、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図 4 7 ~ 図 5 0 参照）、

前記特別状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数がいずれの保留記憶数であっても、該装飾識別情報を通常サイズで維持する（例えば、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させる部分。図 5 0、図 5 5 参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態では、保留記憶数に応じて装飾識別情報が停止する際にバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、平均可変表示期間が短く装飾識別情報を視認し難い特別状態ではサイズを維持したまま停止させることで、装飾識別情報の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【 1 2 0 9 】

50

〔形態１０〕（Ｎｏ．１１）

形態１０の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第１背景画像と第２背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第１演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第１背景画像００２ＳＧ０８１（図５１（Ａ１）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａ（図５１（Ａ２）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第１背景画像から前記第２背景画像へ切り替えるときに、前記第１背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第１背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第２背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示期間Ａ１と、第１所定背景画像００２ＳＧ０８１Ａのフェードイン表示期間Ｂ１と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図５１参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長い（例えば、第１背景画像００２ＳＧ０８１のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間Ａ１は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間Ａ２よりも長い期間とされている部分（フェードアウト表示期間Ａ１＞フェードアウト表示期間Ａ２）。図５３、図５４参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードアウト表示が背景フェードアウト表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【１２１０】

〔形態１１〕（Ｎｏ．１２）

形態１１の遊技機は、

10

20

30

40

50

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、 10

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第 1 演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 002SG081（図 51（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 002SG081A（図 51（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第 1 背景画像 002SG081 のフェードアウト表示期間 A1 と、第 1 所定背景画像 002SG081A のフェードイン表示期間 B1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 51 参照）、 20

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、 30

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードアウト表示期間 A1 とフェードアウト表示期間 A22 とが同時期に実行されない部分。図 53、図 54 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードアウト表示と背景フェードアウト表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。 40

【1211】

[形態 12] (No. 13)

形態 12 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 が 50

ステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり(例えば、第 1 演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 (図 5 1 (A 1) 参照)と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A (図 5 1 (A 2) 参照)とが切り替え表示可能とされている部分)、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり(例えば、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示期間 A 1 と、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示期間 B 1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 5 1 参照)、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく部分)、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率(透明度)も低くなりフェードイン表示されていく部分)、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長い(例えば、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 1 よりも長い期間とされている部分(フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 1))。図 5 3、図 5 4 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。

【 1 2 1 2 】

[形態 1 3] (N o . 1 4)

形態 1 3 の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)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(例えば、大当たり表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU 1 0 3)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6

10

20

30

40

50

の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり(例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081(図51(A1)参照)と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A(図51(A2)参照)とが切り替え表示可能とされている部分)、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり(例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図51参照)、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく部分)、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率(透明度)も低くなりフェードイン表示されていく部分)、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なる(例えば、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同時期に実行されない部分。図53、図54参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードイン表示と背景フェードイン表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が終了することが分かりにくくなることを防止できる。

【1213】

[形態14](No.15)

形態14の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)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(例えば、大当り表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(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、

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記装飾識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにて可変表示を一旦仮停止表示させた後に、可変表示を再開する特定演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、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か否かを煽る「擬似連予告」を実行可能な部分)、

前記装飾識別情報は、数字画像を含む複数色(例えば、青色、赤色)の装飾識別情報を

有し、

前記特定演出において可変表示を再開するときに、可変表示が再開された回数を特定可能な回数画像（例えば、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2）を複数色（例えば、青色、赤色）にて表示可能であり（図 5 9、図 6 0 参照）、

前記特定演出において、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示が同一種類で、仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示及び仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、

前記特定演出において前記第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、前記第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当たり遊技状態に制御される割合が高くなっている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された装飾識別情報の数字画像と回数画像の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【 1 2 1 4 】

[形態 1 5] (N o . 1 6)

形態 1 5 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

可変表示が実行されていないときに、所定画像を表示する待機演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、主基板 1 1 から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したときに「客待ちデモ演出」を実行可能な部分。図 5 7 参照）、

前記待機演出を実行しているときは、前記装飾識別情報を非表示とする一方で、前記縮小識別情報の表示を継続し（図 5 7 参照）、

前記待機演出を実行しているときに可変表示の開始条件が成立した場合、前記所定画像が非表示となるよりも前に前記縮小識別情報の可変表示が開始された後、該所定画像が非表示となった後に前記装飾識別情報が表示されて可変表示が開始される（例えば、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出

10

20

30

40

50

画像 0 0 2 S G 4 0 0 が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される部分。図 5 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定画像が非表示となった後に装飾識別情報の可変表示が開始することによって、遊技者に対し可変表示の開始条件の成立に伴って可変表示が開始されたことを認識させつつも、縮小識別情報は所定画像が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、特定識別情報の可変表示に対応した表示を担保することができる。

【 1 2 1 5 】

[形態 1 6] (N o . 1 7)

10

形態 1 6 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 1 8 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

20

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 を表示する処理を行う部分）、

30

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 3 6 参照）、

40

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 3 2 参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図 3 4（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクション

50

が実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図 3 7（C）～（F）参照）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を実行する部分。図 3 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【 1 2 1 6 】

[形態 1 7] (N o . 1 8)

形態 1 7 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 1 8 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 を表

10

20

30

40

50

示する処理を行う部分)、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を行う部分。図36参照)、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示(例えば、スクロール表示。図32参照)と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示(例えば、変動開始アクション。図34(A)参照)と、を行うことが可能であり、

10

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、前記切替表示が終了するまで前記スクロール表示を開始せず(例えば、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アクティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示(可変表示)が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示(可変表示)が開始される部分。図37(C)~(F)参照)、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し(例えば、演出制御用CPU120が、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

20

第1種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である(例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指定コマンド(例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド)に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド(例えば、リーチ変動パターン指定コマンド)に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を実行する部分。図36参照)

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

40

【1217】

[形態18](No.19)

形態18の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)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(例えば、大当たり表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

50

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図18参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示
を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄
の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されや
すいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベ
ース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄
）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS7
6の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させること
可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理に
おいて、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101や第2保留表示0
02SG102を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示
させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表
示更新処理において、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103を表
示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対
応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120
が、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第
1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示0
02SG103に切り替えるシフト表示を行う部分。図36参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば
、スクロール表示。図32参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動
表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図34（
A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い
（例えば、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されて
いた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アク
ティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了する
まで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクション
が実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示
）が開始される部分。変形例）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パ
ターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用CP
U120が、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される
変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）

【1218】

第1種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の
可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示
を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指
定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行さ
れるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマ
ンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG
101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切り替える
シフト表示を実行する部分。図36参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【 1 2 1 9 】

[形態 1 9] (N o . 2 0)

10

形態 1 9 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 1 8 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

20

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 を表示する処理を行う部分）、

30

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 1 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 3 6 参照）、

40

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 3 2 参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図 3 4 （A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、該切替表示が終了するまで前記移動表示を開始せず（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール

50

表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用CPU120が、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）

【1220】

第1種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切替表示するシフト表示を実行する部分。図36参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【1221】

[形態20] (No. 21)

形態20の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第1演出モードと、第2演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第1演出モード～第4演出モード）のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記第1演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記装飾識別情報

を移動させる移動表示が実行され（図 3 1（A 1）、（A 2）参照）、

前記第 2 演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記移動表示とは態様が異なる特殊可変表示が実行され（図 3 1（B 1）、（B 2）参照）、

前記第 1 演出モードにおいて前記移動表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間よりも、前記第 2 演出モードにおいて前記特殊可変表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間のほうが長い（例えば、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも、第 2 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 2 のほうが長くなっている部分（フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 5 6（A）（B）参照））

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 演出モードでは、第 1 演出モードに比べて装飾識別情報の可変表示の態様が異なるだけでなく、可変表示を開始してから装飾識別情報が消去されるまでのフェードアウト表示期間が長くなるため、装飾識別情報に長い期間注目させることができる。

【 1 2 2 2 】

[形態 2 1]（No. 2 2）

形態 2 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

20

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

第 1 演出モードと、第 2 演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第 1 演出モード～第 4 演出モード）のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンに決定可能であり、

前記第 1 演出モードにおいて所定可変表示パターンが決定された場合と前記第 2 演出モードにおいて前記所定可変表示パターンが決定された場合とで、前記フェードアウト表示の実行期間が異なる（例えば、第 1 演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターン PA 1 - 1 が決定された場合と、第 2 演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターン PA 1 - 1 が決定された場合とで、フェードアウト表示期間 A 2 1、A 2 2 が異なる。図 5 6（A）（B）参照））

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 演出モードに制御されている場合と第 2 演出モードに制御されている場合とで、所定可変表示パターンが決定されたときのフェードアウトの実行期間が異なることで所定可変表示パターンであることを遊技者が予測し難くなるため、遊技の興趣が向上する。

【 1 2 2 3 】

50

〔形態 2 2〕(No. 2 3)

形態 2 2 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2）と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3）と、を含み、

可変表示期間は、可変表示の開始条件が成立してから前記装飾識別情報が可変表示を開始するまでの可変表示前期間と、前記装飾識別情報が可変表示を開始した後の可変表示後期間と、を含み（例えば、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む）、

前記キャラクタ画像は、前記可変表示前期間と前記可変表示後期間にて表示され、

前記関連情報画像は、前記可変表示前期間にて表示された後、前記可変表示後期間が開始されるよりも前に消去される（例えば、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される部分。図 3 4（A）、図 3 7 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示が開始される前、つまり停止表示されているときには関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる。また、可変表示が開始される前に関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【1 2 2 4】

〔形態 2 3〕(No. 2 4)

形態 2 3 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うこ

10

20

30

40

50

とが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記通常状態において、第1演出モード（例えば、第1演出モード）と、第2演出モード（例えば、第2演出モード）とを含む複数種類の演出モードのうちからいずれかの演出モードに制御可能であり（例えば、第1演出モード～第4演出モード。図31参照）、

前記特別状態において、第3演出モード（例えば、第3演出モードや第4演出モード）を含む演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部002SG052）と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部002SG053）と、を含み、

前記第1演出モードにおいては、前記キャラクタ画像と前記関連情報画像とを含む態様で装飾識別情報を表示し（図37参照）、

前記第2演出モードと前記第3演出モードとにおいては、前記関連情報画像を含まない態様で装飾識別情報を表示する（図39、図40、図44参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出モードにおいては、関連情報画像を表示することにより関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第2演出モードや第3演出モードでは関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【1225】

[形態24] (No. 25)

形態24の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）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（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部002SG061）を含み、

通常背景画像が表示されているときに、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が大当たりになるか否かを報知するSPリーチ演出を実行可能な部分）、

前記報知演出においては、前記通常背景画像とは異なる特定背景画像（例えば、第5背景画像002SG085）が表示され、

可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される可変表示において前記報知演出が実行された場合、該報知演出において前記特定背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、SPリーチ演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当たり確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される（図64（F）参照）、

10

20

30

40

50

前記報知演出の終了に伴い前記特定背景画像が消去されて前記通常背景画像が表示され、該通常背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、図 6 4（G）に示されるように、S P リーチ演出の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示されているときに大当たり確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示される部分）、

前記通常背景画像が表示されているときに表示されている前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せの前記数字画像に近接して特定画像（例えば、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5）が動作表示され、

前記特別状態において前記特定画像は動作表示されない（例えば、低ベース状態においては、S P リーチ演出の終了後に表示された大当たり確定飾り図柄の組合せの数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 に対して炎を示す特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が動作表示される一方で（図 6 4（H）、（I）参照）、高ベース状態においては、S P リーチ演出の終了後に表示された大当たり確定飾り図柄の組合せの数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 に対して炎を示す特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が動作表示されない部分（図 6 5（P）、（S）参照））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示することにより演出効果を高めて盛り上げつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示しないことで、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【1 2 2 6】

〔形態 2 5〕（No. 1 8 - 2）

形態 2 5 の遊技機は、形態 1 7 または形態 1 8 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示が終了したことに基づいて、前記対応表示領域（例えば、アクティブ表示エリア 5 F）に表示させていた当該可変表示に対応する前記対応表示（例えば、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3）を消去したときに、前記対応表示が消去されたことを強調する消去エフェクト表示（例えば、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0）を表示可能であり、

前記消去エフェクト表示を表示したときに前記保留表示が表示されている場合、該保留表示に対応する可変表示が開始されるまで該消去エフェクト表示を継続して表示する（例えば、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始されてから消去される部分。図 3 6（B 3）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト表示により、終了した可変表示に対応する対応表示が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たな対応表示が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【1 2 2 7】

〔形態 2 6〕（No. 1 8 - 3）

形態 2 6 の遊技機は、形態 1 7 または形態 1 8 に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第 1 領域（例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に位置する第 3 領域（例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C）と、を含み、

前記通常状態においては、前記第 1 領域及び前記第 2 領域よりも前記第 3 領域の方が装飾識別情報を小さいサイズで表示し（例えば、図 3 0 参照）、

10

20

30

40

50

前記特別状態においては、前記第 1 領域、前記第 2 領域及び前記第 3 領域の装飾識別情報を同じサイズで表示し（例えば、図 30 参照）、

前記特別状態における前記第 3 領域の方が前記通常状態における前記第 3 領域よりも表示手段の表示領域の中央に近い位置に配置される（例えば、図 30 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、第 1 領域と第 2 領域の装飾識別情報を大きく見せ、かつ、第 3 領域の装飾識別情報をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、表示領域の中央に近い位置に装飾識別情報が配置されるので装飾識別情報の認識度合いを高めることができる。

【1228】

10

（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。

【1229】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図 12 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S1」と記載する箇所を「S1」や「002SGS1」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。

20

【1230】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 12 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1231】

30

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、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【1232】

40

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

【1233】

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。

50

【 1 2 3 4 】

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 5 L、5 C、5 R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。

【 1 2 3 5 】

また、画像表示装置 5 の表示画面左上には、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア 5 S が設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

10

【 1 2 3 6 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1（図 3 1 参照）や、時短残回数を示す時短残表示 0 0 2 S G 2 0 2（図 3 1 参照）などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

20

【 1 2 3 7 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 A、3 2 B が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

30

【 1 2 3 8 】

また、第 1 特図用 L E D や第 2 特図用 L E D など、画像表示装置 5 以外の個所（例えば、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など）に設けた第 4 図柄表示装置にて表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

【 1 2 3 9 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

40

【 1 2 4 0 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数に

50

よって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 1 2 4 1 】

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

【 1 2 4 2 】

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

10

【 1 2 4 3 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 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 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

20

【 1 2 4 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 1 2 4 5 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（図 1 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

30

【 1 2 4 6 】

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 8 2 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 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 1 2 4 7 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

40

【 1 2 4 8 】

一般入賞口 1 0 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。

【 1 2 4 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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

50

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。

【1250】

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。

【1251】

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。

【1252】

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。

【1253】

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。

【1254】

遊技盤2の所定位置（図12では画像表示装置5の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体32A、32Bが設けられている。また、可動体32A、32B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。

【1255】

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。

【1256】

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。

【1257】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図13参照）により検出される。

【1258】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図13参照）により検出される。

【1259】

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。

【1260】

10

20

30

40

50

（遊技の進行の概略）

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

【1261】

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

10

【1262】

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。

【1263】

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。

【1264】

20

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

【1265】

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。

【1266】

30

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。

【1267】

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）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【1268】

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。

【1269】

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

50

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。

【 1 2 7 0 】

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

【 1 2 7 1 】

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。

10

【 1 2 7 2 】

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

【 1 2 7 3 】

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。

20

【 1 2 7 4 】

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。

【 1 2 7 5 】

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

30

【 1 2 7 6 】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【 1 2 7 7 】

（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32A、32B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。

40

【 1 2 7 8 】

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

50

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。

【 1 2 7 9 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

10

【 1 2 8 0 】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 1 2 8 1 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

20

【 1 2 8 2 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

30

【 1 2 8 3 】

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

40

【 1 2 8 4 】

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

【 1 2 8 5 】

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

50

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。

【１２８６】

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。

【１２８７】

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）。

【１２８８】

10

（基板構成）

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

【１２８９】

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。

20

【１２９０】

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などを有する。

30

【１２９１】

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、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【１２９２】

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

40

【１２９３】

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。

50

【 1 2 9 4 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 1 2 9 5 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。 10

【 1 2 9 6 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。 20

【 1 2 9 7 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 1 2 9 8 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。 30

【 1 2 9 9 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 A、3 2 B 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。

【 1 3 0 0 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。 40

【 1 3 0 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 1 3 0 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 50

Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【1303】

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。

【1304】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【1305】

また、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

【1306】

VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【1307】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

【1308】

表示画像作成領域は、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置5において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【1309】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【1310】

レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の下部において、第1特図保留記

10

20

30

40

50

憶数及び第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア 5 U を含む第 1 インターフェイス画像と、画像表示装置 5 の表示領域の左上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第 2 インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【 1 3 1 1 】

レイヤ 2 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【 1 3 1 2 】

そして、レイヤ 3 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示領域の全域において、背景画像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【 1 3 1 3 】

本実施の形態では、これらレイヤ 1 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 1 の画像）、レイヤ 2 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 2 の画像）、レイヤ 3 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 3 の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置 5 の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ 1 画像描画領域に描画された画像（第 1 インターフェイス画像と、第 2 インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置 5 において最も上層の画像として表示され、レイヤ 2 画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ 1 画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において中層の画像として表示され、レイヤ 3 画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において低層の画像として表示される。

【 1 3 1 4 】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際の上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【 1 3 1 5 】

表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 A、3 2 B を動作させる信号を当該可動体 3 2 A、3 2 B または当該可動体 3 2 A、3 2 B を駆動する駆動回路に供給する。

【 1 3 1 6 】

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

【 1 3 1 7 】

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

【 1 3 1 8 】

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

【 1 3 1 9 】

10

20

30

40

50

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1320】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1321】

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。

【1322】

図 14（A）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「0」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 14（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【1323】

図 14（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。

【1324】

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 14（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる EXT データが設定される。

【1325】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 14（B）に示すように、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C03H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C04H は、可変表示結果が「大当たり」

10

20

30

40

50

で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【1326】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制

10

【1327】

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

20

【1328】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「0」～「10」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

30

【1329】

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

40

【1330】

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基ついて、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

50

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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【 1 3 3 1 】

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。

10

【 1 3 3 2 】

尚、図 1 4 (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 4 1 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。

【 1 3 3 3 】

図 1 5 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 5 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

20

【 1 3 3 4 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 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。C P U 1 0 3 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 1 0 4 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 M R 1 ~ M R 4 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。

30

【 1 3 3 5 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。

【 1 3 3 6 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」 ~ 「 9 9 7 」の範囲の値をとる。

40

【 1 3 3 7 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 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 」 ~ 「 1 3 」の範囲の値をとる。

【 1 3 3 8 】

図 1 6 は、R O M 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2

50

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。

【 1 3 3 9 】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲーム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 M R 1 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。

【 1 3 4 0 】

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 M R 1 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。

10

【 1 3 4 1 】

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 M R 1 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（本実施の形態では約 1 / 3 0 0 ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約 1 / 3 0 ）。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。

20

【 1 3 4 2 】

図 1 7 (A) は、R O M 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C 」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

30

【 1 3 4 3 】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図 1 7 (B) を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C 」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

40

【 1 3 4 4 】

「確変大当り A 」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B 」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当り C 」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「

50

非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド（10 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

【 1 3 4 5 】

確変大当り A ～ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ～ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

10

【 1 3 4 6 】

図 17（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

20

30

【 1 3 4 7 】

尚、図 17（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

40

【 1 3 4 8 】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【 1 3 4 9 】

50

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【 1 3 5 0 】

図 1 8 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、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。

【 1 3 5 1 】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、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、本実施の形態では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連 1 回）、スーパーリーチ（擬似連 2 回）の 3 種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを 4 種類以上或いは 2 種類以下設けてもよい。

【 1 3 5 2 】

尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（P B 1 - 2）とはずれとなる変動パターン（P A 2 - 2）、スーパーリーチ（擬似連 1 回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（P B 1 - 3）とはずれとなる変動パターン（P A 2 - 3）、スーパーリーチ（擬似連 2 回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（P B 1 - 4）とはずれとなる変動パターン（P A 2 - 4）が設けられている。

【 1 3 5 3 】

図 1 8 に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【 1 3 5 4 】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【 1 3 5 5 】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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 M R 3 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。

【 1 3 5 6 】

図 1 9 は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【 1 3 5 7 】

具体的には、図 1 9 に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン)、P B 1 - 2 (スーパーリーチ (擬似連演出無し) 大当りの変動パターン)、P B 1 - 3 (スーパーリーチ (擬似連演出 1 回) 大当りの変動パターン)、P B 1 - 4 (スーパーリーチ (擬似連演出 2 回) 大当りの変動パターン) とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 を 5 % の割合で決定し、P B 1 - 2 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 3 5 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 4 0 % の割合で決定する。

【 1 3 5 8 】

また、可変表示結果が確変大当り A ~ C である場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン)、P B 1 - 2 (スーパーリーチ (擬似連演出無し) 大当りの変動パターン)、P B 1 - 3 (スーパーリーチ (擬似連演出 1 回) 大当りの変動パターン)、P B 1 - 4 (スーパーリーチ (擬似連演出 2 回) 大当りの変動パターン) とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 2 を 1 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 7 0 % の割合で決定する。

【 1 3 5 9 】

また、遊技状態が低ベース状態 (通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 1 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1 (短縮無し非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 2 (スーパーリーチ (擬似連演出なし) はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ (擬似連演出 1 回) はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ (擬似連演出 2 回) はずれの変動パターン) とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、P A 1 - 1 を 5 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 4 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 1 3 6 0 】

また、遊技状態が低ベース状態 (通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 2 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2 (短縮非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 2 (スーパーリーチ (擬似連演出なし) はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ (擬似連演出 1 回) はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ (擬似連演出 2 回) はずれの変動パターン) とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、P A 1 - 2 を 6 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 3 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 1 3 6 1 】

また、遊技状態が低ベース状態 (通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1 - 3 (短縮非リーチ

10

20

30

40

50

はずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 2 (スーパーリーチ (擬似連演出なし) はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ (擬似連演出 1 回) はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ (擬似連演出 2 回) はずれの変動パターン) とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 70 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 20 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 1 3 6 2 】

また、遊技状態が高ベース状態 (時短状態または確変状態) である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1 - 3 (短縮非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれ)、P A 2 - 2 (スーパーリーチ (擬似連演出なし) はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ (擬似連演出 1 回) はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ (擬似連演出 2 回) はずれの変動パターン) とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 80 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 10 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 1 3 6 3 】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当たり用の変動パターン (P B 1 - 1 ~ P B 1 - 4) のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 3 6 4 】

図 1 3 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 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 R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、R A M 1 0 2 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 R A M 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。

【 1 3 6 5 】

このような R A M 1 0 2 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 2 0 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 0 2 S G 1 5 0 が設けられている。図 2 0 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 0 2 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 とを備えている。

【 1 3 6 6 】

第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A 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 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを入賞順に記憶する。

10

20

30

40

50

【 1 3 6 7 】

第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【 1 3 6 8 】

一例として、第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【 1 3 6 9 】

こうして第 1 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 1 3 7 0 】

尚、本実施の形態では、このように第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 2 保留記憶情報に基づく可変表示を、第 1 保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【 1 3 7 1 】

普図保留記憶部 0 0 2 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 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 0 0 2 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【 1 3 7 2 】

遊技制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 5 2 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 0 0 2 S G 1 5 2 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。

【 1 3 7 3 】

遊技制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 5 3 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 0 0 2 S G 1 5 3 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。

【 1 3 7 4 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられ

10

20

30

40

50

ている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 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 0 0 2 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 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。

【 1 3 7 5 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 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、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 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 1 0 4 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 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【 1 3 7 6 】

遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 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 0 0 2 S G 1 5 5 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。

【 1 3 7 7 】

図 1 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 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、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

20

【 1 3 7 8 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

30

【 1 3 7 9 】

図 1 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 2 1 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 2 S G 1 9 0 が設けられている。図 2 1 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 2 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 9 4 とを備えている。

40

【 1 3 8 0 】

演出制御フラグ設定部 0 0 2 S G 1 9 1 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 1 1 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 0 0 2 S G 1 9 1 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。

【 1 3 8 1 】

演出制御タイマ設定部 0 0 2 S G 1 9 2 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 0 0 2 S G 1 9 2 には、複

50

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。

【 1 3 8 2 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 9 3 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 0 0 2 S G 1 9 3 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。

【 1 3 8 3 】

演出制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 9 4 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 0 0 2 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【 1 3 8 4 】

本実施の形態では、図 2 1 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A 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 0 0 2 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

20

【 1 3 8 5 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「 1 - 1 」またはバッファ番号「 2 - 1 」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「 1 - 0 」またはバッファ番号「 2 - 0 」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

30

【 1 3 8 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 0 2 S G 1 9 4 A 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 0 0 2 S G 1 9 4 A 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「 0 」～「 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

40

【 1 3 8 7 】

図 2 1 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A 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

50

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 2 1（B）に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

10

【1388】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【1389】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 2 2 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

【1390】

図 2 2 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【1391】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。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 S 3 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 RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S 3 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。

30

【1392】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

40

【1393】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、RAM 102 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。

【1394】

50

乱数回路設定処理（ステップ S 8）の実行後、C P U 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 1 3 9 5 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 2 3 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 2 3 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウンタスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（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 S 2 3）。

10

【 1 3 9 6 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 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。

20

【 1 3 9 7 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【 1 3 9 8 】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【 1 3 9 9 】

（特別図柄プロセス処理）

図 2 4 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 3 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 1 4 0 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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

50

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 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 2 3 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 1 4 0 1 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。 10

【 1 4 0 2 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。 20

【 1 4 0 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。 30

【 1 4 0 4 】

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

【 1 4 0 5 】

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。 40

【 1 4 0 6 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグ 50

の値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 1 4 0 7 】

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

10

【 1 4 0 8 】

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

【 1 4 0 9 】

20

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

【 1 4 1 0 】

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

30

【 1 4 1 1 】

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

40

【 1 4 1 2 】

（ 始動入賞判定処理 ）

図 2 5 は、図 2 4 に示す始動入賞判定処理（ S 1 0 1 ）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 C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ 0 0 2 S G S 1 0 1 ）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ 0 0 2 S G S 1 0 1 ; Y ）、第 1 特図を用いた

50

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（002SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部002SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。002SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（002SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部002SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する（002SGS103）。

【1413】

002SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（002SGS101；N）、002SGS102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（002SGS102；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（002SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（002SGS104；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（002SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部002SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。002SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（002SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部002SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（002SGS106）。 10 20

【1414】

002SGS103、002SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（002SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（002SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部002SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。 30

【1415】

002SGS108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002SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（002SGS109）。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（002SGS110）。 40

【1416】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、002SGS109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。 50

【 1 4 1 7 】

0 0 2 S G S 1 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる (0 0 2 S G S 1 1 1)。例えば、始動口バッファ値が「 0 」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには R O M 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 2 3 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 1 4 1 8 】

C P U 1 0 3 は、0 0 2 S G S 1 1 1 の処理に続いて、例えば R O M 1 0 1 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 1 2 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 (0 0 2 S G S 1 1 3)。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 2 3 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

【 1 4 1 9 】

0 0 2 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 0 」であるか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 1 4)。このとき、始動口バッファ値が「 0 」であれば (0 0 2 S G S 1 1 4 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 (0 0 2 S G S 1 1 5)、2 3 9 0 S G S 1 0 4 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 (0 0 2 S G S 1 1 4 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 (0 0 2 S G S 1 1 6)、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 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B 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。

30

【 1 4 2 0 】

(特別図柄通常処理)

図 2 6 は、特別図柄通常処理として、図 2 4 の S 1 1 0 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 2 6 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1)。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1 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。

【 1 4 2 1 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 1 ; N)、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 をそれぞれ読み出す (ステップ 0 0 2 S G S 1 4 2)。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。

40

【 1 4 2 2 】

ステップ 0 0 2 S G S 1 4 2 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

50

る。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ002SGS143）。

【1423】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ002SGS144）、ステップ002SGS149に移行する。

【1424】

一方、ステップ002SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ002SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ002SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ002SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ002SGS145の処理は、ステップ002SGS141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。

【1425】

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。

【1426】

ステップ002SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ002SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ002SGS146）。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。

【1427】

ステップ002SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ002SGS147）。

【1428】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ002SGS148）、ステップ002SGS149に移行する。

【1429】

ステップ002SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図16に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ002SGS150）。尚、このステップ002SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状

10

20

30

40

50

態)に対応する10000~12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態(本特徴部であれば低確低ベース状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1~219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【1430】

このように、ステップ002SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態(高確、低確)に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ002SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ(判定値)を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定(決定)

10

【1431】

ステップ002SGS150にて「大当たり」とであると判定された場合には(ステップ002SGS150;Y)、大当たりフラグをオン状態とする(ステップ002SGS152)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図17(A)に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(ステップ002SGS153)。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(ステップ002SGS154)。

20

【1432】

ステップ002SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態(低確高ベース状態)と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態(高確高ベース状態)とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(ステップ002SGS155)、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ002SGS155の処理後はステップ002SGS156に進む。

30

【1433】

また、ステップ002SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には(ステップ002SGS150;N)、ステップ002SGS152~002SGS155の処理を実行することなくステップ002SGS156の処理を実行する。

40

【1434】

ステップ002SGS156では、CPU103は、大当たり遊技状態に制御するか否か(大当た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、大当たり遊技状態とする場合における大当た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、ステップ002SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ002SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当

50

り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【1435】

ステップ002SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ002SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【1436】

尚、ステップ002SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ002SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ002SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【1437】

（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27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27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。

【1438】

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

【1439】

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。

【1440】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板1

10

20

30

40

50

1の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出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。

【1441】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32A、32B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。

【1442】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理(ステップS77)の後には、パチンコ遊技機1においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理(ステップS78)と、画像表示装置5において表示されている背景画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理(ステップS79)と、遊技待機状態において画像表示装置5においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理(ステップS80)と、が実行される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【1443】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第1演出モードに対応する第1背景画像と、第2演出モードに対応する第2背景画像と、第3演出モードに対応する第3背景画像と、第4演出モードに対応する第4背景画像と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第1背景画像と第2背景画像とは、遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第3背景画像は、遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第4背景画像は、遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。また、第1背景画像と第2背景画像との切り替えは、例えば、SPリーチはれの可変表示が実行されたときや、一方の背景画像が所定期間継続して表示されたときなどの切替表示条件が成立したときに切り替わるようになっている。

【1444】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者の押しボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量(輝度)を調整する処理を含んでいる。

【1445】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置5の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【1446】

(演出制御プロセス処理)

10

20

30

40

50

図 28 は、演出制御プロセス処理として、図 27 のステップ S 76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 28 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、画像表示装置 5 の特図保留記憶表示エリア 5U における保留記憶表示（第 1 保留表示 002SG101 や第 2 保留表示 002SG102）を、始動入賞時受信コマンドバッファ 002SG194A の記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップ S 161）。保留表示更新処理の実行後は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 175 の処理のいずれかを選択して実行する。

【1447】

尚、ステップ S 161 において、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（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【1448】

ステップ S 170 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。

【1449】

ステップ S 171 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。

【1450】

ステップ S 172 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 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 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 32A、32B 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。

【1451】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 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。

【 1 4 5 2 】

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

10

【 1 4 5 3 】

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

20

【 1 4 5 4 】

(可変表示開始設定処理)

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 の動作について説明する。図 2 9 は、図 2 8 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 S 1 7 1) 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 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 2 S G S 2 7 1)。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 0 0 2 S G S 2 7 1 ; Y)、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 0 」～「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (ステップ 0 0 2 S G S 2 7 2)。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。

30

【 1 4 5 5 】

また、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 1 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 0 0 2 S G S 2 7 1 ; 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 0 0 2 S G S 2 7 3)。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 0 0 2 S G S 2 7 3 ; 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 0 0 2 S G S 2 7 3 ; Y)、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 0 」～「 2 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (ステップ 0 0 2 S G S 2 7 4)。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。

40

【 1 4 5 6 】

ステップ 0 0 2 S G S 2 7 2 またはステップ 0 0 2 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (ステップ 0 0 2 S G S 2 7 5)。

【 1 4 5 7 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (即ち、受信した表示結果指定コマンド) 及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を決定す

50

る（ステップ 002SGS276）。この場合、演出制御用 CPU 120 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。

【1458】

尚、本実施の形態では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B～確変大当り C に該当する第 3 可変表示結果指定コマンド～第 4 可変表示結果指定コマンドである場合は、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

10

【1459】

尚、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合においては、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B～確変大当り C に該当する第 3 可変表示結果指定コマンド～第 4 可変表示結果指定コマンドである場合と同様に、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する場合を設けてもよい。この場合は、更に大当り遊技中や確変状態における可変表示中の演出を更に共通とすることで、可変表示が 100 回実行されるまで遊技状態が確変状態と時短状態のどちらであるか、更には、時短状態が 100 回の可変表示で終了するか 10000 回の可変表示まで継続するのかに対して遊技者を注目させることができ、興趣を向上させることができる。

20

【1460】

また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

30

【1461】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 120 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。

【1462】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 002SGS275 にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連を伴うスーパーリーチ（変動パターン PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4）の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 002SGS277）。ステップ 002SGS275 にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ 002SGS278；N）は、ステップ 002SGS383 に進む。

40

【1463】

ステップ 002SGS275 にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合、ステップ 002SGS276 にて決定され飾り図柄表示結果格納領域に格納されている飾り図柄の停止図柄を示すデータから、リーチ

50

状態を形成する左飾り図柄表示エリア 5 L 及び右飾り図柄表示エリア 5 C の停止図柄の表示色を特定する。そして、図 6 0 (C) に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、1 回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて 2 回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示 (例えば、「× 2」) の表示色を決定して記憶する (ステップ 0 0 2 S G S 2 7 8)。

【 1 4 6 4 】

次いで、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 5 にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定し (ステップ 0 0 2 S G S 2 7 9)、擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンであると判定した場合は (ステップ 0 0 2 S G S 2 7 9 ; Y)、図 6 0 (C) に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、2 回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて 3 回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示 (例えば、「× 3」) の表示色を決定して記憶する (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 0)。

10

【 1 4 6 5 】

そして、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 9 にて擬似連 2 回の変動パターンではないと判定した場合、またはステップ 0 0 2 S G S 2 8 0 の処理を実行した場合は、擬似連回数表示を開始するための開始待ちタイマをセットし (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 1)、ステップ 0 0 2 S G S 2 8 2 に進む。

【 1 4 6 6 】

次いで、ステップ 0 0 2 S G S 2 8 2 において、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 2)、プロセスタイマをスタートさせる (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 3)。

20

【 1 4 6 7 】

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 L E D 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 8 L、8 R 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 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A 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。

【 1 4 6 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 8 L、8 R、操作部 (プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等)) の制御を実行する (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 4)。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 1 2 3 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 1 4 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L、8 R から音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

30

【 1 4 6 9 】

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 0 0 2 S G S 2 8 5)。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 0 0 2 S G S 2 8 6)。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄や小図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M 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や小図柄の可変表示 (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 S 1 7 2) に対応した値に更新して (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 7)、可変表示開始設定処理を終了する。

40

【 1 4 7 0 】

50

（飾り図柄と小図柄）

次に、飾り図柄と小図柄について、図 3 0 ~ 図 3 3 に基づいて説明する。図 3 0 は、飾り図柄と小図柄を説明するための図である。図 3 1 は、（ A 1 ）（ A 2 ）は第 1 演出モード、（ B 1 ）（ B 2 ）は第 2 演出モード、（ C 1 ）（ C 2 ）は第 3 演出モード、（ D 1 ）（ D 2 ）は第 4 演出モードの態様を示す図である。図 3 2 は、（ A 1 ）（ A 2 ）は第 1 演出モード、（ B 1 ）（ B 2 ）は第 2 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。図 3 3 は、（ C 1 ）（ C 2 ）は第 3 演出モード、（ D 1 ）（ D 2 ）は第 4 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、（ E ）は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である。

【 1 4 7 1 】

10

尚、図 3 0 において、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）、小図柄の大きさは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 及び表示エリア 5 S に表示されるときに比率にて表示されている。

【 1 4 7 2 】

図 3 0 に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「 0 」～「 9 」の数字からなる数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の各数字「 0 」～「 9 」に対応する 1 0 種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 と、正面視長方形の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前）からなる情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 と、これら数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 及び情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 と、から構成される。

20

【 1 4 7 3 】

尚、本実施の形態では、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

30

【 1 4 7 4 】

また、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「 0 」～「 9 」の数字からなる数字表示部 0 0 2 S G 0 6 1 と、数字表示部 0 0 2 S G 0 6 1 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 0 0 2 S G 0 6 4 と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【 1 4 7 5 】

また、画像表示装置 5 の左上部に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数及び第 2 保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第 4 図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア 5 S L、5 S C、5 S R 各々に表示される「 0 」～「 9 」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「 0 」～「 9 」の数字よりも少ない「 1 」～「 5 」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

40

【 1 4 7 6 】

次に、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄について説明する。

【 1 4 7 7 】

50

＜各図柄の表示時期＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、画像表示装置 5 の電源がオン状態の期間において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にほぼ常時表示されるが、例えば、可変表示中に S P リーチ演出（スーパーリーチ演出）が実行されるときや、客待ちデモ演出が実行されるときにおいて消去される（非表示となる）場合がある。一方、小図柄は、画像表示装置 5 の電源がオン状態の期間において、飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に常時表示され、上記したように飾り図柄が消去されているときでも継続して表示される。尚、小図柄よりも表示優先度が高い情報（例えば、エラー表示など）が表示されるときは消去されることがあってもよい。

【1478】

＜各図柄の可変表示態様＞飾り図柄（低ベース状態用）は、後述する第 1 演出モードにて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行され、第 2 演出モードにて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【1479】

飾り図柄（高ベース状態用）は、後述する第 3 演出モードにて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行され、第 4 演出モードにて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【1480】

小図柄は、遊技状態や演出モードによらず、各小図柄表示エリア 5 S L、5 S C、5 S R において「0」～「9」の図柄が切り替わる切替表示（図柄が更新する更新表示）にて可変表示が実行される。

【1481】

尚、上記した「スクロール表示」及び「切替表示」は、広義ではいずれも図柄が切り替え表示される「切替表示」に含まれるが、後述するように、表示エリアにフレームイン表示またはフェードイン表示された図柄が移動表示した後、表示エリアからフレームアウト表示またはフェードアウト表示されることにより複数の図柄が更新表示されるものを「スクロール表示」とし、表示エリアの所定位置において、移動表示、フェードイン表示やフェードアウト表示せずに、表示と非表示（消去）の繰り返し、または回転表示などを繰り返すことにより複数の図柄が更新表示されるものを「切替表示」と区別するようにしてもよい。

【1482】

＜数字表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、数字表示部 002SG051、002SG061 だけでなく、キャラクタ表示部 002SG052、情報表示部 002SG053 及び台座表示部 002SG054 を有するのに対し、小図柄は、数字表示部のみから構成されている。

【1483】

また、飾り図柄（低ベース状態用）は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R には同一サイズで表示され、中飾り図柄表示エリア 5 C には、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R よりもやや小さいサイズで表示されることで、奥行き感が生じるようにしている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）は、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に同一サイズで表示され、左右方向に直線状に配置される。小図柄は、各小図柄表示エリア 5 S L、5 S C、5 S R に同一サイズで表示される。

【1484】

また、低ベース状態において、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とは、画像表示装置 5 の上下方向の略中央位置に略水平に配置されているが、中飾り図柄表示エリア 5 C は、左飾り図柄表示エリア 5 L 及び右飾り図柄表示エリア 5 R よりもやや上方位置に配置されているため、画像表示装置 5 の上下方向の略中央位置よりもやや上方位置に配置される一方で、高ベース状態において、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5

10

20

30

40

50

Rは、画像表示装置5の上下方向の略中央位置に略水平に配置されている。よって、高ベース状態において中飾り図柄表示エリア5Cの停止位置に停止表示される飾り図柄は、低ベース状態において中飾り図柄表示エリア5Cの停止位置に停止表示される飾り図柄よりも、画像表示装置5の表示画面の中央に近い位置に配置される(図31参照)。

【1485】

また、飾り図柄(低ベース状態用)の数字表示部002SG051のサイズを基準とした場合に、飾り図柄(高ベース状態用)の数字表示部002SG061のサイズは大きく、小図柄の数字表示部のサイズは小さい。つまり、数字表示部のサイズは、飾り図柄(高ベース状態用)、飾り図柄(低ベース状態用)、小図柄の順に大きい(数字表示部のサイズ: 飾り図柄(高ベース状態用) > 飾り図柄(低ベース状態用) > 小図柄)。また、各図柄の全体的なサイズも数字表示部と同様の関係とされている。

10

【1486】

このように、低ベース状態においては、左飾り図柄表示エリア5L及び右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄を大きく見せ、かつ、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、画像表示装置5の表示画面の中央に近い位置に飾り図柄が配置されるので飾り図柄の認識度合いを高めることができる(図31参照)。

【1487】

また、飾り図柄(低ベース状態用)、飾り図柄(高ベース状態用)及び小図柄の数字表示部は、それぞれ立体視画像(3D画像、3次元画像)にて形成されている。立体視画像とは、例えば、3DCGにて作成された画像(3次元座標上に置かれた点を頂点として仮想的立体を構成(モデリング)し、各面に材質などを再現する情報を与え、任意の光の強さ、光源の位置などから物体を照らすことで再現されたもの)であるが、3次元表示装置(例えば、右目用画像(R画像)と左目用画像(L画像)とからなる立体視画像(映像))を表示可能な画像用液晶パネルと、該画像用液晶パネルの後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライトと、画像用液晶パネルの前面側に該画像用液晶パネルと所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネルとを有する)にて表示することで立体的に視認可能となる画像でもよい。

20

【1488】

また、飾り図柄の「0」～「9」の数字のうち、「1・3・5・7・9」の奇数については、大当りの終了後に高確高ベース状態に制御される「確変大当り」に対応する確変図柄であり、「0・2・4・6・8」の偶数については、大当りの終了後に低確高ベース状態に制御される「非確変大当り」に対応する通常図柄(非確変図柄)とされている。尚、確変大当りになる場合でも、通常図柄により予め定められた大当り組合せとなることができるようにしてもよい。

30

【1489】

<キャラクタ表示部>飾り図柄(低ベース状態用)のキャラクタ表示部002SG052は、非立体視画像(2D画像、2次元画像)にて形成されている。尚、キャラクタ表示部002SG052は立体視画像(3D画像、3次元画像)にて形成されていてもよい。また、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタは、後述のように、可変表示の開始時や停止時において所定のアクション(動作)が行われるようになっている。一方、飾り図柄(高ベース状態用)と小図柄には、キャラクタ表示部は設けられていない。

40

【1490】

<情報表示部>飾り図柄(低ベース状態用)の情報表示部002SG053は、非立体視画像(2D画像、2次元画像)にて形成されている。尚、情報表示部002SG053は立体視画像(3D画像、3次元画像)にて形成されていてもよい。また、情報表示部002SG053には、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタに関する情報である「名前」が表示されており、後述のように、可変表示の開始時において「名前」が消去されるようになっている。一方、飾り図柄(高ベース状態用)と小図柄には、

50

情報表示部は設けられていない。

【1491】

＜台座表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部002SG054は、キャラクタを装飾する装飾部が前面に表示され、非立体視画像（2D画像、2次元画像）にて形成されている。また、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部002SG064は、立体視画像（3D画像、3次元画像）にて形成されている。尚、台座表示部002SG054と台座表示部002SG064の双方が立体視画像（3D画像、3次元画像）にて形成されていてもよい。また、飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部002SG054のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部002SG064のサイズは大きい。一方、小図柄には、台座表示部は設けられていない。

10

【1492】

＜主要色＞飾り図柄（低ベース状態用）及び飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部002SG051、002SG061に表示される数字の色は、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。尚、数字以外の数字用台座部や、台座表示部002SG054、002SG064などについては、数字と同種類の色でもよいし、数字とは異なる色にて表示されていてもよい。

【1493】

また、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタについては、主要色に影響されることなく、それぞれオリジナルの色味で構成されていればよい。また、確変図柄に対応するキャラクタとしては、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが別れている場合には、味方キャラクタであることが好ましい。あるいは、味方キャラクタの中での物語における主人公やその主人公と関係の深い人物など、物語の主軸となる人物であることが好ましい。

20

【1494】

尚、上記のように、味方と敵の物語上の概念を適応した場合には、基本的には味方側の視点で予告演出やSPリーチ演出が表現され、SPリーチ演出において味方と敵が戦うという演出構成である場合には味方が敵に勝つなど、味方側が有利な結末となった場合に遊技者にとって有利な状態（例えば、当たりなど）となることが報知される。

【1495】

また、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）各々の全域に対する占有率が最も高い主要色が数字と同種類の色にて構成されていてもよい。また、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。

30

【1496】

また、高ベース状態では、後述するようにスクロール表示が高速で行われる関係上、飾り図柄（低ベース状態用）よりも見やすくアピールをする必要があり、停止図柄予告、変動開始時予告などを飾り図柄に対してエフェクト表示を絡めるなどして実行することが多いことで、飾り図柄（高ベース状態用）は数字表示部002SG061がメインで構成され、キャラクタ表示部と数字表示部とで構成される飾り図柄（低ベース状態用）よりも図柄のサイズ比が大きいのが特徴とされている。

40

【1497】

尚、本実施の形態では図示は省略されているが、飾り図柄（高ベース状態用）の数字については、飾り図柄（低ベース状態用）の数字よりも、動作を複雑にしたり、デザイン性の高いものにしたりするなど見た目をより派手にすることによって、高ベース状態を盛り上げるようにしてもよい。

【1498】

一方、小図柄の数字の色は、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされている。尚、本実施の形態では、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。また、飾り図柄と同一の数字は飾り図柄と同種類の色と

50

されていてもよい。

【 1 4 9 9 】

尚、小図柄のデザインについては、低ベース状態や高ベース状態における飾り図柄の数字の素材をそのまま縮小して表示しているようなものであってもよいが、デザイン性によって演出効果を高めるといっても、遊技者にとっての視認性を高めるべく、飾り図柄の数字よりもシンプルなデザイン（例えば、立体的でなく平面的であり、色も光沢などがないシンプルな色味）であることが好ましい。

【 1 5 0 0 】

図 3 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出モードとして、第 1 演出モード（図 3 1（A 1）（A 2）参照）、第 2 演出モード（図 3 1（B 1）（B 2）参照）、第 3 演出モード（図 3 1（C 1）（C 2）参照）及び第 4 演出モード（図 3 1（D 1）（D 2）参照）のいずれかを実行可能とされている。第 1 演出モード及び第 2 演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第 3 演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第 4 演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

10

【 1 5 0 1 】

図 3 1（A 1）に示すように、第 1 演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示される。また、図 3 1（A 2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 1 スクロール表示）にて実行される。

20

【 1 5 0 2 】

詳しくは、図 3 2（A 1）（A 2）に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図 3 2（A 2）に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

30

【 1 5 0 3 】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 及び第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示される。尚、これら第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

40

【 1 5 0 4 】

図 3 1（B 1）に示すように、第 2 演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 2 背景画像 0 0 2 S G 0 8 2 が表示される。また、図 3 1（B 2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前

50

側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第2スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【1505】

詳しくは、図32（B1）（B2）に示すように、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア5Lの左側边上部、右飾り図柄表示エリア5Rの右側边上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア5Lの左側辺下部、右飾り図柄表示エリア5Rの右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア5Cの画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【1506】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「2」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Rの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、図32（B2）に示すように、先行の「2」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「3」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「2」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「3」の飾り図柄と「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【1507】

図31（C1）に示すように、第3演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第3背景画像002SG083が表示される。また、図31（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【1508】

詳しくは、図33（C1）（C2）に示すように、第3演出モードにおける飾り図柄は、第1面5aと該第1面5aの反対面である第2面5bとを有しており、第1面5aには先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第1面5aが正面を向いているときには、第2面5bに後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部002SG064は透過率が低い（不透明）であるため、第2面5bに表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

【1509】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第1面5a、第2面5b、第1面5a、第2面5b・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【1510】

また、図33（C2）に示すように、第1面5aが正面を向いている状態から約90度以上回転して第2面5bが表示されるとき、第2面5bには、第1面5aに表示されている飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第2面5bが正面を向いている状態から約90度以上回転して第1面5aが表示されるとき、第1面5aには、第2面5bに表示されている飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「5」の飾り図柄）が表示される。

10

20

30

40

50

【 1 5 1 1 】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1 が表示され、画像表示装置 5 の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示 0 0 2 S G 2 0 2 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0 0) が表示される。

【 1 5 1 2 】

図 3 1 (D 1) に示すように、第 4 演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示される。また、図 3 1 (C 2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示 (第 3 スクロール表示) にて可変表示が実行される。

10

【 1 5 1 3 】

詳しくは、図 3 3 (D 1) (D 2) に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄 (例えば、「3」の飾り図柄) が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄 (例えば、「4」の飾り図柄) がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図 3 3 (D 1) に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、図 3 3 (D 2) に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」~「9」までの増加が繰り返される。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」~「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

20

【 1 5 1 4 】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1 が表示される。

30

【 1 5 1 5 】

また、第 2 演出モードでは、飾り図柄の情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 の名前は、飾り図柄が停止されているときでも常に非表示とされている。また、第 3 演出モード、第 4 演出モードでは、飾り図柄は情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 を含まない態様で可変表示が実行される。このように、第 1 演出モードにおいては、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 を表示することによりキャラクタの名前に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第 2 演出モードや第 3 演出モードでは情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 を非表示としておくことにより、キャラクタよりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。尚、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示される名前だけでなく、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 そのものが非表示とされてもよい。

40

【 1 5 1 6 】

図 3 3 (E) に示すように、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに通過期間 T a 2 を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに期間 T a 2 を要する。一方、小図柄は、上記期間 T a 2 において、はずれ組合せの小図柄が複数回 (例えば、5 回など) 切り替えて (更新されて) 表示される。

【 1 5 1 7 】

詳しくは、フレームレート (画面表示速度) が 3 0 F P S (1 秒間に 3 0 フレーム (コ

50

マ)の画像を表示)に設定されている場合、一の飾り図柄の表示を開始してから該表示を終了するまでに10フレームの画像が表示され、その期間T a 2は約0.3秒とされる。

【1518】

一方、小図柄は、異なるはずれ組合せの小図柄(例えば、「635」、「175」、「461」、「532」、「913」など)がそれぞれ2フレーム毎(期間T a 1)に表示される。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間T a 2に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が5回切り替えて、それぞれ期間T a 1にわたり表示される(期間T a 1<期間T a 2)。尚、各はずれ組合せの小図柄はそれぞれ期間T a 1にわたり表示されるが、時間にしてほんの一瞬(約0.06秒)であるため、目視では確認が困難とされている。

10

【1519】

また、可変表示の表示結果がはずれ表示結果となることが決定されたことに基づき、演出制御用CPU120が、はずれ組合せの確定飾り図柄(例えば、「326」)を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄(例えば、「326」)を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「326」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う。よって、はずれ組合せの小図柄から、はずれ組合せの飾り図柄が停止表示されることが事前に知られてしまうことが防止される。

【1520】

また、飾り図柄は、第1演出モード、第2演出モード及び第4演出モードにおけるスクロール表示や、第3演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

20

【1521】

(飾り図柄の各種アクション)

次に、飾り図柄の各種動作表示について、図34に基づいて説明する。図34は、(A)は飾り図柄の変動開始アクション、(B)は変動停止アクション、(C)はループアクションを示す図である。

【1522】

図34(A)~図34(C)に示すように、低ベース状態用の飾り図柄は、可変表示を行うために、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R内を移動したり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R内で回転したりするが、このような可変表示の動きとは別に、飾り図柄の数字表示部002SG051やキャラクタ表示部002SG052を変化させる各種アクション(動作)を実行可能である。

30

【1523】

(変動開始アクション)

図34(A)に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が開始されるときに、飾り図柄では、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが身体の向きを左右反転させる「変動開始アクション」が実行される。具体的には、キャラクタは、変動開始アクションA1において両手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様とされ、変動開始アクションA2において両手を上に挙げ広げて正面を向く態様とされ、変動開始アクションA3においてキャラクタは両手を腰にあてて左斜め前を向く態様とされる。ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションA1、A2、A3の3フレームの状態しか表示していないが、実際には、変動開始アクション期間(A1~A3)内に数十フレームにわたりキャラクタが表示されることにより、キャラクタの身体の向きが右斜め前(A1)、正面(A2)、左斜め前(A3)の順に変わる変動開始アクション(動作)が行われる。

40

【1524】

次いで、キャラクタの身体の向きが左斜め前を向いた後、飾り図柄が停止位置からスク

50

ロール方向と反対側に所定距離移動（上昇）してから（A 4）、下方に向けて移動を開始することによりスクロール表示が開始される。これら変動開始アクション A 1 ~ A 4 は、特別図柄の可変表示の開始されたときから飾り図柄のスクロール表示（飾り図柄の下方への移動）が開始されるまでの変動開始アクション期間 T b 1（図 3 5 参照）にわたり実行される。

【 1 5 2 5 】

ここでは、説明の便宜上、変動開始アクション A 1、A 2、A 3、A 4 の 4 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタの身体の向き反転するまでの変動開始アクション期間 T b 1 において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動開始アクション（動作）が行われる。

10

【 1 5 2 6 】

尚、本実施の形態では、変動開始アクションとして、キャラクタの身体の向きが左右反転する態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動開始アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものであればよい。つまり、変動開始アクションとは、飾り図柄がスクロール表示や回転表示を開始する前に実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクション、つまり、スクロール表示とは異なる態様で動作させる別個のアクションである。

20

【 1 5 2 7 】

また、第 1 演出モードにおいては、変動開始アクション期間 T b 1 において、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）が消去（非表示）されるようになっている。このように、停止表示されているときはキャラクタの名前を見やすくする一方で、スクロール表示が開始された後はキャラクタの名前を非表示とすることでスクロール表示に注目させることができる。

【 1 5 2 8 】

具体的には、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始してから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む。そして、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される。このように、変動開始アクション期間 T b 1、つまり、スクロール表示が開始される前に名前が消去されることで、名前よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

30

【 1 5 2 9 】

また、本実施の形態では、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間を可変表示前期間とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示前期間とは、可変表示の開始条件が成立してから飾り図柄の可変表示が開始されるまでの期間、つまり、始動入賞が発生したタイミングや保留記憶に基づく可変表示が開始されたときから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間であればよい。

40

【 1 5 3 0 】

（変動停止アクション）

図 3 4（B）に示すように、第 1 演出モード及び第 2 演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されるとき）に、飾り図柄では、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタが拡大表示される「変動停止アクション」が実行される。

【 1 5 3 1 】

具体的には、スクロール表示されている飾り図柄が停止位置にて仮停止表示されたとき

50

、キャラクタは、手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様から（変動停止アクション B 1）、通常態様よりも台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 から上方に大きくはみ出すように拡大表示された後（変動停止アクション B 2）、縮小表示されて通常態様に復元される（変動停止アクション B 3）。

【 1 5 3 2 】

ここでは、説明の便宜上、変動停止アクション B 1、B 2、B 3 の 3 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが拡大表示されてから復元するまでの変動停止アクション期間 T b 2 において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動停止アクション（動作）が行われる。

【 1 5 3 3 】

尚、本実施の形態では、変動停止アクションとして、キャラクタが拡大表示される態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動停止アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものでもよい。つまり、変動停止アクションとは、飾り図柄のスクロール表示が仮停止表示されたときに実行されるアクションであり、スクロール表示や回転表示のように変移するアクションとは別個のアクションである。

【 1 5 3 4 】

（ループアクション）

図 3 4（C）に示すように、第 1 演出モード及び第 2 演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されてから停止表示（図柄確定）されるまで）に、飾り図柄では、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタが縮小、復元を繰り返すとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が上下方向を向く回転軸を中心として水平回動を繰り返す「ループアクション」が実行される。

【 1 5 3 5 】

具体的には、ループアクション C 1 において、キャラクタが両手を腰にあてて右斜め前を向くとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が正面を向く通常態様とされ、ループアクション C 2 において、キャラクタが台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が右側に約 4 5 度回動する態様とされ、ループアクション C 3 において、縮小されたキャラクタが拡大して復元されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が正面を向く通常態様とされ、ループアクション C 4 において、キャラクタが台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が左側に約 4 5 度回動する態様とされる。このループアクションは、ループアクション期間 T b 3 にわたりループアクション C 1、C 2、C 3、C 4 が順に実行され、ループアクション期間 T b 3 の終了後にループアクション C 1 に戻り、再びループアクション期間 T b 3 にわたりループアクション C 1 ~ C 4 のアクションが実行される。つまり、ループアクションでは、ループアクション C 1 ~ C 4 が周期的に実行される。

【 1 5 3 6 】

ここでは、説明の便宜上、ループアクション C 1 ~ C 4 の 4 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが縮小表示されてから復元するとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が回動して復元するまでのループアクション期間 T b 3 において、数十フレームにわたりキャラクタ及び数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が表示されることによりループアクション（動作）が行われる。

【 1 5 3 7 】

尚、本実施の形態では、ループアクションとして、キャラクタが縮小表示されるとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が回動する態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ループアクションの態様は上記以外の態様に変更可能で

10

20

30

40

50

あり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものであればよい。つまり、ループアクションとは、飾り図柄が停止位置に仮停止表示されてから停止表示（図柄確定）されるまで実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクションとは別個のアクションである。

【 1 5 3 8 】

（各種アクション期間及び発光期間の比較）

次に、飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御について、図 3 5 に基づいて説明する。図 3 5 は、（A）は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、（B）はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

10

【 1 5 3 9 】

図 3 5（A）に示すように、飾り図柄の変動開始アクション A 1 ~ A 4（図 3 4（A）参照）は、実行期間である変動開始アクション期間 T b 1 は約 1 . 5 秒であり（変動開始アクション期間 T b 1 = 約 1 . 5 秒）、約 4 5 フレームの画像からなる。また、飾り図柄の変動停止アクション B 1 ~ B 3（図 3 4（B）参照）は、実行期間である変動停止アクション期間 T b 2 は約 0 . 8 秒であり（変動停止アクション期間 T b 2 = 約 0 . 8 秒）、約 2 8 フレームの画像からなる。また、飾り図柄のループアクション C 1 ~ C 4（図 3 4（C）参照）は、1 の周期であるループアクション期間 T b 3 は約 1 . 8 秒であり（ループアクション期間 T b 3 = 約 1 . 8 秒）、約 5 5 フレームの画像からなる。

20

【 1 5 4 0 】

また、図 3 5（B）に示すように、画像表示装置 5 の上部に設けられた可動体 3 2 A 及び画像表示装置 5 の下部に設けられた可動体 3 2 B 各々に設けられた可動体ランプ 9 d や、遊技機用枠 3 に設けられたメインランプ 9 a 及び枠ランプ 9 b は、遊技状態が低ベース状態である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 が行うループ発光制御に基づいて発光する。

【 1 5 4 1 】

このループ発光制御は、例えば、1 の周期であるループ発光期間 T b 4 にわたり「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光され、ループ発光期間 T b 4 の終了後に「白色」に戻り、再びループ発光期間 T b 4 において「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光し、これが周期的に繰り返し行われる。つまり、ループ発光制御では、「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される。

30

【 1 5 4 2 】

そして、ループアクション期間 T b 3 よりもループ発光期間 T b 4 の方が長くなっている（ループアクション期間 T b 3 < ループ発光期間 T b 4）。このようにすることで、低ベース状態においては、遊技者に飾り図柄の可変表示を促す意味でループアクションが繰り返し行われる一方で、低ベース状態に比べて可変表示が実行されやすい高ベース状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、ループアクションは、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、飾り図柄を好適に際立たせることができる。

【 1 5 4 3 】

尚、本実施の形態では、ループ発光制御は「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に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、1 の周期におけるランプの発光色や発光パターンは種々に変更可能であり、例えば、「白色」、「青色」、「黄色」の順で発光した後に「黄色」、「白色」、「青色」の順で発光する発光パターンが周期的に行われてもよいし、4 色以上の発光色が順に発光する発光パターンが周期的に行われてもよい。

40

【 1 5 4 4 】

尚、図 3 5（A）に示す飾り図柄の各種アクションは、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第 1 演出モードまたは第 2 演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第 3 演出モードまたは第 4 演出モードであ

50

る場合には実行されない。また、図 3 5 (B) に示す可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b のループ発光制御は、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第 1 演出モードまたは第 2 演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第 3 演出モードまたは第 4 演出モードである場合には実行されない。

【 1 5 4 5 】

(保留表示)

次に、保留表示について、図 3 6 に基づいて説明する。図 3 6 は、(A 1) ~ (A 4)、(B 1) ~ (B 4) は、保留表示の動作例を説明する図である。

【 1 5 4 6 】

図 3 6 (A 1) に示すように、遊技の待機中 (保留記憶数「 0 」) の場合、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、保留表示は表示されない。特図保留記憶表示エリア 5 U は、4 つの表示エリアからなり、左から 1 番目の表示エリアは、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「 1 - 1 」に対応し、左から 2 番目の表示エリアはバッファ番号「 1 - 2 」に対応し、左から 3 番目の表示エリアはバッファ番号「 1 - 3 」に対応し、左から 4 番目の表示エリアはバッファ番号「 1 - 4 」に対応している。

【 1 5 4 7 】

図 3 6 (A 2) に示すように、遊技待機中において始動入賞 (例えば、第 1 始動入賞) が発生すると、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示される。次いで、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動表示が開始された後 (図 3 6 (A 3) 参照)、放物線を描くようにアクティブ表示エリア 5 F に向けて左斜め下に向けて移動し、アクティブ表示エリア 5 F に到達したときに拡大表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される (図 3 6 (A 4) 参照)。

【 1 5 4 8 】

つまり、図 3 6 (A 2) に示すように始動入賞が発生した時点では、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は特図保留記憶表示エリア 5 U に表示され、アクティブ表示エリア 5 F には表示されないが、第 1 始動入賞が発生したことに基づいて第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【 1 5 4 9 】

しかし、可変表示は開始されているものの、図 3 6 (A 4) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が、アクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切替表示されていない、つまり、シフト表示が終了していないので、シフト表示が終了していない状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【 1 5 5 0 】

よって、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始されるようになっている。

【 1 5 5 1 】

次に、図 3 6 (B 1) に示すように、飾り図柄の可変表示中であって、保留記憶数が「 1 」以上 (例えば、保留記憶数「 2 」) の場合について説明すると、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U には、左から 1 番目と 2 番目の表示エリ

10

20

30

40

50

アに第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されるとともに、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示されている。

【 1 5 5 2 】

図 3 6 (B 2) に示すように、アクティブ表示エリア 5 F に表示されているアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に対応する可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア 5 F に表示されていたアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調表示するための消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 1 5 5 3 】

尚、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始されてから消去される。このように、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 により、終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たなアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【 1 5 5 4 】

次いで、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、該第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が左斜め上に向けて移動を開始した後 (図 3 6 (B 3) 参照)、放物線を描くようにアクティブ表示エリア 5 F に向けて左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示される (図 3 6 (B 4) 参照) 。

【 1 5 5 5 】

また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 の移動に伴い、左側に向けて水平移動を開始し (図 3 6 (B 3) 参照)、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動する (図 3 6 (B 4) 参照) 。

【 1 5 5 6 】

つまり、図 3 6 (B 2) に示すように、可変表示の終了に伴いアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後、図 3 6 (B 3) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、まだアクティブ表示エリア 5 F まで移動されていないが、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 の移動表示が開始された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【 1 5 5 7 】

しかし、可変表示は開始されているものの、図 3 6 (B 4) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、アクティブ表示エリア 5 F への移動 (シフト表示) が終了していないので、この状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【 1 5 5 8 】

よって、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまでは、飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始される前に前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始されるようになっている。

【 1 5 5 9 】

10

20

30

40

50

また、本実施の形態では、特図保留記憶表示エリア 5 U 及びアクティブ表示エリア 5 F は、第 1 演出モード～第 4 演出モードで共通の態様とされていることで、図 3 6 に示すシフト表示は、第 1 演出モード～第 4 演出モードで共通の態様にて実行されるようになっていいるが、例えば、各演出モードに対応した特図保留記憶表示エリア 5 U 及びアクティブ表示エリア 5 F を設ける場合、各演出モードに対応した態様のシフト表示を実行可能としてもよい。

【 1 5 6 0 】

また、図 3 6 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、複数種類の変動パターン（例えば、非リーチ変動パターンやリーチ変動パターンなど）に共通の動作態様（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U からアクティブ表示エリア 5 F まで保留表示が山なりの軌跡で移動する態様）で第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を実行するが、各変動パターンや各演出モードに対応した複数種類の動作態様のシフト表示を実行可能としてもよい。また、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで動作態様が異なるシフト表示を実行可能としてもよい。

10

【 1 5 6 1 】

また、シフト表示における複数種類の変動パターンに共通の動作態様とは、保留表示がアクティブ表示に切り替え表示されるまでの表示態様、表示速度、シフト表示期間といった複数の要素のうち少なくともいずれか 1 つの要素が共通であるものを含む。

【 1 5 6 2 】

20

尚、本実施の形態では、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア 5 U の左から 1 番目の表示エリアに第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1（または第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）が表示された後、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1（または第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）が特図保留記憶表示エリア 5 U からアクティブ表示エリア 5 F へ移動表示（シフト表示）される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」の場合、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1（または第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）が表示されることなく、アクティブ表示エリア 5 F に直接アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示されるようにしてもよい。

【 1 5 6 3 】

30

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替える切替表示（シフト表示）として、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 を、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F に向けて非直線的（例えば、山なり）に移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、左方に向けて直線的に移動表示させるようにしてもよい。また、切替表示（シフト表示）は、保留表示をスライド表示させるものだけでなく、アクティブ表示エリア 5 F に表示されていたアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 と、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 を一度消去するとともに、アクティブ表示エリア 5 F に新たな可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 の表示を開始するものでもよい。

40

【 1 5 6 4 】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図 3 7～図 4 6 に基づいて説明する。図 3 7 は、第 1 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 3 8 は、図 3 7 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 3 9 は、第 2 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 4 0 は、図 3 9 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 4 1 は、図 3 9 の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。図 4 2 は、変形例 1 としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 4 3 は、図 4 2 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 4 4 は、第 3 演出モ

50

ードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 4 5 は、飾り図柄の見え方を説明するための図である。図 4 6 は、第 4 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【 1 5 6 5 】

尚、以下の画像表示装置 5 の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、1 点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【 1 5 6 6 】

（第 1 演出モードの可変表示の動作例）

まず、第 1 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図 3 7 及び図 3 8 に基づいて説明する。 10

【 1 5 6 7 】

図 3 7 (A) には、第 1 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。 20

【 1 5 6 8 】

次いで、図 3 7 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 1 5 6 9 】

図 3 7 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション（図 3 4 (A) 参照）が、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。 30

【 1 5 7 0 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される（図 3 7 (D) 参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 3 7 (C) 参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 3 7 (D) 参照）。 40

【 1 5 7 1 】

尚、図 3 7 (B) において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【 1 5 7 2 】

図 3 7 (E) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4）が終了すると、図 3 7 (F 50

）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 1 5 7 3 】

次いで、図 3 7 (F) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4）が終了すると、図 3 7 (G) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 1 5 7 4 】

次いで、図 3 7 (G) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ~ A 3 が終了して上昇のアクション A 4 が開始され、上昇移動（アクション A 4）が終了すると、図 3 7 (H) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 1 5 7 5 】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【 1 5 7 6 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されることを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【 1 5 7 7 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 1 0 0 % となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 3 7 (F) (G) に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 3 7 (H) に示す中速を経て、図 3 8 (I) (J) (K) に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 3 7 (G) ~ 図 3 8 (K) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【 1 5 7 8 】

（第 2 演出モードの可変表示の動作例）

次に、第 2 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 3 9 及び図 4 0 に基づいて説明する。

【 1 5 7 9 】

図 3 9 (A) には、第 2 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示さ

10

20

30

40

50

れている（第1保留記憶数「2」）。また、第2演出モードでは、飾り図柄の情報表示部002SG053の名前は、飾り図柄が停止されているときを含め常に非表示とされている。

【1580】

次いで、図39（B）に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

【1581】

図39（C）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション（図34（A）参照）が、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2つの第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【1582】

具体的には、第1保留表示002SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示002SG103として表示される（図39（D）参照）。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図39（C）参照）、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図39（D）参照）。

【1583】

尚、図39（B）において表示された消去エフェクト002SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【1584】

図39（E）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して後退のアクションA4が開始され、表示画面の奥側への後退移動（アクションA4）が終了すると、図39（F）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【1585】

次いで、図39（F）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して後退のアクションA4が開始され、後退移動（アクションA4）が終了すると、図39（G）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【1586】

次いで、図39（G）に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して後退のアクションA4が開始され、後退移動（アクションA4）が終了すると、図39（H）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【1587】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示さ

10

20

30

40

50

れている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００２ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

【１５８８】

つまり、第１保留表示００２ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００２ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

10

【１５８９】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ１００％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄は、図３９（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図３９（Ｈ）に示す中速を経て、図４０（Ｉ）（Ｊ）（Ｋ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図３９（Ｇ）～図４０（Ｋ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

20

【１５９０】

このように、第２演出モードのスクロール表示は、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図４１（Ａ）（Ｂ）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が奥側から手前側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「２」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「３」）が飾り図柄「２」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「３」のキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタは表示される一方、数字表示部００２ＳＧ０５１の数字（「３」）は視認困難となり（または、表示されず）、図４１（Ｃ）に示すように、飾り図柄「２」が消去されてから、飾り図柄「３」の数字表示部００２ＳＧ０５１の数字（「３」）が表示されるようになっている。

30

【１５９１】

また、一の飾り図柄「２」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「３」が一の飾り図柄「２」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「３」は、そのキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタが表示される一方で数字表示部００２ＳＧ０５１の数字が表示されず、飾り図柄「２」が消去されてから飾り図柄「３」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「２」と他の飾り図柄「３」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「２」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

40

【１５９２】

また、本実施の形態では、図４１（Ａ）に示すように、飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにフレームイン表示されてから、図４１（Ｃ）に示すようにフレームアウト表示されるまでの間に、透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっているため、表示速度に応じてフェードアウト

50

ト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図 4 1（A）～図 4 1（C）のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

【 1 5 9 3 】

（変形例 1 としての可変表示の動作例）

次に、変形例 1 としての飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 4 2 及び図 4 3 に基づいて説明する。本変形例 1 では、第 2 演出モードと同じように飾り図柄が湾曲状にスクロール表示するが、第 2 モードとは反対側、つまり、画面手前側から奥側に向けて移動するようになっている。

【 1 5 9 4 】

図 4 2（A）～図 4 2（D）の流れについては、図 3 9（A）～図 3 9（D）と同様であるため、ここでは詳細な説明は省略する。

【 1 5 9 5 】

図 4 2（E）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ～ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、表示画面の手前側への前進移動（アクション A 4）が終了すると、図 4 2（F）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 1 5 9 6 】

次いで、図 4 2（F）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ～ A 3 が終了して前進のアクション A 4 が開始され、前進移動（アクション A 4）が終了すると、図 4 2（G）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 1 5 9 7 】

次いで、図 4 2（G）に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ～ A 3 が終了して前進のアクション A 4 が開始され、前進移動（アクション A 4）が終了すると、図 4 2（H）に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 1 5 9 8 】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

【 1 5 9 9 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されることを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【 1 6 0 0 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると

10

20

30

40

50

透過率がほぼ 100% となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 4 2 (F) (G) に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 4 2 (H) に示す中速を経て、図 4 3 (I) (J) (K) に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 4 2 (G) ~ 図 4 3 (K) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、速度の増加につれて透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【 1 6 0 1 】

このように、変形例 1 としてのスクロール表示は、画面手前側から奥側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図 4 2 (G) (H) に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字（「2」）は視認困難となる（または、表示されず）。

【 1 6 0 2 】

また、一の飾り図柄「3」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「2」が一の飾り図柄「3」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「2」は、そのキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタが表示される一方で数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「3」と他の飾り図柄「2」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「3」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【 1 6 0 3 】

また、本変形例 1 では、飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてから、フレームアウト表示されるまでの間に、透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっていたため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図 4 2 (F) ~ 図 4 2 (H) のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

【 1 6 0 4 】

（第 3 演出モードの可変表示の動作例）

次に、第 3 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 4 4 及び図 4 5 に基づいて説明する。

【 1 6 0 5 】

図 4 4 (A) には、第 3 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて回転表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。

【 1 6 0 6 】

次いで、図 4 4 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはず

10

20

30

40

50

れの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 1 6 0 7 】

図 4 4 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション (図 3 4 (A) 参照) は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

10

【 1 6 0 8 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される (図 4 4 (D) 参照) 。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動 (シフト表示) を開始し (図 4 4 (C) 参照) 、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動 (シフト表示) する (図 4 4 (D) 参照) 。

【 1 6 0 9 】

尚、図 4 4 (B) において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

20

【 1 6 1 0 】

図 4 4 (F) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に表示されている飾り図柄の回転表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始される。

【 1 6 1 1 】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に停止表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に表示されている飾り図柄の回転表示が開始されない。

30

【 1 6 1 2 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し (シフト表示が終了し) 、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示されてから回転表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

40

【 1 6 1 3 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R の飾り図柄は、回転表示が開始されると、回転表示速度 (移動速度) が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率 (透明度) が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 1 0 0 % となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R の飾り図柄は、図 4 4 (E) (F) に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 4 4 (G) に示す中速を経て、図 4 4 (H) に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

50

【 1 6 1 4 】

図 4 5 に示すように、第 3 演出モードの回転表示は、飾り図柄を回転させて第 1 面 5 a 及び第 2 面 5 b を繰り返し表示させる態様とされ、回転表示中は飾り図柄が半透過状態となり、回転表示が停止するときに非透過状態となる。そして、回転表示中において半透過状態となる飾り図柄の第 1 面 5 a 側の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 は表示される一方、第 2 面 5 b 側の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 は表示されないようになっている。

【 1 6 1 5 】

例えば、図 4 5 (A) に示すように、飾り図柄が低速回転で回転表示され、透過率が第 1 透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄は、第 1 面 5 a に表示されている数字「 3 2 6 」は視認できるが、裏面である第 2 面 5 b に表示されている（表示予定の）数字「 4 3 7 」は視認困難な状態とされている。

10

【 1 6 1 6 】

また、図 4 5 (B) に示すように、飾り図柄が中速回転で回転表示され、透過率が第 1 透過率よりも高い第 2 透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄は、第 2 面 5 b に表示されている数字「 4 3 7 」は視認できるが、裏面である第 1 面 5 a に表示されている（表示予定の）数字「 5 4 8 」は視認困難な状態とされている。

【 1 6 1 7 】

また、図 4 5 (C) に示すように、飾り図柄が高速回転で回転表示され、透過率が第 2 透過率よりも高い第 3 透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄は、第 1 面 5 a に表示されている数字「 7 6 3 」は困難ではあるが視認でき、裏面である第 2 面 5 b に表示されている（表示予定の）数字「 8 7 4 」は視認困難な状態とされている。尚、高速回転表示中は第 1 面 5 a、第 2 面 5 b のいずれも視認困難となる。

20

【 1 6 1 8 】

このように、飾り図柄を回転させて該飾り図柄の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、飾り図柄は半透過状態となるため、飾り図柄の表面（例えば、第 1 面 5 a ）側だけでなく裏面（例えば、第 2 面 5 b ）側も透過して視認可能となるが、この際、表面（例えば、第 1 面 5 a ）側の数字は表示される一方、裏面（例えば、第 2 面 5 b ）側の数字は表示されないため、飾り図柄の表面側の数字と、裏面側の数字と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図 3 5 (B) 参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようにしてもよく、このようにすることで、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d の制御を簡素化することができる。

30

【 1 6 1 9 】

（第 4 演出モードの可変表示の動作例）

次に、第 4 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 4 6 に基づいて説明する。

40

【 1 6 2 0 】

図 4 6 (A) には、第 4 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「 2 」）。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図 3 4 (A) 参照）

50

【 1 6 2 1 】

次いで、図 4 6 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【 1 6 2 2 】

図 4 6 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション (図 3 4 (A) 参照) は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【 1 6 2 3 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される (図 4 6 (D) 参照) 。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動 (シフト表示) を開始し (図 4 6 (C) 参照) 、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動 (シフト表示) する (図 4 6 (D) 参照) 。

【 1 6 2 4 】

尚、図 4 6 (B) において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【 1 6 2 5 】

図 4 6 (F) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【 1 6 2 6 】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【 1 6 2 7 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し (シフト表示が終了し) 、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【 1 6 2 8 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度 (移動速度) が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率 (透明度) が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 1 0 0 % となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R の飾り図柄は、図 4 6 (E) (F) に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 4 6 (G) に示す中速を経て、図 4 6 (H) に示す高速になる。速

10

20

30

40

50

度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【 1 6 2 9 】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【 1 6 3 0 】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【 1 6 3 1 】

また、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【 1 6 3 2 】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わ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、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【 1 6 3 3 】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【 1 6 3 4 】

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制

10

20

30

40

50

御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の変表示を実行可能であり、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【 1 6 3 5 】

また、本実施の形態では、図 5 3、図 5 4 に示すように、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか 1 つの飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

10

【 1 6 3 6 】

（図柄停止表示時の各部の動作例）

次に、図柄停止時の各部の動作例について、図 4 7 ~ 図 5 1 に基づいて説明する。図 4 7 は、第 1 演出モード（第 2 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 4 8 は、図 4 7 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 4 9 は、（ A ） ~ （ G ）は第 1 演出モード（第 2 演出モード）において保留記憶数が 3 個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 5 0 は、（ A ）、（ B ）は第 4 演出モード（第 3 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

20

【 1 6 3 7 】

（第 1 演出モード [保留記憶数「 2 個以下」] の図柄停止表示の動作例）

まず、第 1 演出モードで保留記憶数が 2 個以下である場合はずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 4 7 及び図 4 8 に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードについては、背景画像が異なるだけで他

30

【 1 6 3 8 】

図 4 7 （ A ）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 4 7 （ B ）参照）。

【 1 6 3 9 】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 4 7 （ C ）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 % （不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 4 7 （ D ）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 3 4 （ B ）参照）が実行される（図 4 7 （ E ）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 3 4 （ C ）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

40

【 1 6 4 0 】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、図 4 7 （ F ）に示すように、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 4 7 （ F ）参照）。

【 1 6 4 1 】

50

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 4 7（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 4 7（H）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 3 4（B）参照）が実行される（図 4 8（I）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 3 4（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【1 6 4 2】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、図 4 8（J）に示すように、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 4 8（K）参照）。

10

【1 6 4 3】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 4 8（K）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 4 8（L）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 3 4（B）参照）が実行される（図 4 8（M）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 3 4（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【1 6 4 4】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 4 8（M）参照）。

20

【1 6 4 5】

（第 1 演出モード [保留記憶数「3 個」] の図柄停止表示の動作例例）

次に、第 1 演出モードで保留記憶数が 3 個である場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 4 9（A）～（G）に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 1 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【1 6 4 6】

図 4 9（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 4 9（B）参照）。

30

【1 6 4 7】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 4 9（C）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 3 4（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 3 4（C）参照）は実行される。

40

【1 6 4 8】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 4 9（D）参照）。

【1 6 4 9】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 4 7（E）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 3 4（B）参照）は実

50

行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 3 4（C）参照）は実行される。

【 1 6 5 0 】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 4 9（F）参照）。

【 1 6 5 1 】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 4 9（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 3 4（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 3 4（C）参照）は実行される。

【 1 6 5 2 】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 4 9（G）参照）。

【 1 6 5 3 】

（第 4 演出モードの図柄停止表示の動作例）

次に、第 4 演出モードである場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 5 0（A）（B）に基づいて説明する。尚、第 3 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 4 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【 1 6 5 4 】

図 5 0（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、高速表示されていた各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄の表示速度が一斉に低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、各飾り図柄の視認性が向上していく（図 5 0（B）参照）。

【 1 6 5 5 】

そして、左、中、右の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に一斉に仮停止表示される。ここで、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 3 4（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 3 4（C）参照）も実行されない。

【 1 6 5 6 】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄が停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 5 0（C）参照）。

【 1 6 5 7 】

このように、低ベース状態では、保留記憶数に応じて（例えば、保留記憶数が 2 個以下で被短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合）、変動停止アクションにより、飾り図柄が仮停止表示される際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、低ベース状態において保留記憶数が 3 個となる場合や、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させることで、飾り図柄の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【 1 6 5 8 】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、飾り図柄の様々な動きのアニメーション（動画像）のデータは、例えば、1．可変表示開始時～高速可変表示手前、2．高速可変表示、3．低速可変表示～可変表示停止、4．停止図柄、といった各期間ごとの素材を組み合わせる映像を作成することが考えられるが、2．高速可変表示については、図31（A2）、（B2）、（C2）、（D2）に示すように、飾り図柄の透過率は高くほぼ透明状態であり、高速で可変表示している様子は認識できても、いずれの飾り図柄が通り過ぎたかなどを目視により認識することは極めて困難とされている（図31（A2）、（B2）、（C2）、（D2）では矢印で表されている）。よって、飾り図柄の種類ごとに高速可変表示のアニメーションのデータ（高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかに応じた種類）を有していても、あまり意味をなさずROM121の容量を圧迫するだけであるため、高速可変表示のアニメーションのデータについては、高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかにあらず共通のデータが用いられることが好ましい。

10

【1659】

（背景変化の動作例）

次に、背景変化の動作例について、図51～図52に基づいて説明する。図51は、（A1）は第1背景画像、（A2）は第1所定背景画像を示す図であり、（B）は背景変化を説明する図である。図52は、第1演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。

【1660】

図51に示すように、第1演出モードにおいては、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図51（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図51（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている。背景画像の切り替えは、所定の切り替え条件（例えば、SPリーチはずれが発生した場合など）が成立したことを契機に実行されるようになっていいる。本実施の形態では、SPリーチはずれの次の可変表示における所定のタイミング（例えば、可変表示開始時など）に実行されるようになっている。

20

【1661】

尚、本実施の形態では、第1演出モードにおいて、第1背景画像002SG081と第1所定背景画像002SG081Aとのいずれかに切り替え表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、第1背景画像002SG081と第1所定背景画像002SG081Aとを含む3種類以上の背景画像を切り替えて選択的に表示可能とされていてもよい。また、切り替え条件の成立は上記のものに限定されるものではなく、SPリーチ以外の特定演出が実行された場合や、一の背景画像が所定期間継続して表示された場合や、遊技者の操作により選択された場合などに成立してもよい。

30

【1662】

また、切り替え表示の開始タイミングは、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の開始タイミングとされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がリーチ状態になる前など、可変表示期間における任意のタイミングでもよい。

【1663】

図51（B）に示すように、第1背景画像002SG081から第1所定背景画像002SG081Aへ切り替え表示される場合（または第1所定背景画像002SG081Aから第1背景画像002SG081へ切り替え表示される場合）、不透明度100%で表示されている第1背景画像002SG081の透過率（透明度）を漸次増加させて消去するフェードアウト表示が実行される一方で、不透明度0%で非表示とされている第1所定背景画像002SG081Aの透過率（透明度）を漸次低下させていくフェードイン表示が実行される。つまり、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される（フェードアウト表示期間A1＝フェードイン表示期間B1）。フェードアウト表示期間A1及びフェードイン表示期間B1は、例えば約6秒とされ

40

50

、その間に約 2 1 0 フレームの画像が表示される。

【 1 6 6 4 】

具体的には、図 5 2 (A) に示すように、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示されている状態から、時間の経過に伴って透過率 (透明度) が高まって視認困難になっていく一方で (図 5 2 (B) 参照)、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の下位レイヤに表示されている第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率 (透明度) が低下していき、徐々に視認可能となっていく (図 5 2 (C) 参照)。

【 1 6 6 5 】

次いで、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の視認がより低下するとともに、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の視認性が高まり (図 5 2 (D) (E) 参照)、最終的には、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の透過率が 1 0 0 % になって消去される一方で、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率が 0 % になって視認容易になる (図 5 2 (F) 参照)。

10

【 1 6 6 6 】

尚、本実施の形態では、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 とが同期する、つまり、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 とは期間が同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードイン表示期間 B 1 との一部の期間のみが重複してもよいし、フェードアウト表示期間 A 1 が終了してからフェードイン表示期間 B 1 が開始されてもよい。

【 1 6 6 7 】

また、本実施の形態では、背景画像や飾り図柄のフェードアウト表示にて透過率は常に一定の割合で上昇し、背景画像や飾り図柄のフェードイン表示にて透過率は常に一定の割合で低下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、背景画像のフェードアウト表示やフェードイン表示における透過率は必ずしも一定の割合で上昇または低下するものに限定されるものではなく、例えば、第 1 期間では透過率がゆっくりと上昇または低下した後、第 2 期間では透過率が急速に上昇または低下するものでもよい。

20

【 1 6 6 8 】

また、本実施の形態では、一の演出モード (例えば、第 1 演出モードや第 2 演出モード) において背景画像が切り替え表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像から第 2 演出モードに対応する第 2 背景画像に切り替え表示されるものにおいても、第 1 背景画像のフェードアウト表示期間と第 2 背景画像のフェードイン表示期間とが同期するものにおいても適用可能である。

30

【 1 6 6 9 】

(可変表示における各部の動作例)

次に、各演出モードでの可変表示における各部の動作例について、図 5 3 ~ 図 5 6 に基づいて説明する。図 5 3 は、第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 5 4 は、第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 5 5 は、第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 5 6 は、(A) は第 1 演出モード、(B) は第 2 演出モード、(C) は第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

40

【 1 6 7 0 】

(第 1 演出モード)

図 5 3 に示すように、第 1 演出モードにおいて、保留記憶数が「 2 」以下で非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 1 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される (図 5 6 (A) 参照)。

50

【 1 6 7 1 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 1 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 1 6 7 2 】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 から第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A に切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【 1 6 7 3 】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 1 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 1 6 7 4 】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【 1 6 7 5 】

第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 1）。

【 1 6 7 6 】

また、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 1 よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 1）。

【 1 6 7 7 】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、背景パターンに対応したループ発光制御（図 3 5（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ 8 L、8 R からは、背景 B G M が出力される。

【 1 6 7 8 】

（第 2 演出モード）

次に、図 5 4 に示すように、第 2 演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 1 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 5 6（B）参照）。

【 1 6 7 9 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始され

てから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 2 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 1 6 8 0 】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 から第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A に切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【 1 6 8 1 】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 2 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 1 6 8 2 】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了され停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【 1 6 8 3 】

第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 2 よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 2）。このようにすることで、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行される可能性があるフェードアウト表示については、飾り図柄のフェードアウト表示が背景画像のフェードアウト表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【 1 6 8 4 】

また、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 2 よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 2）。このようにすることで、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行される可能性があるフェードイン表示については、飾り図柄のフェードイン表示が背景のフェードイン表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が終了することに注目させることができる。

【 1 6 8 5 】

また、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも、第 2 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 2 のほうが長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 5 6（A）（B）参照）。このようにすることで、第 2 演出モードでは、第 1 演出モードに比べて飾り図柄のスクロール表示の態様が異なるだけでなく、スクロール表示を開始してから高速表示になって飾り図柄を視認し難くなるまでのフェードアウト表示期間 A 2 2 が長くなるため、飾り図柄に長い期間注目させることができ

10

20

30

40

50

る。

【 1 6 8 6 】

尚、本実施の形態では、第 2 演出モードにおける飾り図柄の可変表示として、第 1 演出モードにおいて上方から下方に向けて直線状に移動する第 1 スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示として、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動する第 2 スクロール表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示は、上記のように飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するものだけでなく、前記変形例 1 で説明したように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を手前側から奥側にかけて湾曲状に移動するものや、下方から上方に向けて直線状または曲線状に移動するスクロール表示等、種々のスクロール表示を適用してもよい。

【 1 6 8 7 】

また、第 1 演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターン P A 1 - 1 が決定された場合と、第 2 演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターン P A 1 - 1 が決定された場合とで、フェードアウト表示期間 A 2 1、A 2 2 が異なる。このようにすることで、演出モードが異なるにもかかわらずフェードアウト表示期間が同じであることにより、決定された変動パターンが非リーチはずれ変動パターン P A 1 - 1 であることを遊技者が予測することが困難となるため、遊技の興趣が向上する。

【 1 6 8 8 】

また、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 と、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 2 とが異なる、つまり、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードアウト表示期間 A 2 2 とが同時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードアウト表示期間 A 1 とフェードアウト表示期間 A 2 2 とが同期すると、飾り図柄と第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が一緒に消えてしまい、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を消去させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【 1 6 8 9 】

また、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 と、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 2 とが異なる、つまり、フェードイン表示期間 B 1 とフェードイン表示期間 B 2 1 とが同時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードイン表示期間 B 1 とフェードイン表示期間 B 2 1 とが同期すると、飾り図柄と第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A が一緒に出現してしまい、飾り図柄の可変表示が停止されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を出現させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【 1 6 9 0 】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、背景パターンに対応したループ発光制御（図 3 5（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ 8 L、8 R からは、背景 B G M が出力される。

【 1 6 9 1 】

（第 3・第 4 演出モード）

次に、図 5 5 に示すように、第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 3 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロ

ール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 5 6（C）参照）。

【1692】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【1693】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【1694】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第 1 演出モードや第 2 演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【1695】

また、第 3 演出モードにおいて回転表示または第 4 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 1の方が長く、また、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 1よりも、第 2 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 2の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 5 6（A）～（C）参照）。

【1696】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光される。また、スピーカ 8 L、8 Rからは、高ベース楽曲が出力される。

【1697】

尚、本実施の形態では、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光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、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図 3 5（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行され、スピーカ 8 L、8 Rからは、背景 BGMが出力されるようにしてもよい。このようにすることで、演出制御用 CPU 120 の発光制御を簡素化することができる。

【1698】

（客待ちデモ演出の動作例）

次に、客待ちデモ演出について、図 5 7～図 5 8に基づいて説明する。図 5 7は、客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 5 8は、客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。

【1699】

図 5 7に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板 11から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば

、 60 秒) が経過したときに演出制御用 CPU 120 により開始される演出である。

【 1700 】

具体的には、特に図示しないが、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理において可動体 32A、32B などのイニシャル動作が実行された後、メニュー / 音量・光量調整表示 002SG480 が表示される (図 57 (A) 参照)。そして、電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間 (例えば、60 秒) が経過したとき、メニュー / 音量・光量調整表示 002SG480 が非表示となり、客待ちデモ演出画像 002SG400 が表示されて、客待ちデモ演出が開始される (図 57 (B) 参照)。

【 1701 】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタ (敵キャラクタ画像が含まれていてもよい) やコンテンツの内容などを順に紹介する動画が表示された後 (図 57 (B) ~ (E) 参照)、味方キャラクタが集合した画像が表示されたまま (図 57 (F) 参照)、可動体 32A が原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し (図 57 (G) ~ (H) 参照)、背景画像として通常状態に対応する第 1 背景画像 002SG081 が表示されて終了する (図 57 (I) 参照)。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー / 音量・光量調整表示 002SG480 が表示される (図 57 (J) 参照)。

【 1702 】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間 (例えば、60 秒) が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰り返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。また、待機演出としての客待ちデモ演出の演出態様は任意であり、種々に変更可能である。

【 1703 】

また、客待ちデモ演出の実行期間 (図 57 (B) ~ (H) 参照) において、表示エリア 5S には、小図柄が継続して停止表示される一方で、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に飾り図柄は非表示とされる。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【 1704 】

このような客待ちデモ演出が実行されているときに始動入賞が発生した場合の動作例について説明する。

【 1705 】

図 58 (A) に示すように、客待ちデモ演出が実行されているときに、第 1 始動入賞が発生した (可変表示の開始条件が成立した) 場合、図 58 (B) に示すように、客待ちデモ演出画像 002SG400 が表示されている状態で、表示エリア 5S にて小図柄の可変表示が開始される。

【 1706 】

次いで、図 58 (C) に示すように、客待ちデモ演出画像 002SG400 が非表示となって第 1 背景画像 002SG081 が表示され、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に飾り図柄が停止表示される。また、特図保留記憶表示エリア 5U とアクティブ表示エリア 5F が表示されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5U の左から 1 番目の表示エリアに第 1 保留表示 002SG101 が表示される。そして、第 1 保留表示 002SG101 の特図保留記憶表示エリア 5U からアクティブ表示エリア 5F への移動表示 (シフト表示) が開始されるとともに、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の変動開始アクションが左、右、中の順に開始される。

【 1707 】

図 58 (D) に示すように、第 1 保留表示 002SG101 のアクティブ表示エリア 5F へのシフト表示が終了すると、図 58 (E) に示すように、各飾り図柄表示エリア 5L

10

20

30

40

50

、5 C、5 Rの飾り図柄が順に上方に移動して変動開始アクションが終了し、スクロール表示が開始される（図58（F）参照）。

【1708】

このように、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第1演出モードに対応する第1背景画像002SG081）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される。

【1709】

つまり、客待ちデモ演出画像002SG400が表示されたまま飾り図柄のスクロール表示が開始されると、遊技者は第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことが分かりにくいいため、小図柄の可変表示を開始しつつ、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示された後、保留表示のシフト表示が終了してからスクロール表示が開始されるようにすることで、遊技者に対し第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことを認識させることができる。一方、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示し、さらにシフト表示が終了してからスクロール表示を開始する場合、第1始動入賞の発生からスクロール表示の開始までのタイムラグが大きくなるため、小図柄については、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、飾り図柄の可変表示に対応した表示を担保することができる。

【1710】

また、本実施の形態では、図57（A）、（I）、（J）に示すように、客待ちデモ演出が終了して飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が停止表示されている状態となったときに、第1演出モードや第2演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション（図34（C）参照）が実行され、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dにおいてループ発光制御（図35（B）参照）が実行される。一方、第3演出モードや第4演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション（図34（C）参照）が実行されず、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dにおいては高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などに合わせた発光制御が実行される。

【1711】

このように、低ベース状態においては、飾り図柄のループアクションが、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し実行されることで、飾り図柄に注目させることができるようになるため、飾り図柄の可変表示、つまり、遊技再開を促進することができる一方で、高ベース状態においては、飾り図柄のループアクションもループ発光制御も実行されないで、高ベース中の演出（第3演出モードや第4演出モード）が実行されていることに注目させることができる。第1演出モードや第2演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行しなくてもよいし、第3演出モードや第4演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行するようにしてもよい。

【1712】

また、高ベース状態における可変表示の停止中に、飾り図柄のループアクションが実行されないのは、遊技者が高ベース状態において遊技を終了することは考えにくく、単に離席している可能性が高いため、可変表示されていない非稼働状態のパチンコ遊技機1だからといって遊技者に着席するようにアピールする必要がなく、また、ループアクションでアピールすることにより他の遊技者が誤って座ってしまうことが抑制される。

【1713】

また、本実施の形態の「ループアクション」とは、あくまで「動き」にフォーカスしたものであるが、例えば、飾り図柄の位置が変化したり、揺れ動いたり、変形したりするなどの動作は行われないが、停止表示されたまま飾り図柄にハイライトが移動表示されてきらっと光るようなアニメーション等が行われるようにしてもよい。

【 1 7 1 4 】

また、本実施の形態では、高ベース状態において背景画像として表示される第3背景画像002SG083や第4背景画像002SG084やキャラクタ画像などの演出画像（図示略）などについては、高ベース楽曲に合わせて、あるいは、所定の移動速度で背景画像が移動表示されるなどアニメーション表示されるようにしてもよい。また、この場合、上記したように高ベース状態における可変表示の停止中において、飾り図柄のループアクションは実行されないものの、第3背景画像002SG083や第4背景画像002SG084についてはアニメーション表示が継続されるようにしてもよい。

【 1 7 1 5 】

（擬似連予告の動作例）

10

次に、擬似連予告の動作例について、図59～図60に基づいて説明する。図59は、擬似連予告の流れを示す図である。図60は、（A）は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、（B）は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、（C）は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。

【 1 7 1 6 】

図59に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、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か否かを煽る演出である。

【 1 7 1 7 】

20

図60（A）に示すように、擬似連予告は、初回可変表示と1回の再可変表示とで総可変表示回数が2回となる「擬似連1回パターン」と、初回可変表示と2回の再可変表示とで総可変表示回数が3回となる「擬似連2回パターン」と、が実行可能とされており、スーパーリーチ（擬似連1回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連1回パターン」が実行され、スーパーリーチ（擬似連2回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連2回パターン」が実行される。尚、大当たり期待度は「擬似連1回パターン」よりも「擬似連2回パターン」の方が高い。

【 1 7 1 8 】

具体的には、図59（A）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示され、次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されてリーチ状態になった後（図59（B）参照）、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置の手前で減速表示される（図59（C）参照）。

30

【 1 7 1 9 】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図59（D）参照）、1回目の再可変表示が開始されること、つまり、2回目の可変表示が開始されることを示す「×2」なる擬似連回数表示002SG212が中飾り図柄表示エリア5Cの上方に表示され（図59（F）参照）、左飾り図柄表示エリア5L、中飾り図柄表示エリア5C、右飾り図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図59（G）参照）。尚、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、擬似連図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置を通過し、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Cに仮停止表示された飾り図柄より1つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図59（E）参照）。

40

【 1 7 2 0 】

図59（G）において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連1回パターン」の擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図59（L）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに

50

仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されてリーチ態様となり（図 5 9（M）参照）、S P リーチ演出に発展する。

【1721】

また、図 5 9（G）において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連 2 回パターン」の擬似連予告の場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示され、次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて再びリーチ状態になった後、表面に「NEXT！」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置の手前で減速表示される（図 5 9（H）参照）。

【1722】

次いで、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図 5 9（I）参照）、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「×3」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が中飾り図柄表示エリア 5 C の上方に表示された後（図 5 9（J）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の可変表示が再開される（図 5 9（K）参照）。

【1723】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 5 9（L）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されてリーチ態様となり（図 5 9（M）参照）、S P リーチ演出に発展する。

【1724】

尚、擬似連予告は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図 5 9（A）～（C）、（G）、（J）、（K）、（L）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 5 9（D）～（F）、（H）、（I）、（M）参照）と、を含む。

【1725】

図 6 0（B 1）に示すように、擬似連予告において、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示された後、可変表示が再開されるときに、可変表示が再開された回数を特定可能な擬似連回数表示が表示される。具体的には、1 回目の再可変表示が開始されること、つまり、2 回目の可変表示が開始されることを示す「×2」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2（図 5 9（F）（G）参照）や、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「×3」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3（図 5 9（J）（K）参照）が表示される。

【1726】

図 6 0（B 1）に示す擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 と、図 6 0（B 2）に示す擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 は、それぞれ青色で表示されるときと赤色で表示されるときとがある。また、図 3 0 で説明したように、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。このような擬似連回数表示の表示色については、図 2 9 にて説明した可変表示回数設定処理におけるステップ 0 0 2 S G S 2 7 8、0 0 2 S G S 2 8 0 において、図 6 0（C）に示す擬似連回数表示色決定テーブルを用いて決定される。

【1727】

具体的には、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 8、0 0 2 S G S 2 8 0 において、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の表示色を決定する場合、可変表示結果が「確変大当たり」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 1 0 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色とが青色 / 図柄色と擬似連回数表示色とが赤色）を 9 0 % の割合で決定する。

10

20

30

40

50

【 1 7 2 8 】

また、可変表示結果が「非確変大当り」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 3 0 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色 / 図柄色と擬似連回数表示色が赤色）を 7 0 % の割合で決定する。

【 1 7 2 9 】

また、可変表示結果が「はずれ」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 9 0 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色 / 図柄色と擬似連回数表示色が赤色）を 1 0 % の割合で決定する。

【 1 7 3 0 】

このように、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている。

【 1 7 3 1 】

具体的には、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（青色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（青色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【 1 7 3 2 】

また、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも低くなる。

【 1 7 3 3 】

さらに、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（「 2 」、青色）が決定されたときは（図 6 0（B 1）参照）、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 が「× 2」となる擬似連 1 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字及び表示色が同一種類である青色となる第 2 組合せ（「× 2」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は同一種類であるが表示色が異なる赤色となる第 1 組合せ（「× 2」、赤色）よりも高い割合で決定される。

【 1 7 3 4 】

また、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が「× 3」となる擬似連 2 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字が異なるが表示色が同一種類である青色となる第 3 組合せ（「× 3」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 の数字も表示色も異なる赤色となる第 4 組合せ（「× 3」、赤色）よりも高い割合で決定される。

10

20

30

40

50

【 1 7 3 5 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（「 2 」、青色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【 1 7 3 6 】

可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として確変図柄（「 3 」、赤色）が決定されたときは、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 が「 × 2 」となる擬似連 1 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は異なるが、表示色が同一種類である赤色となる第 3 組合せ（「 × 2 」、赤色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字と表示色が異なる青色となる第 4 組合せ（「 × 2 」、青色）よりも高い割合で決定される。

10

【 1 7 3 7 】

また、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が「 × 3 」となる擬似連 2 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字及び表示色が同一種類となる第 2 組合せ（「 × 3 」、赤色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は同一種類であるが表示色が異なる青色となる第 1 組合せ（「 × 3 」、青色）よりも高い割合で決定される。

20

【 1 7 3 8 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（「 3 」、青色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【 1 7 3 9 】

このように擬似連予告においては、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字が同一種類で、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当たり遊技状態に制御される割合が高くなることで、擬似連予告が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

30

【 1 7 4 0 】

また、擬似連予告では、変動パターンとして擬似連 1 回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が大当たり遊技状態に制御される割合が高いため、擬似連 1 回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合よりも、擬似連 2 回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合の方が大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるようにすることで、擬似連の実行回数と擬似連回数表示の数字及び表示色とにより注目させることができる。

40

【 1 7 4 1 】

また、擬似連 2 回目において仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合、飾り図柄は確変図柄となるため、変動パターンとして擬似連 1 回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が確変大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。

【 1 7 4 2 】

50

また、本実施の形態では、擬似連回数表示の表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字に応じて複数色のうちからいずれかに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、擬似連回数表示の表示色は、擬似連回数ごとに予め定められた表示色とされていてもよい。

【1743】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示002SG212、002SG213の表示態様として、「×2」や「×3」とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連回数表示は、擬似連回数を特定可能であれば種々の態様に変更可能であり、例えば、「n連目」（nは2以上の整数）、「n回目」、「再変動n回目」など、種々の態様にて表示可能である。

10

【1744】

尚、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示の数字が同一種類となり、かつ、同一色となるのは、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「2」、青色）で、擬似連回数表示002SG212（「×2」、青色）の場合と、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「3」、赤色）で、擬似連回数表示002SG213（×3、赤色）の場合の2パターンであったが、上記以外にも、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「4」、緑色）で、擬似連回数表示（×4、緑色）の場合などの他のパターンがあってもよく、飾り図柄の数字色、擬似連回数表示の数字色、擬似連回数は種々に変更可能である。

【1745】

20

また、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合にも、擬似連回数表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字と同一色にするか否かを決定し、同一色に決定された方が、非同一色に決定された場合よりも期待度が高く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、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合、擬似連回数表示色を決定せず、あらかじめ定められた表示色（例えば、白色など）に一律に決定するようにしてもよい。

【1746】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されてリーチ状態になった後、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連飾り図柄の表示態様は種々に変更可能である。また、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と異なる数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lまたは右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄、あるいは擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始されるものでもよい。

30

【1747】

40

尚、擬似連予告において飾り図柄表示エリア5L、5Rに仮停止表示された飾り図柄は、必ずしも可変表示の終了時に停止表示される確定飾り図柄と同一でなくてもよい。また、例えば、擬似連1回目で通常図柄が仮停止表示された後、擬似連2回目で確定図柄、つまり、擬似連1回目と異なる図柄が仮停止表示されてもよい。また、擬似連回数は上記2回に限定されるものでなく、3回以上の擬似連（再可変表示）が実行可能とされてもよい。

【1748】

（リーチ演出の動作例）

次に、リーチ演出の動作例について、図61～図63に基づいて説明する。図61は、リーチ演出の流れを示す図である。図62は、図61に続くリーチ演出の流れを示す図で

50

ある。図 6 3 は、リーチ演出における各部の動作例を示す図である。尚、以下においては、第 1 演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第 2 ~ 4 演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよい。

【 1 7 4 9 】

図 6 1 (A) に示すように、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示され (図 6 1 (B) 参照) 、次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される (図 6 1 (C) 参照) 。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。また、可動体 3 2 A 、 3 2 B の可動体ランプ 9 d は、前述したループ発光制御 (図 3 5 (B) 参照) に基づいて点灯している。

10

【 1 7 5 0 】

尚、図 6 1 (B) 、 (C) において、左飾り図柄表示エリア 5 L 、右飾り図柄表示エリア 5 R の順に仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、左右の飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 R に飾り図柄が同時に仮停止表示されてもよい。

【 1 7 5 1 】

図 6 1 (D) に示すように、リーチ演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されるとともに、中飾り図柄表示エリア 5 C において可変表示中の飾り図柄 (ほぼ透明で見えない) に重畳するようにリーチライン示唆画像としてのリーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が表示されてリーチライン示唆演出が開始される。リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示された飾り図柄を結ぶリーチラインを強調する表示であり、リーチライン上に中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄が停止表示されることを示唆する表示である。

20

【 1 7 5 2 】

尚、図 6 1 (D) において、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄は、前述した変動停止アクションのように、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタのみが拡大表示されるのではなく、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 及び台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 が全て同一比率で拡大表示されている。このように、可変表示の停止時とは態様が異なる拡大表示とすることで、可変表示が停止されたのではなく、リーチ態様となったことを認識させることができる。

30

【 1 7 5 3 】

リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 は、図 6 1 (D) に示すようにリーチ演出が開始されたときには、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置付近に、可変表示中の飾り図柄に重畳するように小さく表示された後、左右の飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 R の停止位置 (左右方向) に向けて線状に漸次延設され (図 6 1 (E) 参照) 、表示画面の左右側辺に到達した後 (図 6 1 (F) 参照) 、上下寸法が広がるように態様が変化した後 (図 6 1 (G) 参照) 、フェードアウト表示により漸次透過率 (透明度) が高くなり (図 6 1 (H) 参照) 、最終的に消去され非表示となる (図 6 2 (I) 参照) 。

40

【 1 7 5 4 】

また、図 6 1 (F) に示すように、リーチライン示唆演出において、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様を変化させる (拡大表示する) ことが可能であるとともに、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5 の表示画面の周辺 (近傍) に配置された可動体 3 2 A 、 3 2 B の可動体ランプ 9 d を消灯させることで表示画面の周囲が通常時よりも暗くなるので、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 をより目立たせることができる。

【 1 7 5 5 】

50

また、図 6 1 (D) に示すように、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄が拡大表示された後、左の飾り図柄は左に、右の飾り図柄は右に向けて、つまり、互いに離間する方向に向けて移動を開始する (図 6 1 (E) 参照) 。また、互いに離間しながら上下方向を向く回転軸を中心として所定角度回転し (図 6 1 (F) 参照) 、表示画面の左右に最も離れた離間位置に到達したときに移動及び回転表示が終了して、仮停止表示される (図 6 1 (G) 参照) 。

【 1 7 5 6 】

その後、図 6 1 (H) に示すように、拡大したまま左右の離間位置に表示された左右の飾り図柄は、縮小、かつ、回転表示しながら離間位置から飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 R に向けて移動し、通常の表示位置に復元される。

10

【 1 7 5 7 】

そして、図 6 2 (I) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 R に飾り図柄が復元し、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が消去されて非表示となると、中飾り図柄表示エリア 5 C にて可変表示されていた飾り図柄は、スクロール表示速度が漸次低下するとともに、透過率 (透明度) が漸次低下してフェードイン表示され (図 6 2 (J) ~ (K) 参照) 、最終的に飾り図柄の透過率は 0 % (不透明) となり、低速にてスクロール表示が行われる (図 6 2 (L) 参照) 。

【 1 7 5 8 】

図 6 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチライン示唆演出を実行するときに、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該飾り図柄を離間させる離間表示と、を実行可能であり、拡大表示を開始してから終了するまでの第 1 期間 $t d 1$ よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第 2 期間 $t e 1$ の方が長いことで ($t d 1 < t e 1$) 、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させることができる。

20

【 1 7 5 9 】

また、上記拡大表示を開始してから該拡大表示が終了するまでの期間 $t d 2$ は、拡大表示された飾り図柄が元の際に図に復元されるまでの期間 $t f 1$ よりも長いために ($t d 2 < t f 1$) 、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させつつ、復元する際には速やかに縮小して次の演出に備えることができる。

【 1 7 6 0 】

30

また、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されると、いずれの飾り図柄が停止表示されるのか注目される中飾り図柄表示エリア 5 C の左右寸法が狭まって飾り図柄の可変表示を視認し難くなるため、左右の飾り図柄を離間させる移動表示が行われることで、拡大表示によりリーチ態様となった左右の飾り図柄を強調した後、速やかに中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄に注目させることができる。

【 1 7 6 1 】

また、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が仮停止表示されてリーチ態様となった直後に表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ態様となると同時に表示されるようにしてもよい。

40

【 1 7 6 2 】

また、可動体ランプ 9 d は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が仮停止表示されてリーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が表示された後、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様が変化しているときに消灯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、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示と同時に消灯されるようにしてもよい。また、消灯させるものに限らず、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様が変化しているときよりも輝度を低下させるようにしてもよい。

【 1 7 6 3 】

50

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様が変化しているときに消灯される特定発光手段として、画像表示装置 5 の上下に設けられている可動体 3 2 A、3 2 B に内蔵された可動体ランプ 9 d を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特定発光手段は、画像表示装置 5 の周辺に設けられているランプであれば上記のように動作可能な可動体に設けられたものに限定されず、例えば、遊技盤に設けられたアタッカランプ 9 c 等を含めた複数の盤側ランプや、遊技機用枠 3 に設けられたメインランプ 9 a や枠ランプ 9 b 等であってもよく、特に画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の近傍に設けられたランプであれば、消灯によりリーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 を目立たせることができる。

10

【 1 7 6 4 】

また、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の実行後、中飾り図柄表示エリア 5 C において可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が実行される前の第 1 透過率 F 1 よりも透過率（透明度）が低い第 2 透過率 F 2 とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去された後のタイミングであることで、中飾り図柄表示エリア 5 C において可変表示中の飾り図柄がリーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示の邪魔になることがない。

【 1 7 6 5 】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去されてから、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の透過率が漸次低下する（フェードイン表示）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去されるとほぼ同時に第 2 透過率 F 2 に変化してもよいし、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去された後、所定時間が経過してから第 2 透過率 F 2 に変化してもよい。

20

【 1 7 6 6 】

（ S P リーチ演出の動作例 ）

次に、S P リーチ演出の動作例について、図 6 4 ~ 図 6 6 に基づいて説明する。図 6 4 は、S P リーチ演出の流れを示す図である。図 6 5 は、図 6 4 に続く S P リーチ演出の流れを示す図である。図 6 6 は、S P リーチ演出における各部の動作例を示す図である。

30

【 1 7 6 7 】

図 6 4（ A ）に示すように、低ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、図 6 1（ C ）にて説明したリーチ態様となった後、S P リーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 0 0 2 S G 0 7 0 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての S P リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図 6 4（ B ）、（ C ）参照）。S P リーチ演出では、通常背景画像である第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 及び第 2 背景画像 0 0 2 S G 0 8 2 とは異なる画像であって、S P リーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示される。尚、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 は、S P リーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされている。

40

【 1 7 6 8 】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 0 0 2 S G 0 7 1 と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン表示 0 0 2 S G 0 7 2 とが表示されることで開始される（図 6 4（ D ）参照）。

【 1 7 6 9 】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示 0 0 2 S G 0 7 1 とボタン表

50

示 0 0 2 S G 0 7 2 とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ 9 d が所定の発光色で点灯しながら可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇し、可動体 3 2 B を強調するエフェクト表示 0 0 2 S G 0 7 3 が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図 6 4（E）参照）。

【 1 7 7 0 】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示される（図 6 4（F）参照）。

10

【 1 7 7 1 】

そして、図 6 4（G）に示されるように、S P リーチ演出の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示される。その後、火が着いた着火装置を手にしたキャラクタ 0 0 2 S G 0 7 4 が出現し、表示画面の右側辺下部からフレームイン表示した後、左側に向けて走りながら、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されている各飾り図柄の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 に点火していく（図 6 4（H）参照）。

【 1 7 7 2 】

図 6 6（A）に示すように、各図柄の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の周縁の所定位置に点火されることで表示された炎を示す特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 は、図 6 6（B）～（D）に示すように、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の周縁に沿って増加していき、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字の近傍に表示される。また、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 を構成する炎の画像は、図 6 6（D）中拡大図に示すように、態様が異なる 3 つの画像（特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 A、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 B、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 C）が繰り返しループ表示されることで、炎が揺れ動いているように動作表示される。最後に、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が非表示となるとともに、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図 6 4（J）参照）。

20

【 1 7 7 3 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示 0 0 2 S G 0 7 8 が表示された後（図 6 4（K）参照）、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「2 3 2」）が仮停止表示される（図 6 4（L）参照）。

30

【 1 7 7 4 】

そして、図 6 4（M）に示されるように、報知演出（S P リーチ演出）の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「2 3 2」）が仮停止表示される。その後、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図 6 4（N）参照）。

40

【 1 7 7 5 】

また、高ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、大当り遊技状態に制御されることが報知される報知演出が行われた後（図 6 4（E）参照）、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示される（図 6 5（O）参照）。

【 1 7 7 6 】

50

そして、図 6 5 (P) に示されるように、報知演出 (S P リーチ演出) の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示され、第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ (例えば、「 2 2 2 」) が仮停止表示される。その後、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が表示されることなく、各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される (図 6 5 (Q) 参照)。

【 1 7 7 7 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示 0 0 2 S G 0 7 8 が表示された後 (図 6 4 (K) 参照)、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ (例えば、「 2 3 2 」) が仮停止表示される (図 6 5 (R) 参照)。

10

【 1 7 7 8 】

そして、図 6 5 (S) に示されるように、報知演出 (S P リーチ演出) の終了に伴い、第 5 背景画像 0 0 2 S G 0 8 5 が非表示となって第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示され、第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ (例えば、「 2 3 2 」) が仮停止表示される。その後、特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される (図 6 5 (T) 参照)。

20

【 1 7 7 9 】

このように、低ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 に対して特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が動作表示されることにより、演出効果を高めて盛り上げつつも (図 6 4 (H)、(I) 参照)、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された飾り図柄の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 に対して特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が動作表示されないことで (図 6 5 (S) 参照)、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【 1 7 8 0 】

尚、本実施の形態では、低ベース状態において、S P リーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 に対して炎を示す特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が近接して動作表示される形態を例示したが、特定画像は上記のような炎を示す特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 に限定されるものではなく、炎以外の画像 (例えば、光、水、エフェクト、キャラクタ、アイテムなど) を適用してもよい。

30

【 1 7 8 1 】

また、特定画像の動作表示とは、上記のように炎が揺れ動く態様だけでなく、特定画像が数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の周囲を回転したり、形態や表示色が変化したりすることを含んでもよい。

【 1 7 8 2 】

また、本実施の形態では、キャラクタ 0 0 2 S G 0 7 4 が各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されている各飾り図柄に作用することで数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の周囲に特定画像 0 0 2 S G 0 7 5 が動作表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ 0 0 2 S G 0 7 4 が各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されている各飾り図柄に作用せずに特定画像が表示されるようにしてもよい。

40

【 1 7 8 3 】

(変形例 2)

次に、本発明の変形例 2 について、図 6 7 に基づいて説明する。図 6 7 は、(A 1) ~ (A 7) は本発明の変形例 2 を示す図である。

【 1 7 8 4 】

前記実施の形態における変動停止アクションは、飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、

50

５Ｃ、５Ｒの停止位置に仮停止表示されるときに、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２に表示されているキャラクタが拡大表示されるものであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置を通過した後に反対方向に移動して停止位置に復元するように移動表示されてもよい。

【１７８５】

具体的には、図６７（Ａ１）、（Ａ２）に示すように、飾り図柄は、停止位置に向けて減速表示されながら白矢印方向に向けて漸次下方へ移動し、停止位置に到達して仮停止表示されると（図６７（Ａ３）参照）、台座表示部００２ＳＧ０５４及び情報表示部００２ＳＧ０５３は停止位置に仮停止表示されたまま、数字表示部００２ＳＧ０５１とキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は、停止位置を通過してさらに下方への移動表示が継続される。

10

【１７８６】

このとき、数字表示部００２ＳＧ０５１が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離Ｌ２の方が、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離Ｌ１よりも大きくなっている（ $L1 < L2$ ）。

【１７８７】

その後、停止位置を通過した数字表示部００２ＳＧ０５１とキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は、それぞれ上方に移動して、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は停止位置に仮停止表示される一方で（図６７（Ａ５）参照）、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２は、再度停止位置を通過して上方に移動する（図６７（Ａ６）参照）。このように、数字表示部００２ＳＧ０５１が停止位置を上方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離Ｌ３は、数字表示部００２ＳＧ０５１が停止位置を下方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離Ｌ２よりも小さい（ $L3 < L2$ ）。最後に、数字表示部００２ＳＧ０５１が下方に移動して停止位置に仮停止表示される（図６７（Ａ７）参照）。

20

【１７８８】

尚、図６７（Ａ６）においてキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のみが停止位置を通過して上方に移動するアクションは、図３４（Ａ）に示す変動開始アクションＡ４とは態様が異なる上昇アクションとなるため、変動開始アクションとの違いを認識させることができる。

【１７８９】

このように、飾り図柄が停止位置に到達したときに、到達したタイミングで仮停止表示されるのではなく、飾り図柄を形成する複数の種表示部の少なくとも一部が停止位置を通過した後、反対側に移動して停止位置に戻るように表示することで、一部の表示部が勢いで通過してしまったかのように見せることができるため、リアリティを持たせることができる。

30

【１７９０】

また、複数の表示部のうち第１表示部（例えば、台座表示部００２ＳＧ０５４及び情報表示部００２ＳＧ０５３）を停止位置に仮停止表示させる一方で、他の第２表示部（例えば、数字表示部００２ＳＧ０５１とキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２）について停止位置を通過させることで、停止位置が不明確にならないようにしつつ、動きを持たせることができる。さらに、第２表示部のうち一方の数字表示部００２ＳＧ０５１と他方のキャラクタ表示部００２ＳＧ０５２とが通過する移動距離が各々異ならせることで、表示部のサイズや見た目に合わせた動作表示を行うことができる。

40

【１７９１】

（変形例３）

次に、本発明の変形例３について、図６８に基づいて説明する。図６８は、（Ａ）～（Ｄ）は本発明の変形例３を示す図である。

【１７９２】

前記実施の形態では、第１演出モードにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止位置に飾り図柄が仮停止表示されるとき、図３２（Ａ２）に示すように、該停止位

50

置に仮停止表示された飾り図柄の前後の飾り図柄は仮停止表示され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、はずれ変動パターンに基づく可変表示において、図 6 8 (B) に示すように、いずれかの飾り図柄 (例えば、飾り図柄「 3 」) が停止位置に仮停止表示されたときに、前後の飾り図柄 (例えば、飾り図柄「 2 」、飾り図柄「 4 」) の一部が仮停止表示されるものでもよい。

【 1 7 9 3 】

そして、可変表示されていたいずれかの飾り図柄 (例えば、飾り図柄「 3 」) が停止位置に仮停止表示された場合に (図 6 8 (A)、(B) 参照)、変動停止アクションを行う場合 (図 6 8 (C)、(D) 参照)、変動停止アクションの実行対象となるのは、停止位置に仮停止表示された飾り図柄であり、停止位置以外のエリアに仮停止表示されている飾り図柄については変動停止アクションを実行しないことが好ましい。

10

【 1 7 9 4 】

このようにすることで、飾り図柄の可変表示の表示結果としてはずれ表示結果に対応する飾り図柄の組合せであるはずれ組合せが導出される場合に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄を一旦拡大表示させることにより、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさないはずれ組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を飾り図柄が表示される領域へ留めることができる。また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄を拡大表示させる場合に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に位置しない飾り図柄は拡大表示されないため、遊技者の視線を飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した飾り図柄に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。

20

【 1 7 9 5 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示させる飾り図柄を拡大表示させる場合にもループ発光制御が継続して行われるため (図 5 3、図 5 4 参照)、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d の制御を簡素化できる。尚、有効停止位置が複数設定されている場合、各有効停止位置に仮停止表示された飾り図柄について変動停止アクションが実行されてもよい。

【 1 7 9 6 】

(他の変形例)

30

また、可変表示態様がリーチ態様になった後、S P リーチ演出に発展する場合において、リーチ態様を形成する左右の飾り図柄が表示画面の手前側へ移動する第 1 所定動作と、表示画面の奥側へ移動する第 2 所定動作とを含む特定動作により、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 のみを S P リーチ演出が表示される表示画面の所定位置 (例えば、表示画面上部左右側) へ移動させるようにしてもよく、この場合、飾り図柄の移動速度は、第 1 所定動作よりも第 2 所定動作の方が速いことが好ましい。

【 1 7 9 7 】

また、可変表示が停止しているときに、飾り図柄は数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 と情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 とが表示されるものにおいて、可変表示の開始時に、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 が、スクロール表示とは異なる数字用変動開始アクションを実行可能とするとともに、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字用変動開始アクションに連動して、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 も情報表示用変動開始アクションを実行可能としてもよい。そしてこのようにした場合、数字用変動開始アクションが終了する前に情報表示用変動開始アクションが終了して情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 が消去されるようにしてもよい。

40

【 1 7 9 8 】

以上、本発明の実施の形態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の形態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。

【 1 7 9 9 】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第 1 演出モードと第 2 演出モード

50

のいずれかを実行可能とされ、低確高ベース状態において第3演出モード、高確高ベース状態において第4演出モード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、低ベース状態において3種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において3種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。

【1800】

また、前記実施の形態では、第1演出モードでは上下方向の第1スクロール表示、第2演出モードでは奥側から手前側に湾曲移動する第2スクロール表示、第3演出モードでは回転表示、第4演出モードでは上下方向の第3スクロール表示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、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

10

【1801】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当たり遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当たり遊技状態などを適用してもよい。

【1802】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【1803】

20

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当たり遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機1に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当たり遊技後に制御される時短状態を時短状態A、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態B、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Cとすればよい。

30

【1804】

また、上記した時短状態Cに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Cに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Cに当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【1805】

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。

40

【1806】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非AT状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（AT）、特別状態はアシストタイム（AT）等が該当する

50

。

【 1 8 0 7 】

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 】

【 1 8 0 8 】

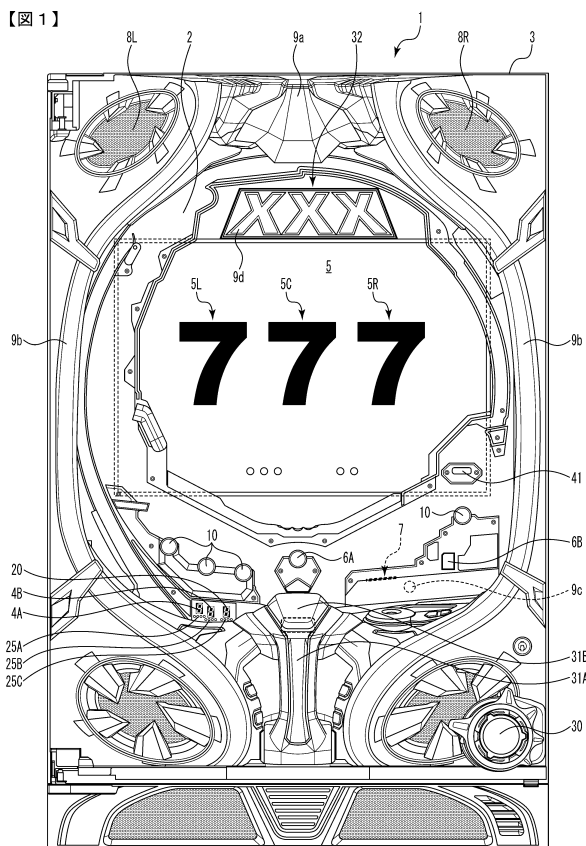
- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 9 遊技効果ランプ
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 3 1 B プッシュボタン 3 1 B
- 3 2 可動体
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 演出制御用 C P U

10

20

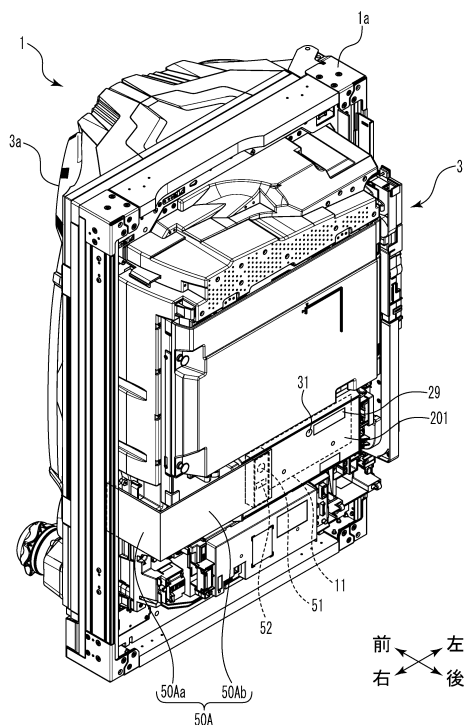
【 図面 】

【 図 1 】



【 図 2 】

【 図 2 】

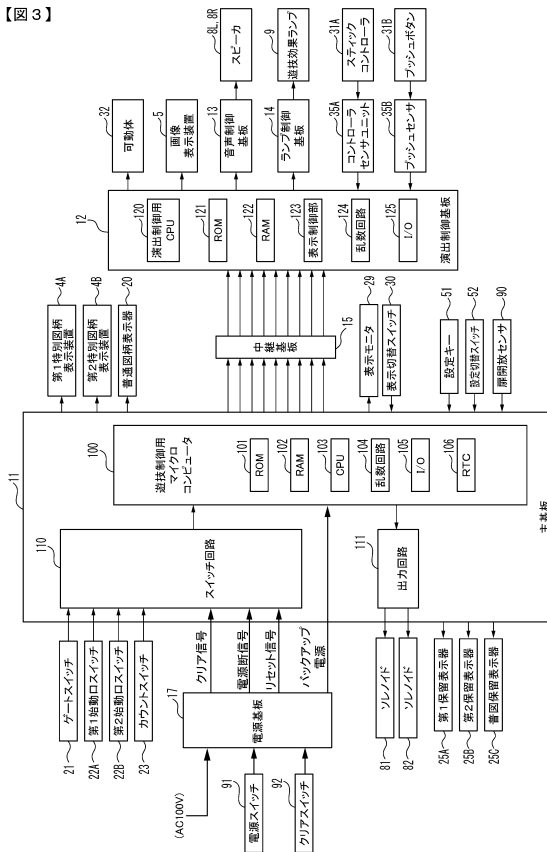


30

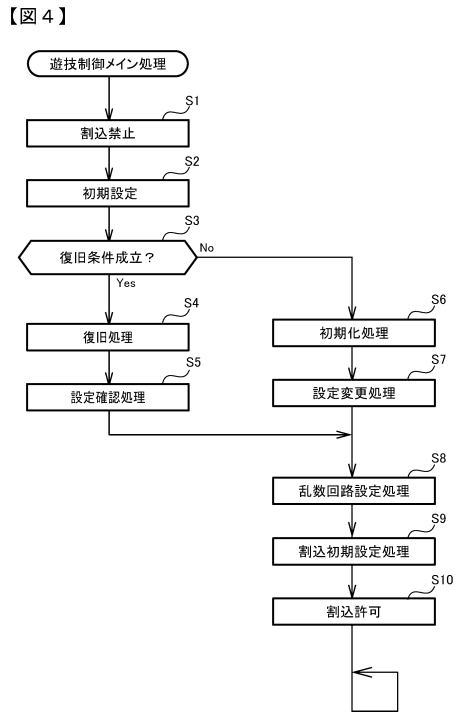
40

50

【図 3】



【図 4】

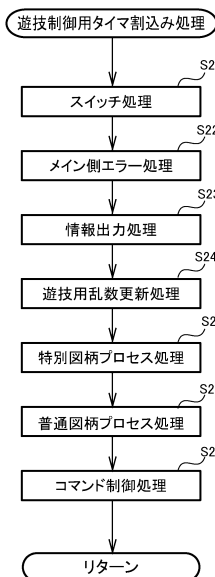


10

20

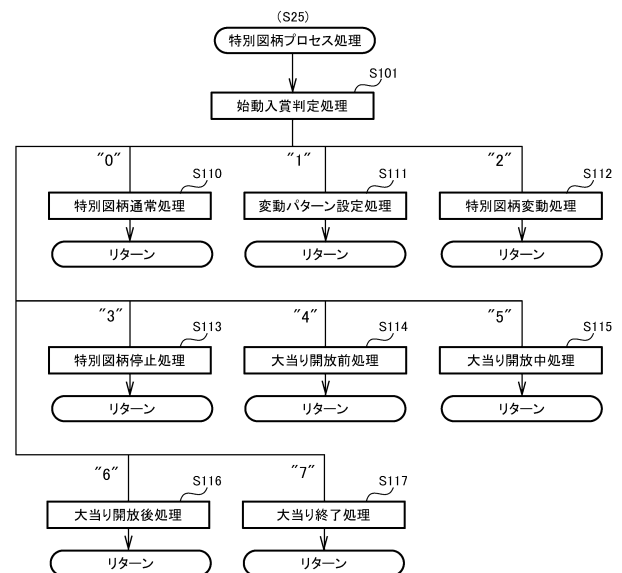
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



30

40

50

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

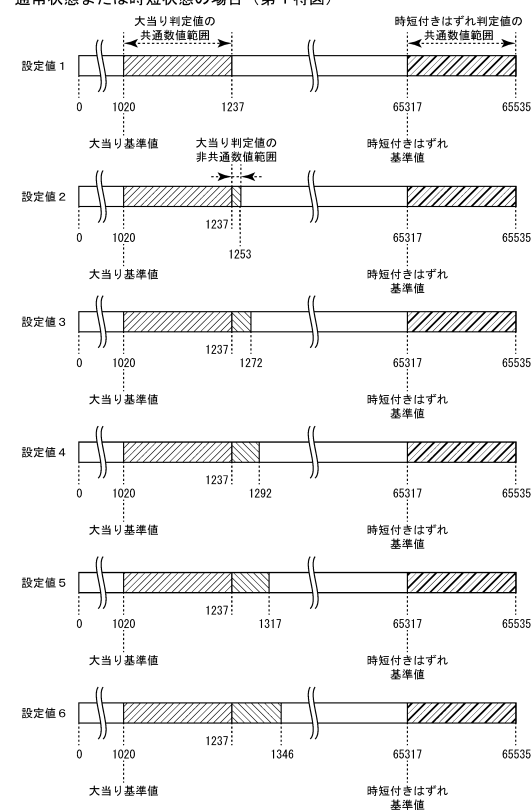
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
時短付き または時短状態	時短付き はずれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	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
増変状態	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】

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

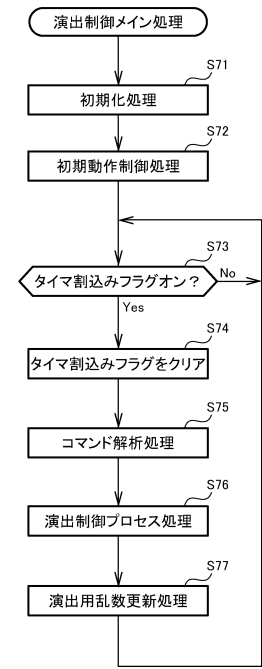
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
時短付き または時短状態	時短付き はずれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	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
増変状態	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 9】



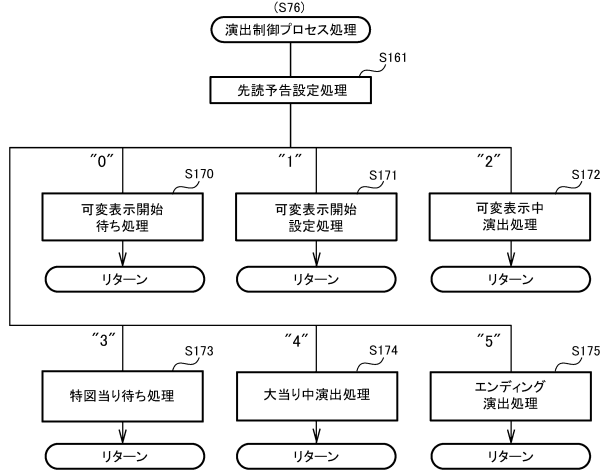
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



10

20

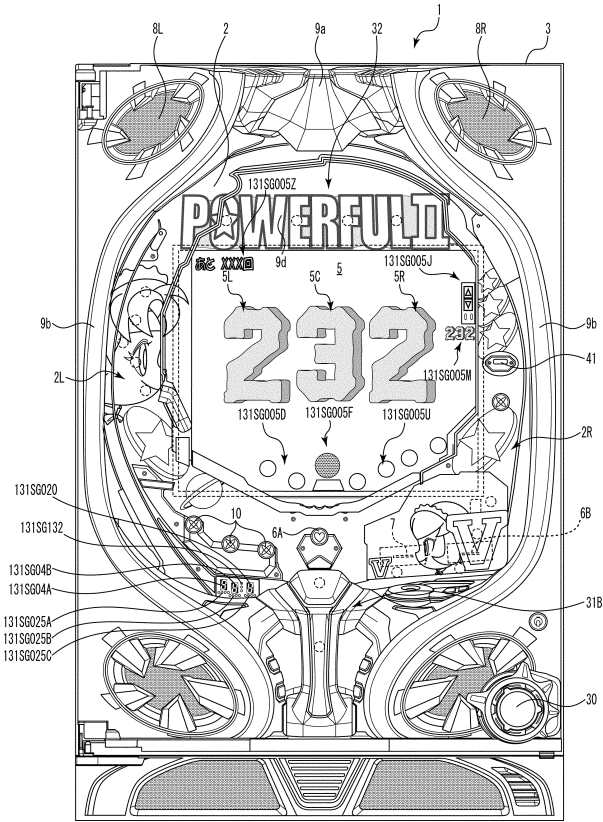
30

40

50

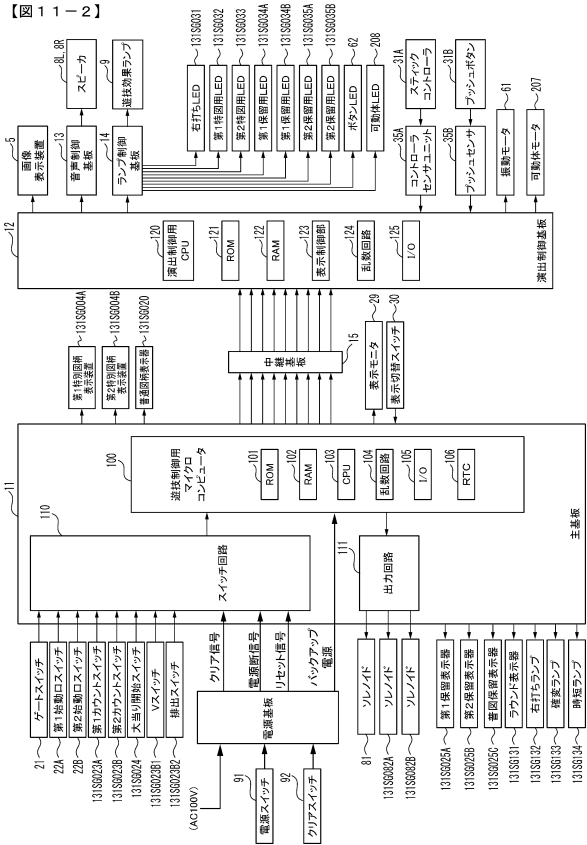
【図 11 - 1】

【図 11 - 1】 特徴部 131SG



【図 11 - 2】

【図 11 - 2】



【図 11 - 3】

【図 11 - 3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	0~255	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR5	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3~13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当り
時短状態	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0~149
大当りB	150~299

(C2) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0~99
大当りC	100~299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ: 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ラウンド目までの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

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リリーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リリーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リリーチ(はずれ)
ノーマルリリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリリーチ(はずれ)
低ベース弱スーパーリリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパーリリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパーリリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリリーチA	PA2-4	63000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000	低ベース強スーパーリリーチA(はずれ)
	PA2-7	78000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリリーチB	PA2-8	83000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパーリリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリリーチC	PA2-10	88000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチC(はずれ)
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000	低ベース強スーパーリリーチC(はずれ)
低ベース最強スーパーリリーチ	PA2-13	98000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース最強スーパーリリーチ(はずれ)
	PA2-14	103000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース最強スーパーリリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパーリリーチ(はずれ)
高ベーススーパーリリーチA	PA2-16	30000	高ベーススーパーリリーチA(はずれ)
高ベーススーパーリリーチB	PA2-17	30000	高ベーススーパーリリーチB(はずれ)
高ベーススーパーリリーチC	PA2-18	30000	高ベーススーパーリリーチC(はずれ)
高ベーススーパーリリーチD	PA2-19	30000	高ベーススーパーリリーチD(はずれ)

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリリーチ(大当り)
低ベース強スーパーリリーチA	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチA(大当り)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリリーチA(大当り)
低ベース強スーパーリリーチB	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチB(大当り)
	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリリーチB(大当り)
低ベース強スーパーリリーチC	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース強スーパーリリーチC(大当り)
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース強スーパーリリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリリーチC(大当り)
低ベース最強スーパーリリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパーリリーチA→低ベース最強スーパーリリーチ(大当り)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパーリリーチB→低ベース最強スーパーリリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリリーチ(大当り)
高ベーススーパーリリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリリーチA(大当り)
高ベーススーパーリリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリリーチB(大当り)
高ベーススーパーリリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリリーチC(大当り)
高ベーススーパーリリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリリーチD(大当り)
非リリーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リリーチ(大当り)

10

20

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リリーチ	0～3299
ノーマルリリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリリーチ	4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リリーチ	－
ノーマルリリーチ	0～1298
低ベース弱スーパーリリーチA、B	－
低ベース強スーパーリリーチA	1299～1934
低ベース強スーパーリリーチB	1935～2676
低ベース強スーパーリリーチC	2677～3706
低ベース最強スーパーリリーチ	3707～4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リリーチ	0～3849
ノーマルリリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリリーチA	4049～4086
高ベーススーパーリリーチB	4087～4083
高ベーススーパーリリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリリーチD	4095

(E)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リリーチ	－
ノーマルリリーチ	0～25
高ベーススーパーリリーチA	26～975
高ベーススーパーリリーチB	976～2075
高ベーススーパーリリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリリーチD	3381～4095

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リリーチ	0～4095

(F)大当り用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リリーチ	0～4095

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リリーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱スーパーリリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強スーパーリリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強スーパーリリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強スーパーリリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強スーパーリリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リリーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱スーパーリリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
低ベース強スーパーリリーチA	PA2-4	63000	0～88
	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
低ベース強スーパーリリーチB	PA2-7	78000	0～88
	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強スーパーリリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強スーパーリリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

30

40

50

【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

10

20

【図 11-11】

【図 11-11】

(A)通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約44%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約68%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B)時短状態Aにおけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

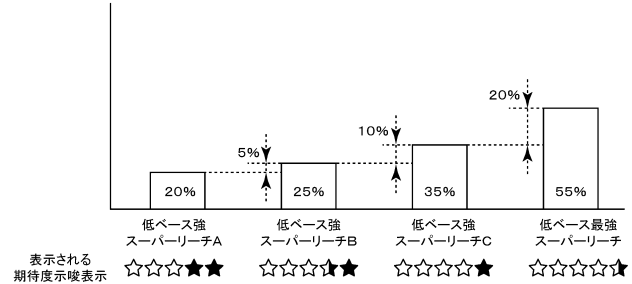
(C)確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

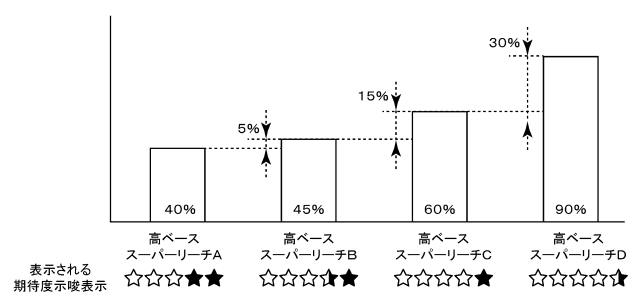
【図 11-12】

【図 11-12】

(A)通常状態における期待度



(B)確変状態における期待度



30

40

50

【図 1 1 - 1 3】

【図 1 1 - 1 3】

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	客待ちデモンストラーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

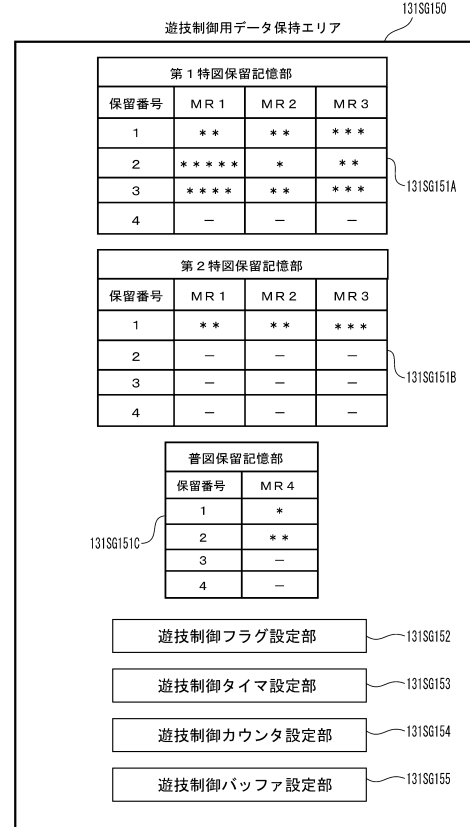
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

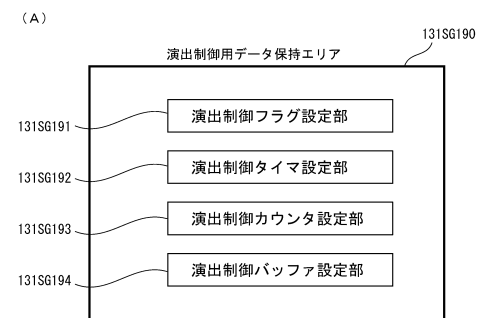
【図 1 1 - 1 4】

【図 1 1 - 1 4】



【図 1 1 - 1 5】

【図 1 1 - 1 5】



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A					
バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H) 0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H) 1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H) —
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
第2特図保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —

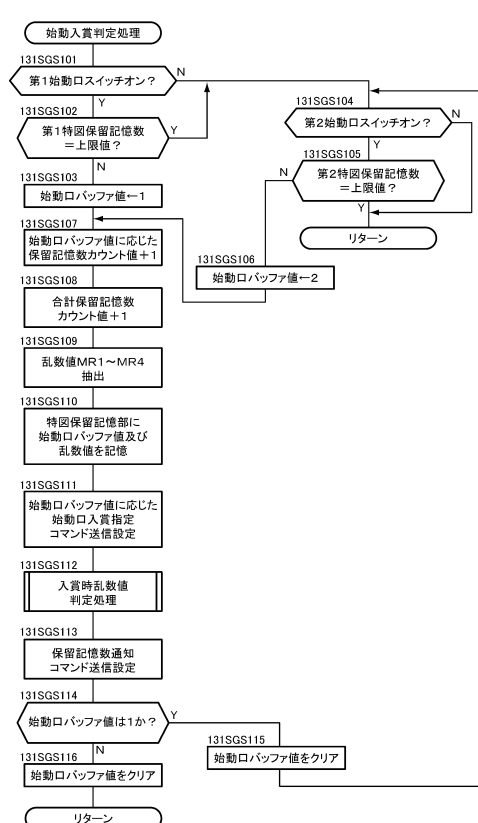
(C)

アクティブ表示バッファ 131SG194B				
始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0

保留表示フラグ "0" → (先読み予告非実行)
 保留表示フラグ "1" → (先読み予告を演出パターンαにて実行)
 保留表示フラグ "2" → (先読み予告を演出パターンβにて実行)

【図 1 1 - 1 6】

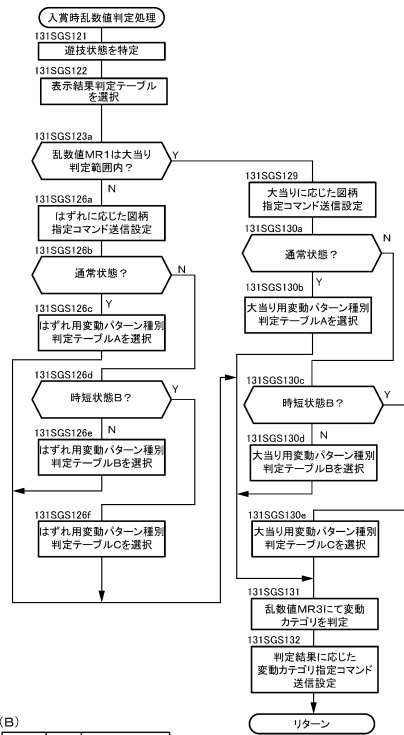
【図 1 1 - 1 6】



【図 11 - 17】

【図 11 - 17】

(A)

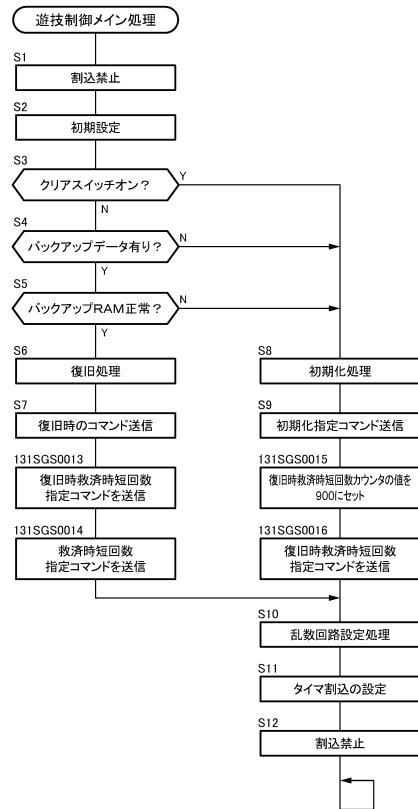


(B)

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】

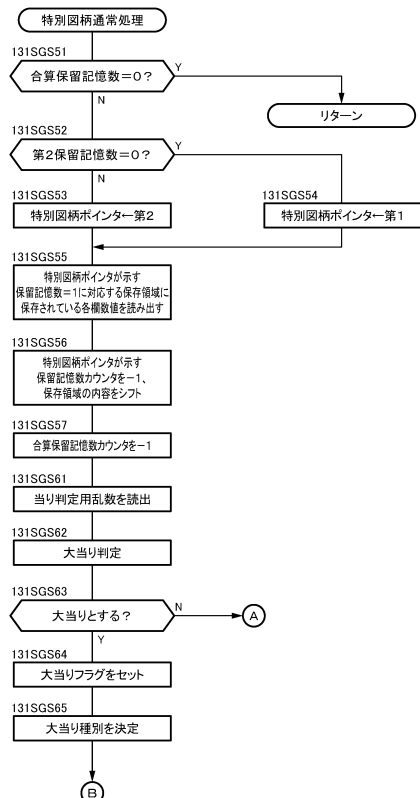


10

20

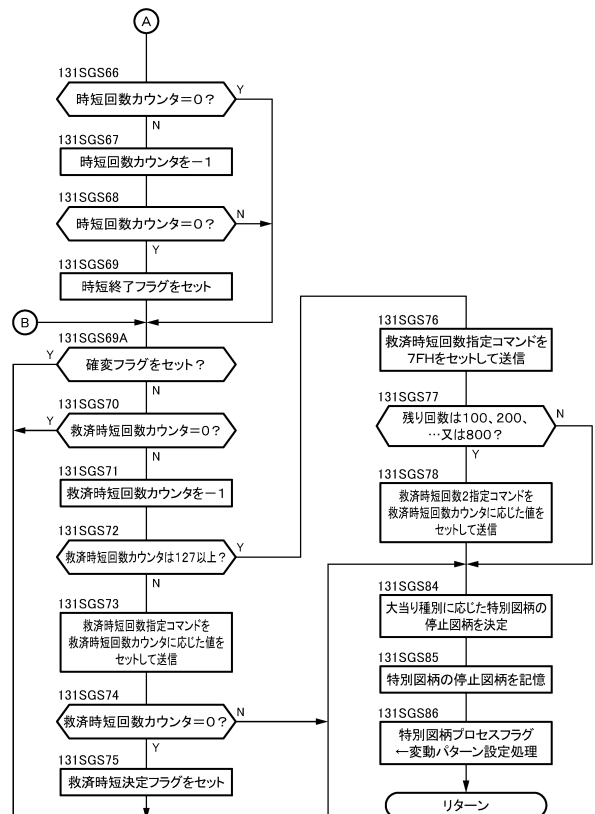
【図 11 - 19】

【図 11 - 19】



【図 11 - 20】

【図 11 - 20】

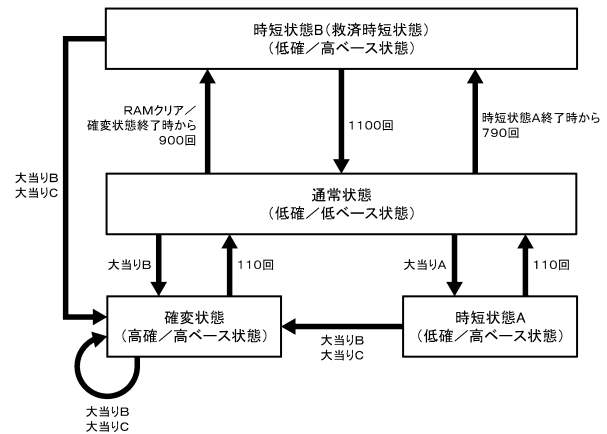


30

40

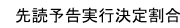
50

【圖 11-22】



20

【図 1 1-2 4】

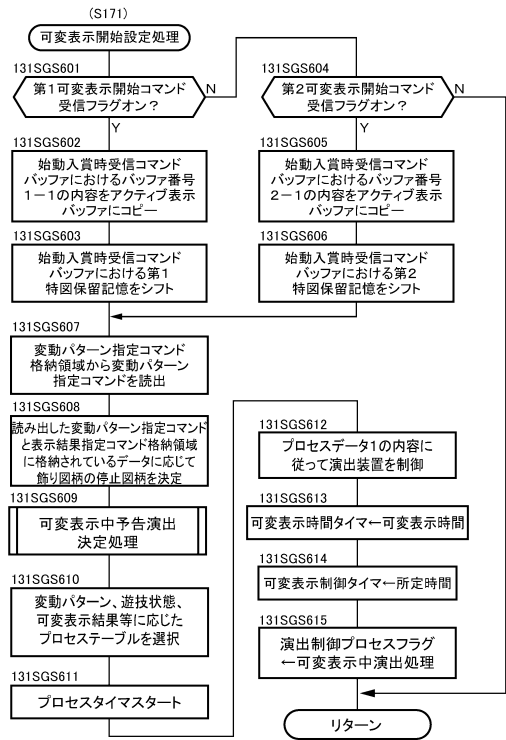


可変表示結果及び 変動力テゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターン α	演出パターン β
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (Nリーチ)	90%	10%	0%
はずれ (Sリーチ)	70%	20%	10%
大当り	5%	30%	65%

40

【図 1 1 - 2 5】

【図 1 1 - 2 5】



【図 1 1 - 2 6】

【図 1 1 - 2 6】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ (非リーチ)	1 0 0 %	—	—	—
はずれ (ノーマルリーチ)	—	9 5 %	5 %	—
はずれ (スーパリーチ)	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当たり	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

10

20

【図 1 1 - 2 7】

【図 1 1 - 2 7】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

【図 1 1 - 2 8】

【図 1 1 - 2 8】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当たり
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当たり
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当たり
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当たり
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当たり
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当たり
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当たり
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当たり
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当たり
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当たり
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当たり
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当たり
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当たり
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当たり
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当たり
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当たり
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当たり
PB1-18	非リーチ→大当たり

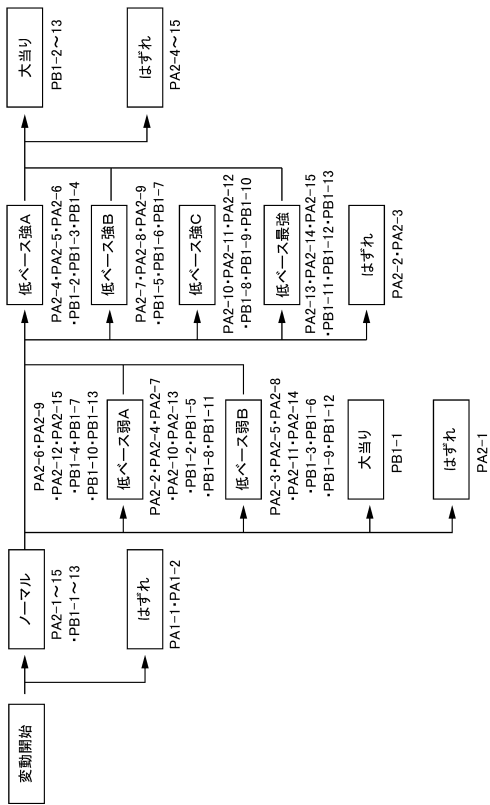
30

40

50

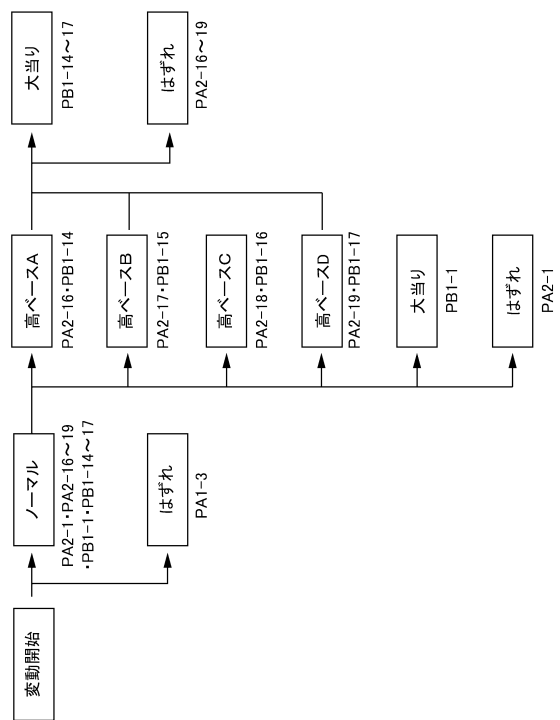
【図 11-29】

【図 11-29】



【図 11-30】

【図 11-30】

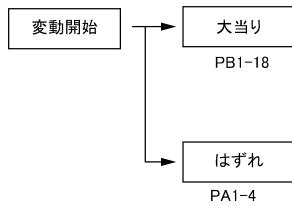


10

20

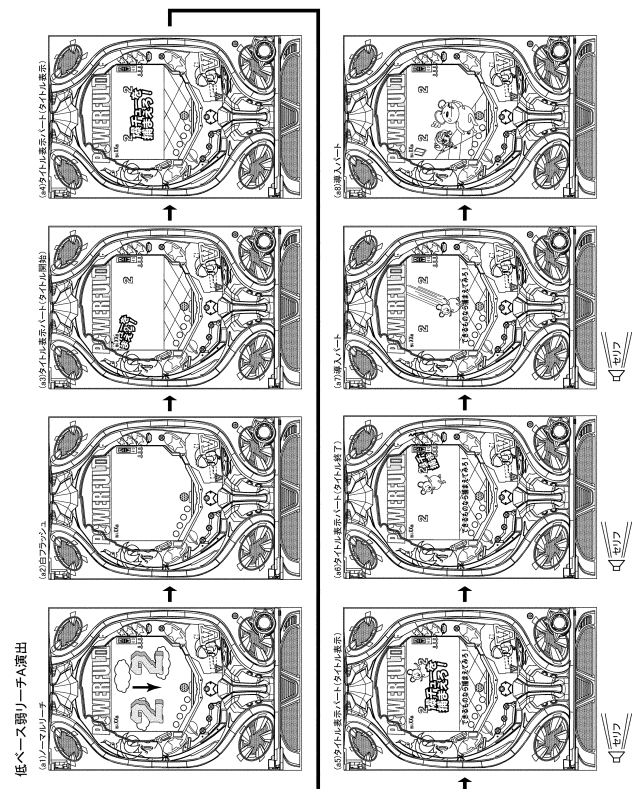
【図 11-31】

【図 11-31】



【図 11-32】

【図 11-32】

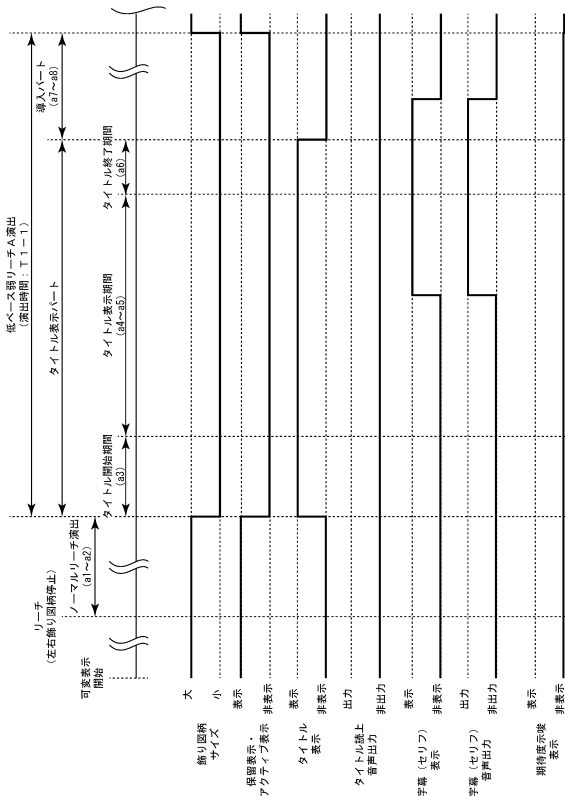


30

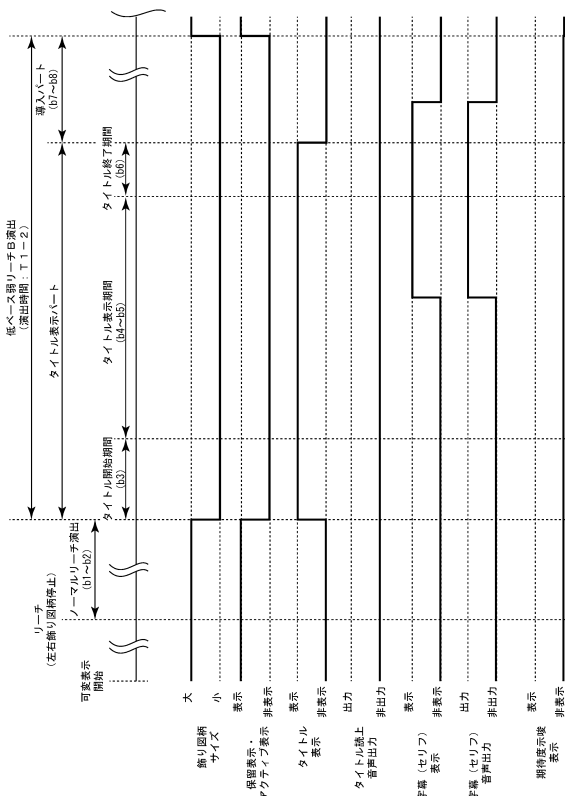
40

50

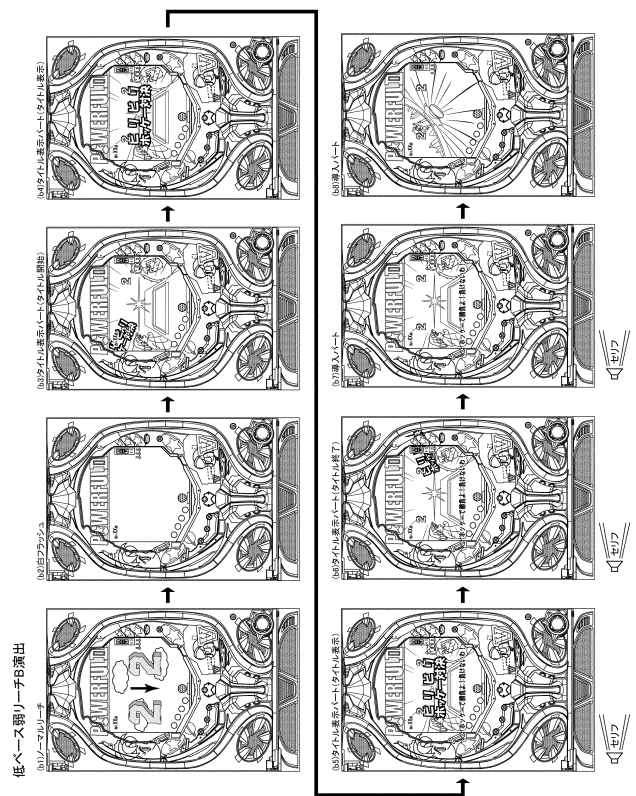
【図 11-33】



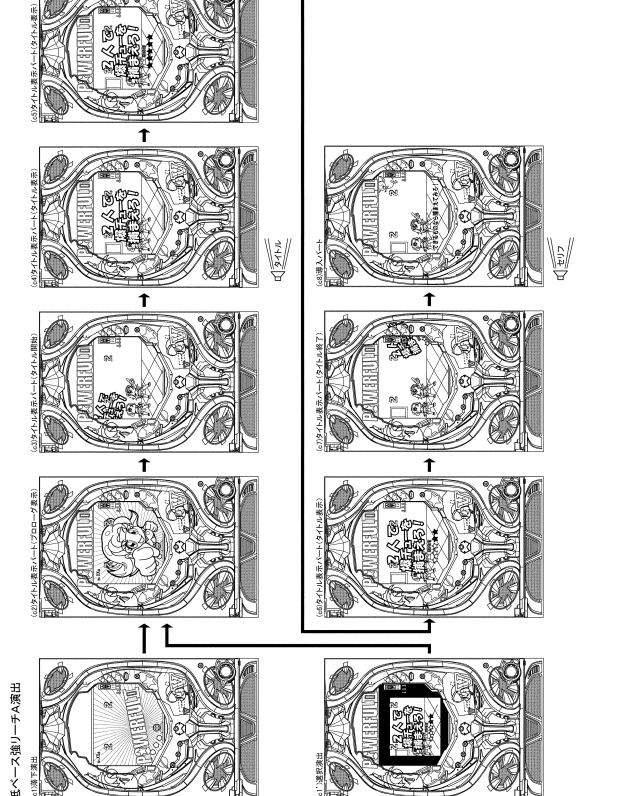
【図 11-35】



【図 11-34】



【図 11-36】



10

20

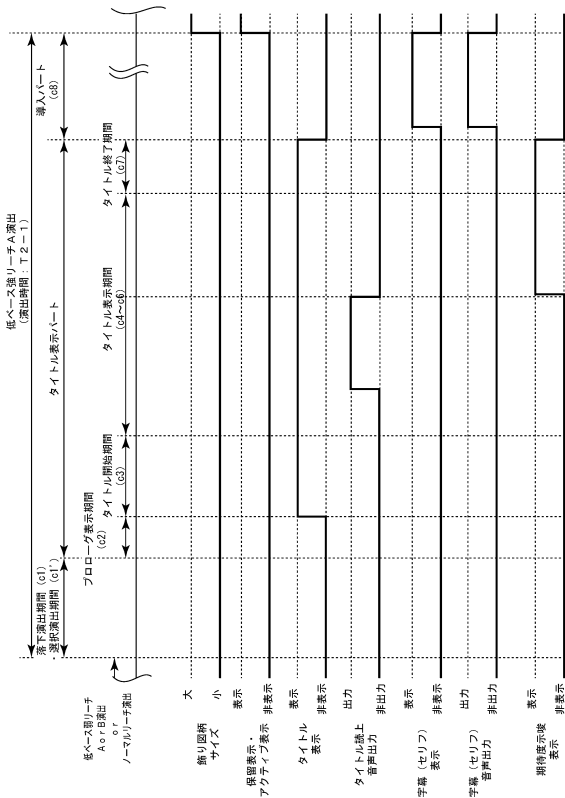
30

40

50

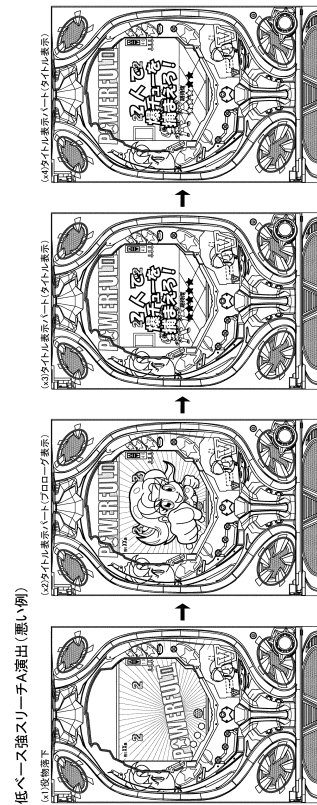
【図 11-37】

【図 11-37】



【図 11-38】

【図 11-38】

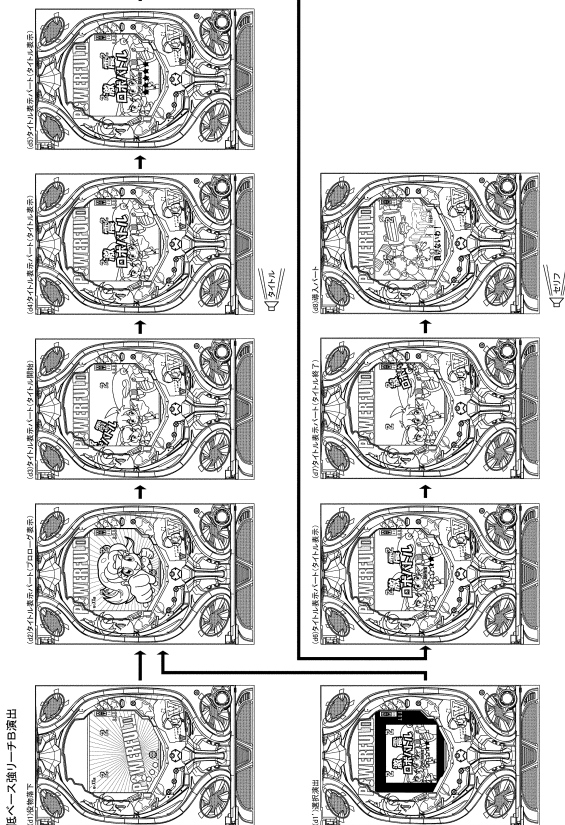


10

20

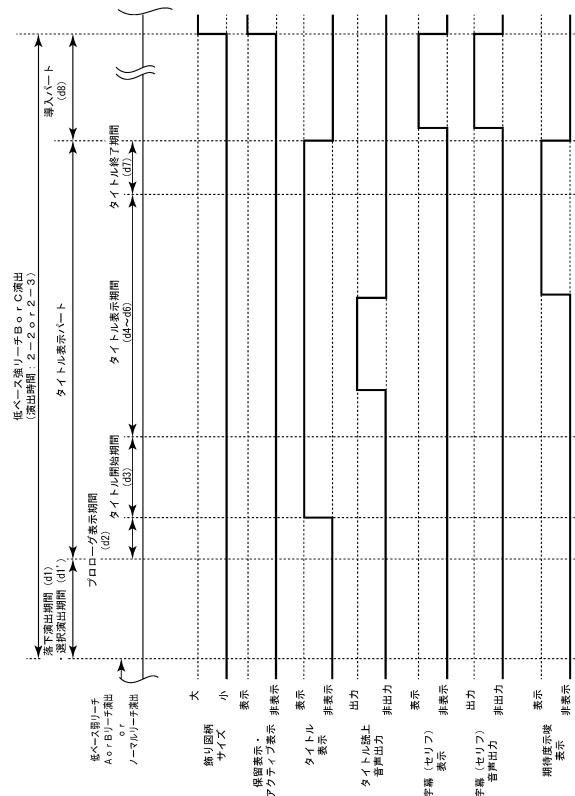
【図 11-39】

【図 11-39】



【図 11-40】

【図 11-40】



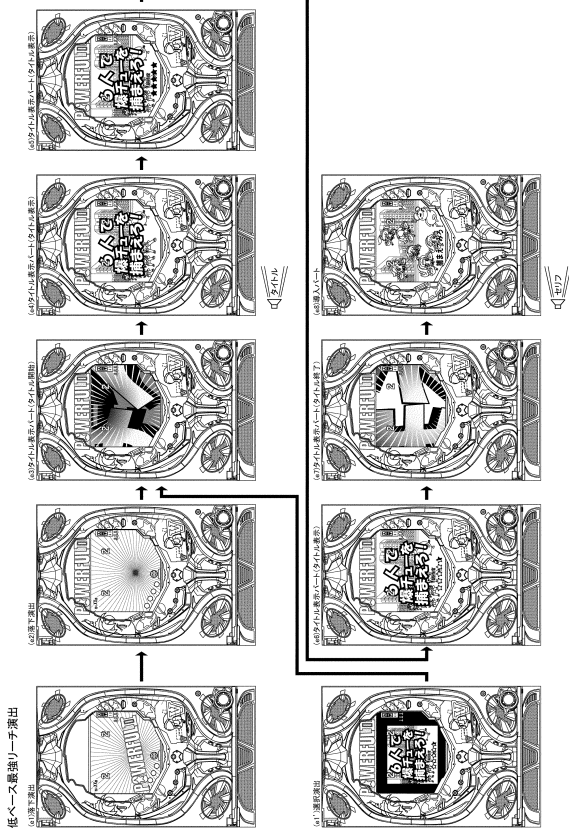
30

40

50

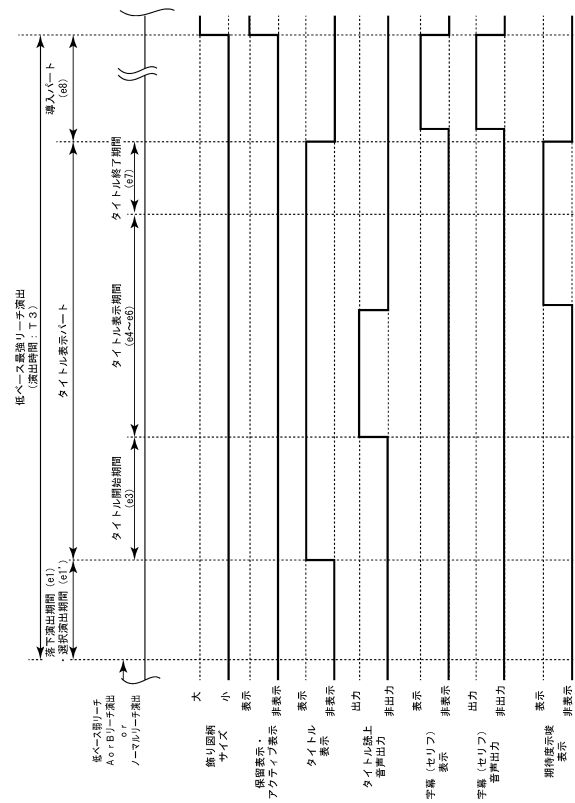
【 図 1 1 - 4 1 】

【图 11-41】



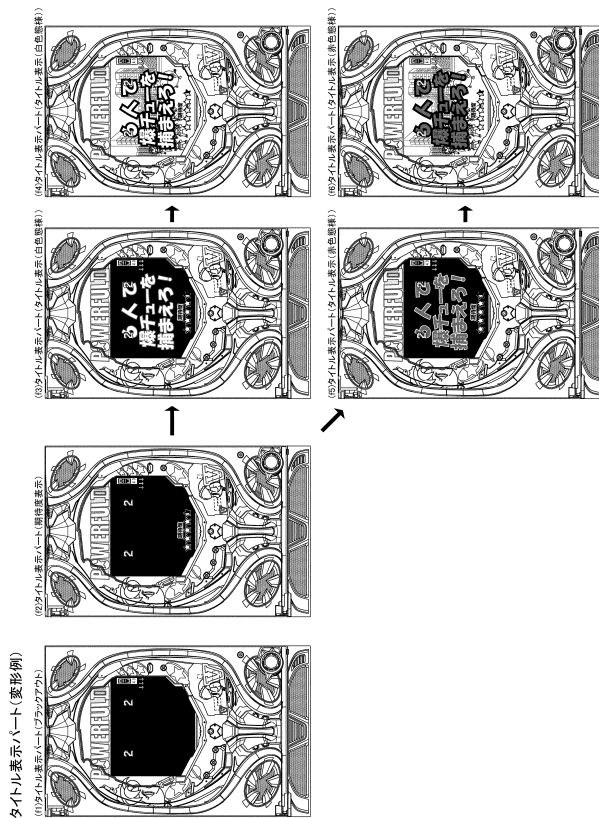
【 図 1 1 - 4 2 】

【图 1 1-4 2】



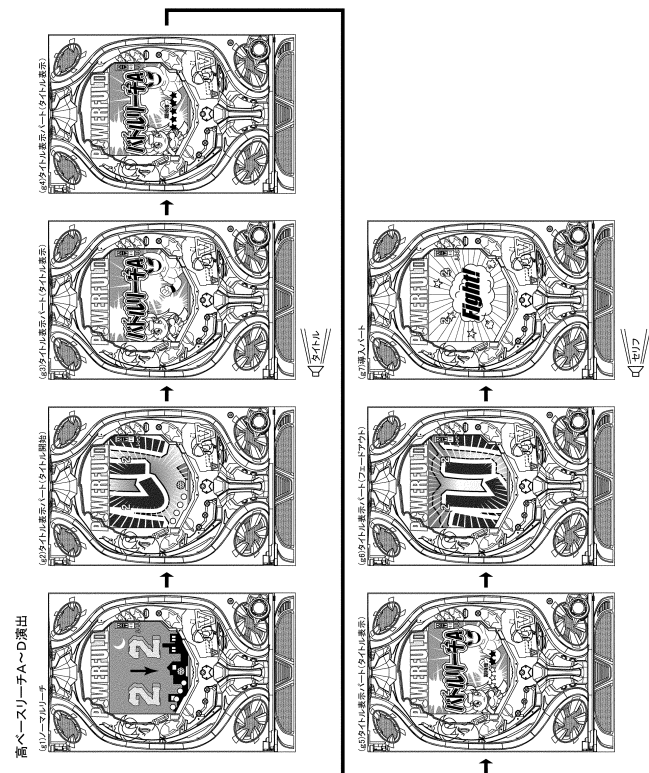
【 図 1 1 - 4 3 】

【图 1 1-4 3】



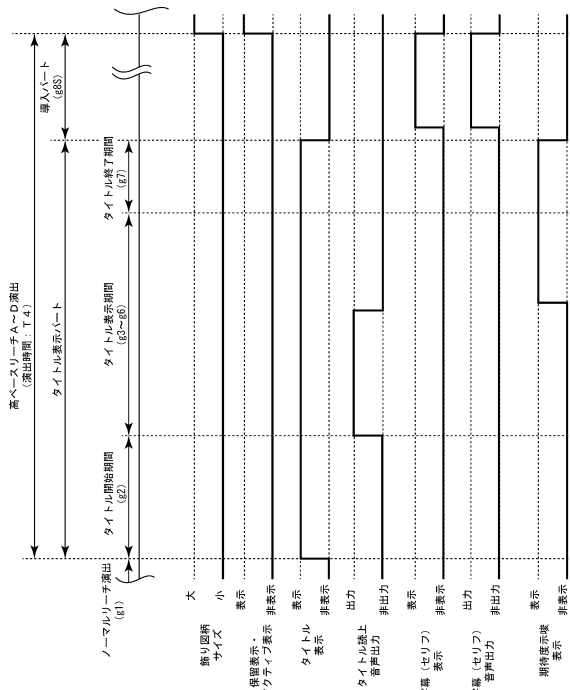
【 図 1 1 - 4 4 】

【图 1 1-44】



【図 11 - 45】

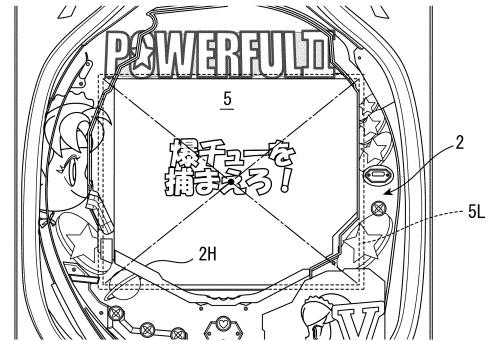
【図 11-45】



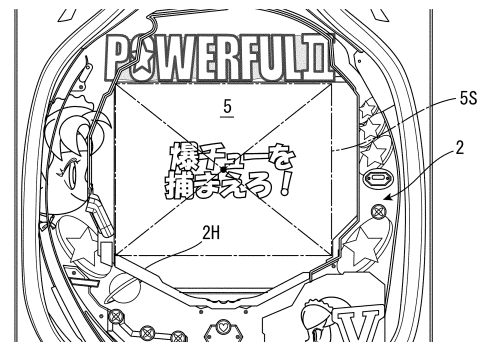
【図 11 - 46】

【図 11-46】

(A)



(B)



10

20

【図 11 - 47】

【図 11-47】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース 弱リーチA演出	T1-1	Tt1	Tt1a	Tt1b	Tt1c	Tt1d
低ベース 弱リーチB演出	T1-2	Tt1	Tt1a	Tt1b	Tt1c	Tt1d
低ベース 強リーチA演出	T2-1	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 強リーチB演出	T2-2	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 強リーチC演出	T2-3	Tt2	Tt2a	Tt2b	Tt2c	Tt2d
低ベース 最強リーチ演出	T3	Tt3	Tt3a	Tt3b	Tt3c	Tt3d
高ベース リーチA~D演出	T4	Tt4	Tt4a	Tt4b	Tt4c	Tt4d

【図 11 - 48】

【図 11-48】

(A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

$$T1-1 < T1-2 < T2-1 < T2-2 < T2-3 < T3$$

(B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

$$TtNb > TtNa > TtNc \quad (N=1 \sim 4)$$

(C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

$$Tt3 > Tt2 > Tt1 > Tt4$$

(D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA~D演出のタイトル開始期間の比較

$$Tt3a > Tt4a$$

(E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA~D演出のタイトル表示期間の比較

$$Tt3b > Tt4b$$

(F) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

$$Tt3a > Tt2a > Tt1a$$

(G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

$$Tt3b > Tt2b > Tt1b$$

(H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

$$Tt3c > Tt2c > Tt1c$$

(I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

$$Tt3d > Tt2d > Tt1d$$

(J) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

$$Tt1b, Tt2b, Tt3b > Tt1a, Tt2a, Tt3a$$

(K) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

$$Tt1a, Tt2a, Tt3a > Tt1c, Tt2c, Tt3c$$

(L) 低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

$$T1-1, T1-2, T2-1, T2-2, T2-3, T3 > T4$$

30

40

50

【図 11 - 49】

【図 11-49】

(A) スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

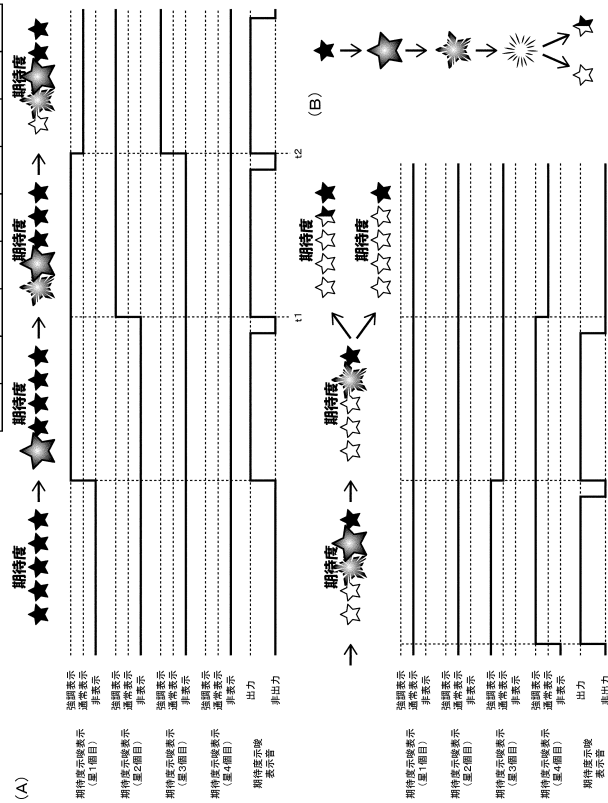
スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域 サイズ
低ベース 弱リーチA演出	爆チューを捕まえろ！	10	FJ	EJA
低ベース 弱リーチB演出	ビリビリホッケー対決	10	FJ	EJB
低ベース 強リーチA演出	2人で爆チューを捕まえろ！	13	FK	EKA
低ベース 強リーチB演出	激震ロボバトル	7	FK	EKB
低ベース 強リーチC演出	大激震ロボバトル	8	FK	EKC
低ベース 最強リーチ演出	6人で爆チューを捕まえろ！	13	FSK	ESK
飾り図柄 (大)	—	—	KD	—
飾り図柄 (小)	—	—	KS	—

(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】

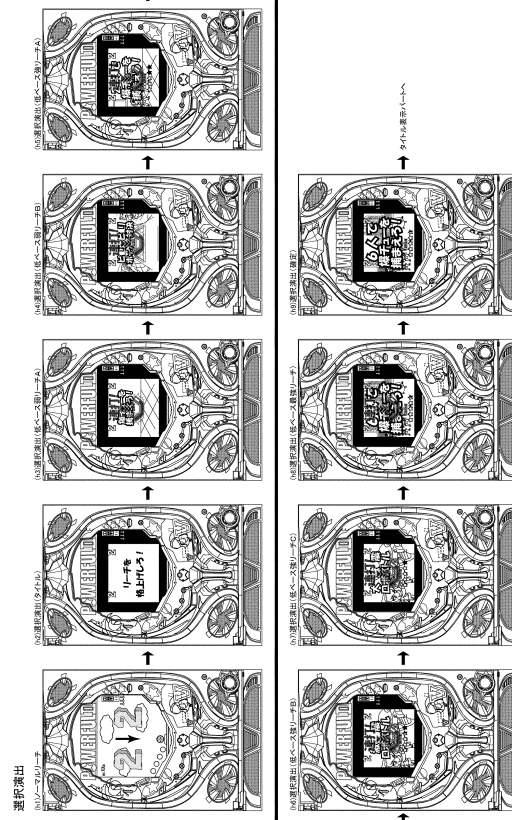


10

20

【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%

30

40

50

【図 1 1 - 5 3】
【図 1 1 - 5 3】

可変表示中において実行可能な演出		
演出	演出対象	演出内容
説明文表示演出	低ベース強リーチA～C演出のプログ表示期間	「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通知
操作促進演出B	低ベース弱リーチA、B演出の低ベース最強リーチ演出の導入パート終盤	操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの強リーチ演出へ発展するか否かを通知
操作促進演出C	低ベース強リーチ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いずれかの演出結果を表示

【図 1 1 - 5 4】
【図 1 1 - 5 4】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	8 0 %	2 0 %
大当り	2 0 %	8 0 %

(B) タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行 (白)	実行 (赤)	実行 (金)
はずれ	8 0 %	2 0 %	0 %
発展	2 0 %	7 5 %	5 %

(C) 操作促進演出Aの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	5 0 %	5 0 %
発展	0 %	1 0 0 %

(D) 操作促進演出Bにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
発展	1 0 %	9 0 %

(E) 操作促進演出Cの実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像A表示	カットイン画像B表示
はずれ	5 0 %	3 0 %	2 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

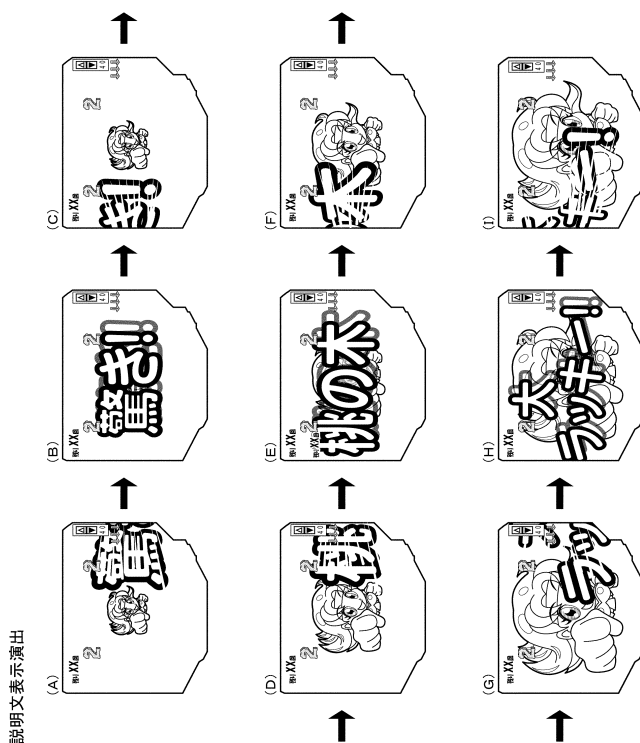
(F) 操作促進演出Dにおける操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	1 0 %	9 0 %

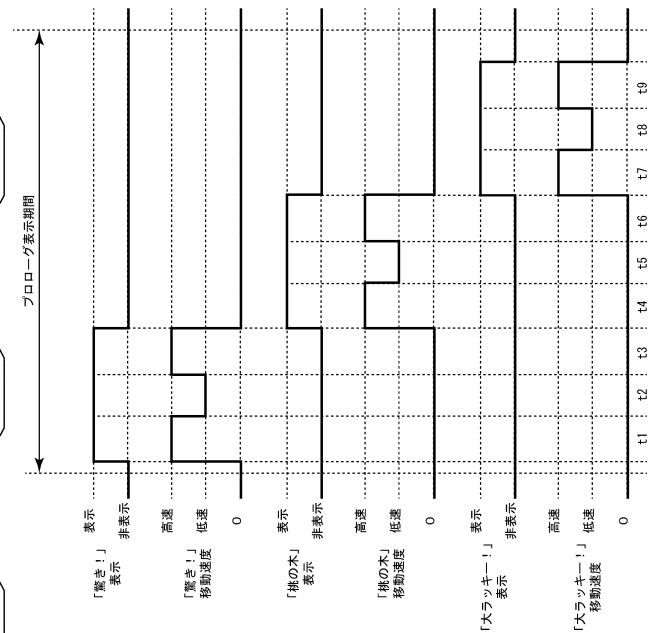
10

20

【図 1 1 - 5 5】
【図 1 1 - 5 5】



【図 1 1 - 5 6】
【図 1 1 - 5 6】



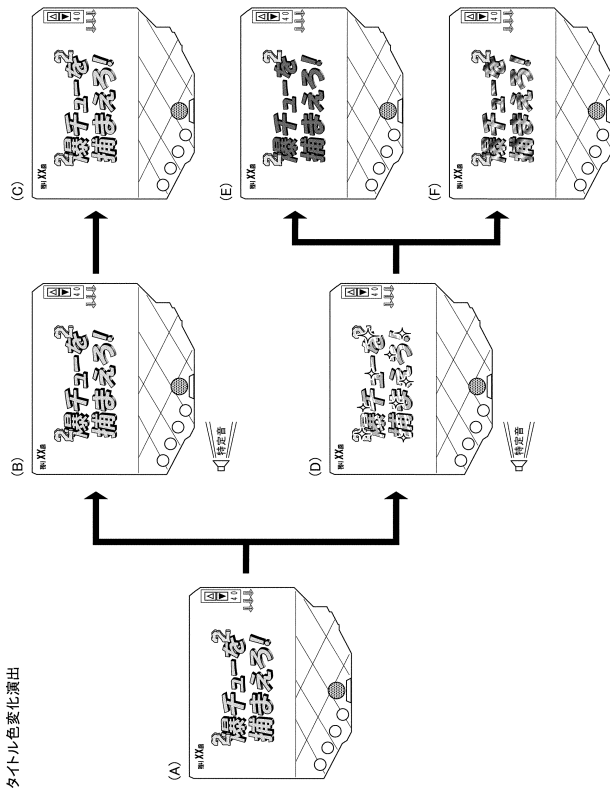
30

40

50

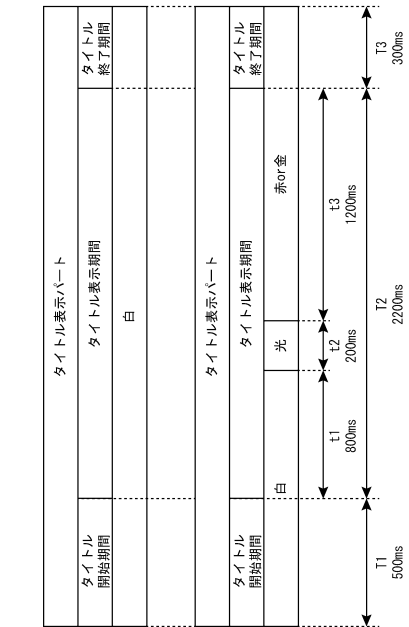
【図 11-57】

【図 11-57】



【図 11-58】

【図 11-58】



(A) 色変化なし

(B) 色変化あり

(C) 色変化前後の表示時間

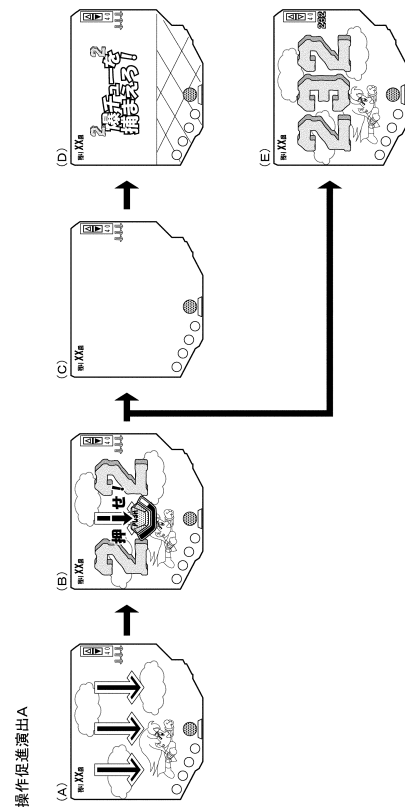
$$t1 < t3 \quad T1 + t1 < t3 + T3$$

10

20

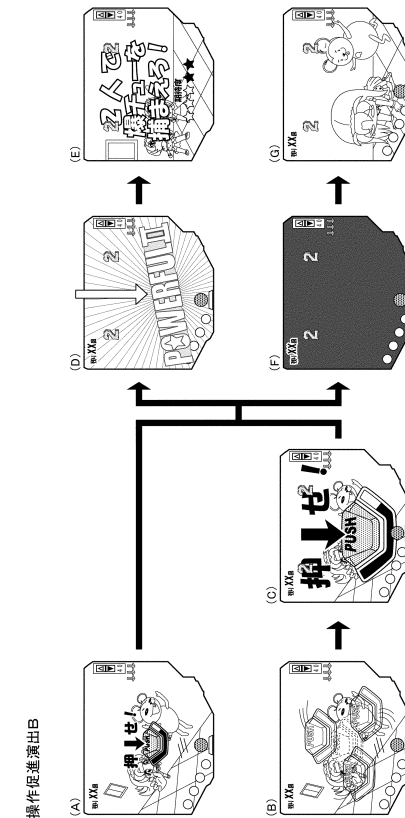
【図 11-59】

【図 11-59】



【図 11-60】

【図 11-60】

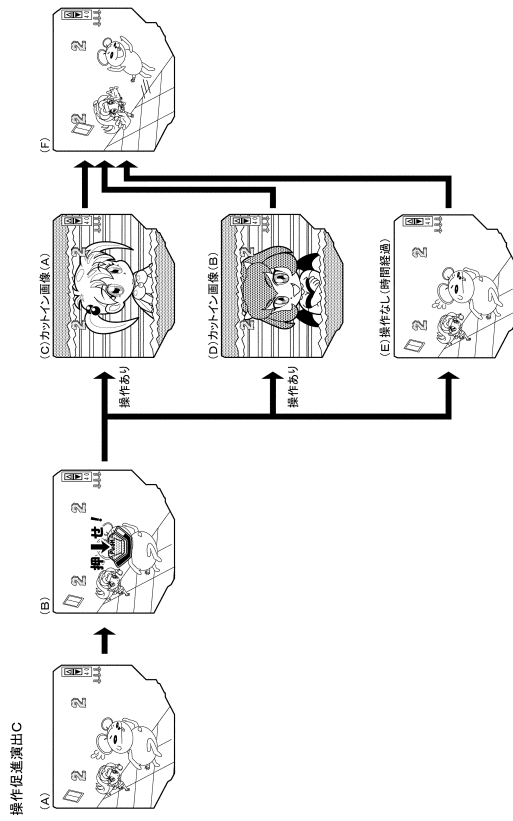


30

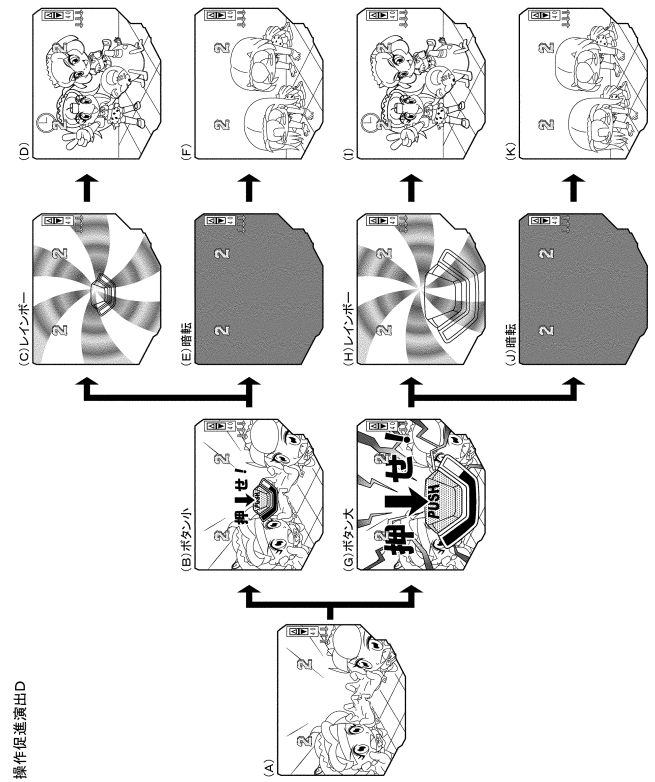
40

50

【図 11-61】
【図 11-61】



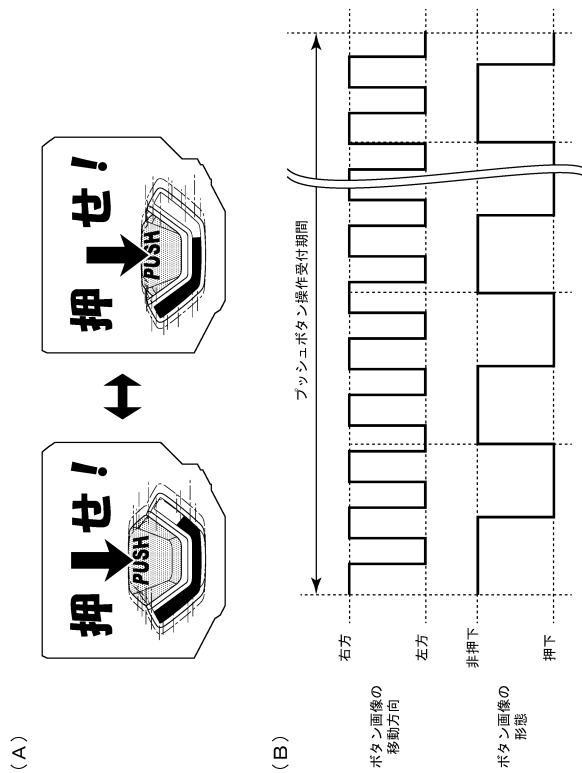
【図 11-62】
【図 11-62】



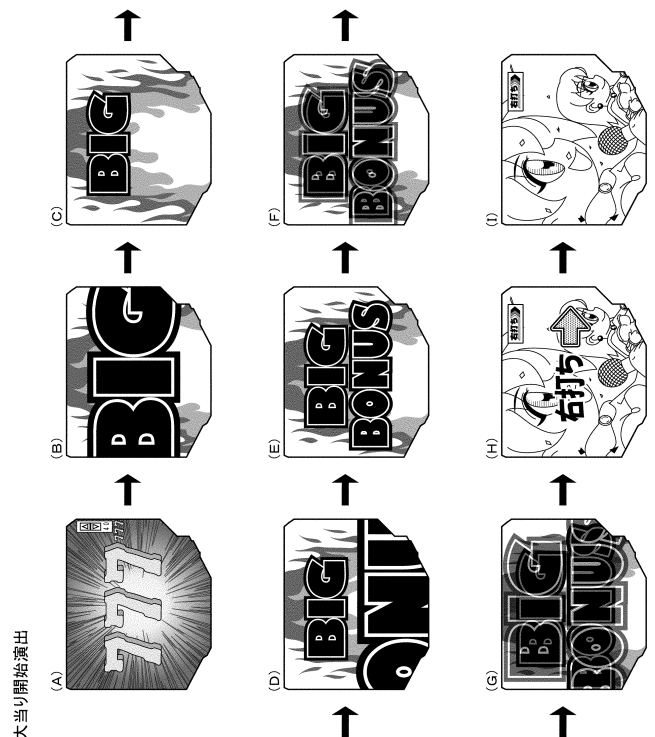
10

20

【図 11-63】
【図 11-63】



【図 11-64】
【図 11-64】



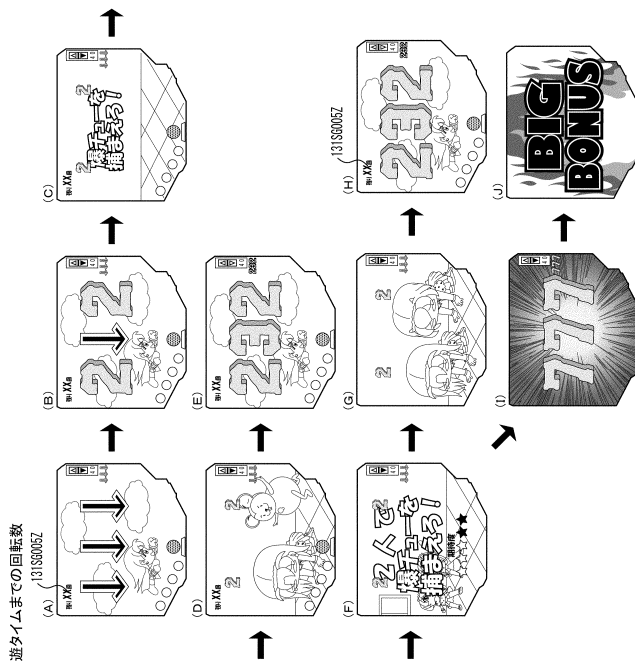
30

40

50

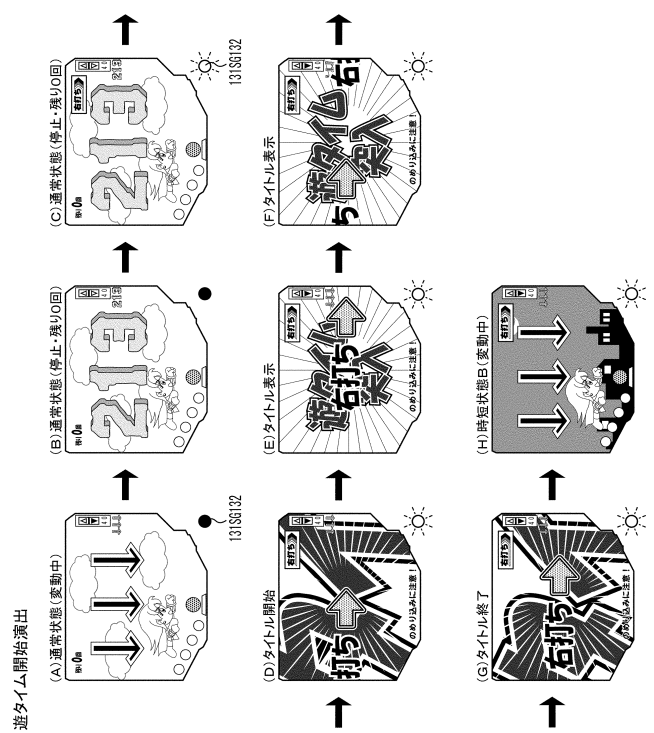
【図 11-65】

【図 11-65】



【図 11-66】

【図 11-66】



10

20

【図 11-67】

【図 11-67】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当たり開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
リーチ演出のタイトル	静止	静止or動作	7~13	LR	FR	ER
説明文字	動作	動作	3~6	LS	FS	ES
大当たり開始演出のタイトル	動作	動作	8	LB	FB	EB
操作促進文字 (小)	動作	動作	3	L1P	F1P	E1P
操作促進文字 (大)	動作	動作	3	L2P	F2P	E2P

(B) 表示時間の比較

$$LB > LR > L1P > L2P > LS$$

(C) フォントサイズの比較

$$F2P > FB > FR > FS > F1P$$

(D) 表示領域サイズの比較

$$E2P > EB > ER > ES > E1P$$

【図 11-68】

【図 11-68】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、大当たり開始演出のタイトル、操作促進文字、遊タイム開始演出のタイトル、遊タイムまでの残回数

	表示時間	フォントサイズ	表示領域サイズ
スーパーリーチ演出のタイトル文字	LR	FR	ER
大当たり開始演出のタイトル文字	LB	FB	EB
第1操作促進文字	L1P	F1P	E1P
第2操作促進文字	L2P	F2P	E2P
遊タイム開始演出のタイトル文字	LY	FY	EY
遊タイムまでの残回数文字	—	FZ	EZ

(B) フォントサイズの比較

$$F2P > FB > FY > FR > F1P > FZ$$

(C) 表示領域サイズの比較

$$E2P > EB > EY > ER > E1P > EZ$$

(D) 表示時間の比較

$$LY > LR$$

(E) スーパーリーチ演出と遊タイム開始演出のタイトル表示態様

	表示態様
低ベース 弱リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 弱リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチC演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 最強リーチ演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去
遊タイム開始演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去

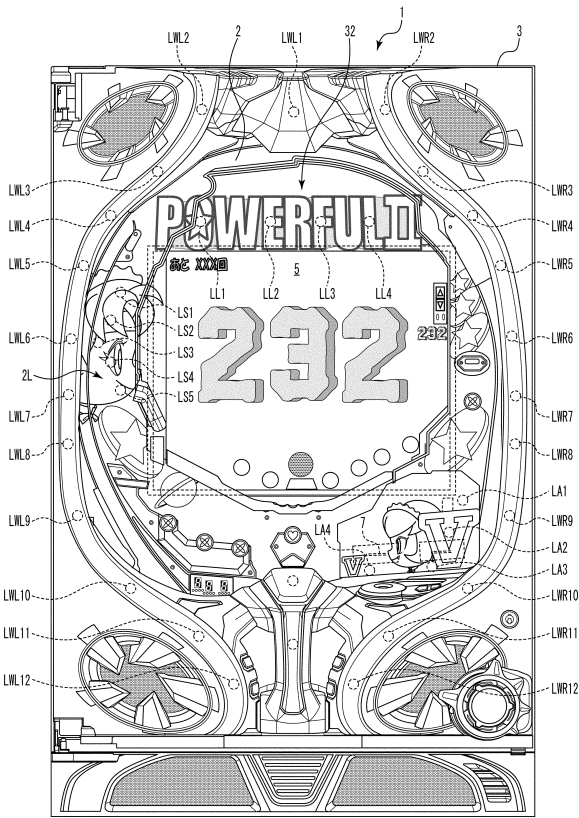
30

40

50

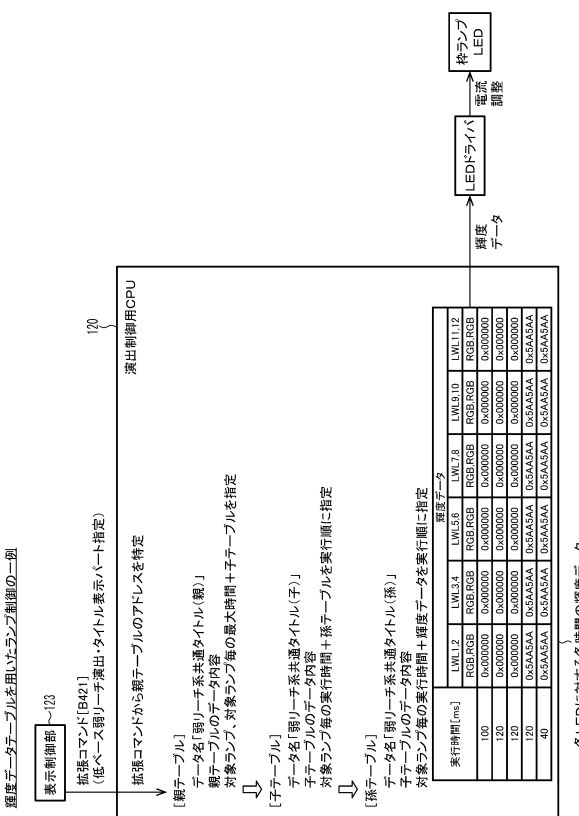
【図 11-69】

【図 11-69】



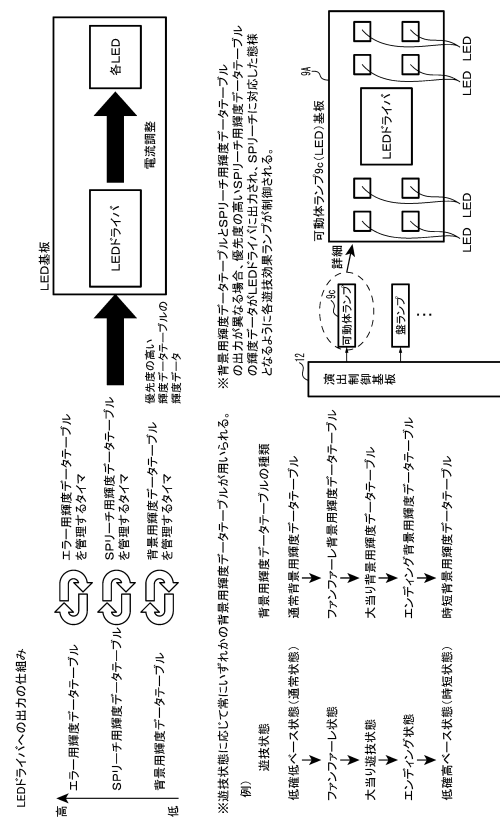
【図 11-71】

【図 11-71】



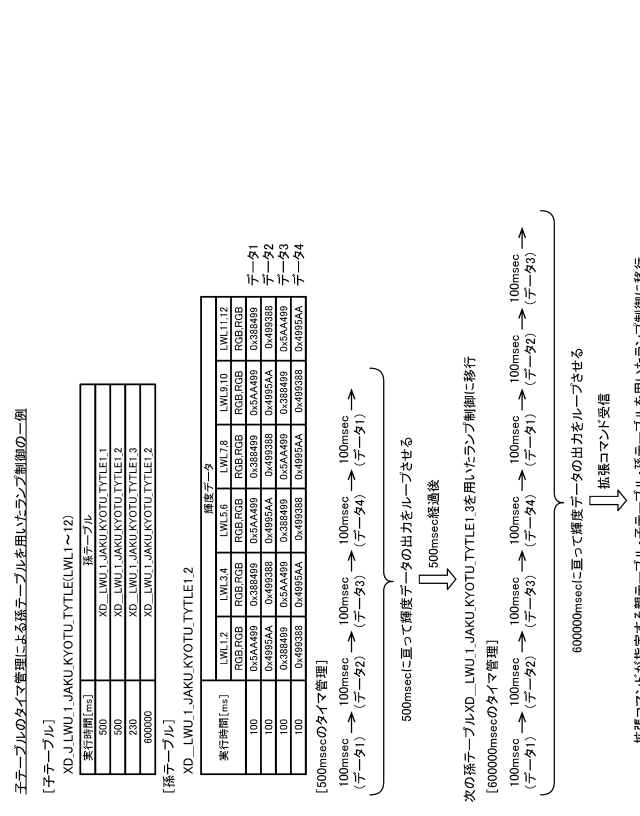
【図 11-70】

【図 11-70】



【図 11-72】

【図 11-72】



【図 1 1 - 7 3】

【図 1 1 - 7 3】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル (タイトル共通チャンスアップ赤) (タイトル共通チャンスアップ金)	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベースリーチA演出	高ベースリーチ系 共通タイトル	高ベースリーチ系リーチA導入
高ベースリーチB演出		高ベースリーチ系リーチB導入
高ベースリーチC演出		高ベースリーチ系リーチC導入
高ベースリーチD演出		高ベースリーチ系リーチD導入

【図 1 1 - 7 4】

【図 1 1 - 7 4】 弱リーチ系共通タイトル (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

};
```

10

【図 1 1 - 7 5】

【図 1 1 - 7 5】 弱リーチ系共通タイトル (子)

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

};
```

【図 1 1 - 7 6】

【図 1 1 - 7 6】 弱リーチ系共通タイトル (孫) 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 1234
    // RGBR
    { 100/10, F_OF + 0x0000 },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 40/10, F_OF + 0xAAAA },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 12345
    // #####
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x666666 },
    { 120/10, F_ON + 0x666666 },
    { 40/10, F_OF + 0x666666 },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 1 2 3 4
    // RGBRGB RGBRGB
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    [END_CODE]
};

};
```

20

30

40

50

【図 11 - 77】

【図 11-77】 弱リーチ系共通タイトル（孫）2

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499, 0x384499, 0x5AA499 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYITLE1_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__LSLUP_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {
//
//      12345
//      WWWW
//      [ 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_TYITLE1_2[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x499388 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x5AA499 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x384499, 0x4995AA ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x499388, 0x384499 ],
//      [END_CODE]
};
```

【図 11 - 78】

【図 11-78】 弱リーチ系共通タイトル（孫）3

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x000000, 0x000000, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AASAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A4000, 0x122000, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x000122, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x122122 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5A4000, 0x000000 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYITLE1_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 + 0xA400 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x1001 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x0110 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xA400 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLUP_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {
//
//      12345
//      WWWW
//      [ 30/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x00666 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x1106 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x00010 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x66601 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x66660 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5A4000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5A4000, 0x5A4122 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5A4122, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x000000, 0x1225AA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x1225AA, 0x0005AA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [END_CODE]
};
```

10

20

30

40

50

【図 11 - 79】

【図 11-79】 タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B511[] = {
//
//      600000/10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B511[] = {
//
//      600000/10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLUP_B511[] = {
//
//      600000/10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B511[] = {
//
//      600000/10
//      [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_AKA1[] = {
//
//      200/10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      1200/10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      1200/10
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      1200/10
//      [END_CODE]
};
```

50

【 図 1 1 - 8 1 】

【図 11-81】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 1

```
const struct S_LAMP {
    //      XID_LWU_1_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          S(1)   2       3       4       5       6       7       8       9       10      11
    //          RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG
    //          |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /100
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /101
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /102
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /103
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /104
    //      }
//  };
const struct S_LAMP {
    //      XD_LWU_2_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          -2       3       4       5       6       7       8       9       10      11
    //          --RGR   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG   RBSRG
    //          |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /100
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /101
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /102
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /103
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /104
    //      }
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP {
    //      XD_LLGOO_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          1234
    //          RRRR
    //          |-----|-----|-----|-----|
    //          | 200/10_F_OFF + 0x0000 | 0x0000 | 0x0000 | 0x0000 | /100
    //      }
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP {
    //      XD__LSPM_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          12345
    //          WWWW
    //          |-----|-----|-----|-----|
    //          | 40/10_F_OFF + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | /100
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAA | 0xA4AAA | 0xA4AAA | 0xA4AAA | /101
    //          | 40/10_F_OFF + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | /102
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAA | 0xA4AAA | 0xA4AAA | 0xA4AAA | /103
    //          | 40/10_F_OFF + 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | 0x00000 | /104
    //      }
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP {
    //      XD__LATAX_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          1           2           3           4
    //          RBSRG     RBSRG     RBSRG     RBSRG
    //          |-----|-----|-----|-----|
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /100
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAAA | 0xA4AAAAA | 0xA4AAAAA | 0xA4AAAAA | /101
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /102
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAAA | 0xA4AAAAA | 0xA4AAAAA | 0xA4AAAAA | /103
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | /104
    //      }
[END_CODE]
};
```

【 図 1 1 - 8 2 】

【図 11-82】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 2

[illegible]

0

【 図 1 1 - 8 3 】

【図 11-83】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 3

[illegible]

【 図 1 1 - 8 4 】

【図 11-84】 タイトル共通チャンスアップ金（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LMU_B512[] = {
    { 600000/10,
      [END_CODE]
    },
    {
      const struct S_LAMP_A XO_A_LLOGO_B512[] = {
          { 600000/10,
            [END_CODE]
          },
          {
            const struct S_LAMP_A XO_A_LSLMP_B512[] = {
                { 600000/10,
                  [END_CODE]
                },
                {
                  const struct S_LAMP_A XO_A_LATAK_B512[] = {
                      { 600000/10,
                        [END_CODE]
                      },
                      {

```

30

40

【 図 1 1 - 8 5 】

【図 11-85】 タイトル共通チャンスアップ金（子）

```
const struct S_LAMP_XD_X_LRU_1_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    { 200/10,      XD_X_LRU_1_KYOTU_CHANGE_KIN1_1[0], XD_X_LRU_2_KYOTU_CHANGE_KIN1_1[0]}, ... (8)
    { 1200/10,     XD_X_LRU_1_KYOTU_CHANGE_KIN1_6[0], XD_X_LRU_2_KYOTU_CHANGE_KIN1_6[0]}, ... (9)
    {800000/10,    XD_X_LRU_1_KYOTU_CHANGE_KIN1_4[0], XD_X_LRU_2_KYOTU_CHANGE_KIN1_4[0]}, ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD_X_LLQO2_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    { 200/10,      XD_X_LLQO2_KYOTU_CHANGE_KIN1_1[0]}, ... (8)
    { 1200/10,     XD_X_LLQO2_KYOTU_CHANGE_KIN1_6[0]}, ... (9)
    {800000/10,    XD_X_LLQO2_KYOTU_CHANGE_KIN1_4[0]}, ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD_X_LSLMP_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    { 200/10,      XD_X_LSLMP_KYOTU_CHANGE_KIN1_1[0]}, ... (8)
    { 1200/10,     XD_X_LSLMP_KYOTU_CHANGE_KIN1_6[0]}, ... (9)
    {800000/10,    XD_X_LSLMP_KYOTU_CHANGE_KIN1_4[0]}, ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_XD_X_LATAX_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    { 200/10,      XD_X_LATAX_KYOTU_CHANGE_KIN1_1[0]}, ... (8)
    { 1200/10,     XD_X_LATAX_KYOTU_CHANGE_KIN1_6[0]}, ... (9)
    {800000/10,    XD_X_LATAX_KYOTU_CHANGE_KIN1_4[0]}, ... (10)
    [END_CODE]
};
```

【 図 1 1 - 8 6 】

【図 11-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

[illegible]

0

20

【 ㊦ 1 1 - 8 7 】

【図 11-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 2

[illegible]

【 図 1 1 - 8 8 】

【図 11-88】 タイトル共通チャンスアップ金 (孫) 3

[illegible]

30

40

【 図 1 1 - 8 9 】

【図 11-89】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（親）

```

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LMU_1_B400] = {
        XID_A_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTYU[]];
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LLOGO_B400] = {
        XID_A_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONTYU[]];
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LSLMP_B400] = {
        XID_A_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTYU[]];
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LATAK_B400] = {
        XID_A_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTYU[]];
};

```

【 ㄨ 1 1 - 9 0 】

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[310],
    [ 1730/10,]  _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[410],
    [ 500/10,]   _AXD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,]  _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,]  _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[310],
    [ 1730/10,]  _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[410],
    [ 500/10,]   _AXD_LLLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,]  _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,]  _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[310],
    [ 1730/10,]  _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[410],
    [ 500/10,]   _AXD_LSIMP_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,]   _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[310],
    [ 1730/10,]  _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[410],
    [ 500/10,]   _AXD_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

```

10

【 図 1 1 - 9 1 】

【図 11-91】 弱リ一子系弱リ一子 A 導入 (孫) 1

[illegible]

【 図 1 1 - 9 2 】

【図 11-92】 弱リ一子系弱リ一子 A 導入 (孫) 2

[illegible]

20

30

40

50

【図 1 1 - 9 3】

【図 1 1 - 9 3】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（孫）3

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090, 0x110090 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000, 0x090010 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//      [ 150/10, F.ON + 0xAAAA ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x8888 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//      [ 150/10, F.ON + 0x66666 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x55555 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x44444 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_3[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 150/10, F.ON + 0x0A0090, 0x666600 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x0900A0, 0x555090 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x080090, 0x4440A0 ],
//      [ 150/10, F.ON + 0x090080, 0x666090 ],
//      [END_CODE]
//
};
```

【図 1 1 - 9 5】

【図 1 1 - 9 5】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（孫）5

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//      [ 50/10, F.OFF + 0x0000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x1111 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x2222 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x3333 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x4444 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x5555 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x6666 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x7777 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x8888 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x8888 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x8888 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//      [ 50/10, F.OFF + 0x00000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x00000 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x11111 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x22222 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x33333 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x44444 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x55555 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x66666 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x66666 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x66666 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_5[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 50/10, F.OFF + 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x000000, 0x111000 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x111111, 0x222111 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x222222, 0x332222 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x333333, 0x444333 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x444444, 0x554444 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x555555, 0x666555 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x666666, 0x666666 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x777777, 0x666777 ],
//      [ 40/10, F.OFF + 0x888888, 0x666888 ],
//      [ 50/10, F.OFF + 0x888888, 0x666888 ],
//      [END_CODE]
//
};
```

【図 1 1 - 9 4】

【図 1 1 - 9 4】 弱リーチ系弱リーチ A 導入（孫）4

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫
//      RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB RBRGB
//      [ 100/10, F.ON + 0x0A00A0, 0x0B0090, 0x0C00A0, 0x0D00A0, 0x0E00A0, 0x0F00A0, 0x1000A0, 0x1100A0 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000, 0x090010 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x0800A0, 0x0A0090, 0x0B00A0, 0x0C00A0, 0x0D00A0, 0x0E00A0, 0x0F00A0, 0x1000A0 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x0900B0, 0x0900A0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000, 0x090010 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//      [ 100/10, F.ON + 0xAAAA ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x8888 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {
//
//      12345
//      WRRRR
//      [ 100/10, F.ON + 0x66666 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x55555 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x44444 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x66666 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP XD__LATAX_JAKU_JAKUA_DONVU_4[] = {
//
//      1 2 3 4
//      RBRGB RBRGB
//      [ 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]
//
};
```

10

【図 1 1 - 9 6】

【図 1 1 - 9 6】 弱リーチ系弱リーチ B 導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B40F[] = {
//
//      ⑥00000/10, ⑥AXD_⑥LWU_1_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B40F[] = {
//
//      ⑥00000/10, ⑥AXD_⑥LLOGO_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B40F[] = {
//
//      ⑥00000/10, ⑥AXD_⑥LSLMP_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LBRGU_B40F[] = {
//
//      ⑥00000/10, ⑥AXD_⑥LBRGU_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LHENG_B40F[] = {
//
//      ⑥00000/10, ⑥AXD_⑥LHENG_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSHOU_B40F[] = {
//
//      ⑥00000/10, ⑥AXD_⑥LSHOU_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B40F[] = {
//
//      ⑥00000/10, ⑥AXD_⑥LATAX_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};
```

20

30

40

40

50

【 図 1 1 - 9 7 】

【図 11-97】 弱リーチ系弱リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_XD_XD_LJLU1_JAKUS_DONVU[] = {
    { 360/10,          XD_XD_LJLU1_JAKUS_DONVU_1[0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_LJLU1_JAKUS_DONVU_2[0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_LJLU1_JAKUS_DONVU_3[0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_LJLU1_JAKUS_DONVU_4[0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_LJLU1_JAKUS_DONVU_5[0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_LJLU1_JAKUS_DONVU_6[0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_LJLU2_JAKUS_DONVU[] = {
    { 360/10,          XD_XD_LJLU2_JAKUS_DONVU_1[0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_LJLU2_JAKUS_DONVU_2[0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_LJLU2_JAKUS_DONVU_3[0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_LJLU2_JAKUS_DONVU_4[0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_LJLU2_JAKUS_DONVU_5[0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_LJLU2_JAKUS_DONVU_6[0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_LSLUP_JAKUS_DONVU[] = {
    { 360/10,          XD_XD_LSLUP_JAKUS_DONVU_1[0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_LSLUP_JAKUS_DONVU_2[0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_LSLUP_JAKUS_DONVU_3[0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_LSLUP_JAKUS_DONVU_4[0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_LSLUP_JAKUS_DONVU_5[0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_LSLUP_JAKUS_DONVU_6[0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_LATAK_JAKUS_DONVU[] = {
    { 360/10,          XD_XD_LATAK_JAKUS_DONVU_1[0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_LATAK_JAKUS_DONVU_2[0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_LATAK_JAKUS_DONVU_3[0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_LATAK_JAKUS_DONVU_4[0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_LATAK_JAKUS_DONVU_5[0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_LATAK_JAKUS_DONVU_6[0]}, //
    :
};

```

【 図 1 1 - 9 9 】

【図 11-99】 弱リ一子系弱リ一子B導入（孫）2

[illegible]

【 ㊦ 1 1 - 9 8 】

【図 11-98】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）1

```

const struct S_LAMP {
//      XD_LL01_LAMP_JAKU_JAKUS_DONYU_1[] = |
//      S 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
//      R0R0R0R R0R0R0R R0R0R0R R0R0R0R R0R0R0R
//      [END_CODE] F_OF = 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 0x206206 //,07
};

const struct S_LAMP {
//      XD_LL02_LAMP_JAKU_JAKUS_DONYU_1[] = |
//      1234
//      R0R0R
//      [END_CODE] F_OF = 0x7777 //,07
};

const struct S_LAMP {
//      XD_LL03_LAMP_JAKU_JAKUS_DONYU_1[] = |
//      12345
//      R0R0R0R
//      [END_CODE] F_OF = 0x444444 //,07
};

const struct S_LAMP {
//      XD_LATAK_JAKU_JAKUS_DONYU_1[] = |
//      1 2 123 3
//      R0R0R0R R0R0R0R
//      [END_CODE] F_OF = 0x206206 0x444206 //,07
};

```

10

【 図 1 1 - 1 0 0 】

【図 11-100】 弱リ一チ系弱リ一チB導入（孫）3

[illegible]

20

30

40

【 図 1 1 - 1 0 5 】

【図 11-105】 強リーチ系共通タイトル (子)

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KYO_KYOTO_TITLE[] = {
    ( 230/10,          XD_LMU_1_KYO_KYOTO_TITLE[10]),//
    ( 3120/10,         XD_LMU_1_KYO_KYOTO_TITLE[20]),//
    (800000/10,        XD_LMU_2_KYO_KYOTO_TITLE[21]),//
    (END_CODE,         XD_LMU_1_KYO_KYOTO_TITLE_2_210),//
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE[] = {
    ( 230/10,          XD_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE[10]),//
    ( 3120/10,         XD_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE[20]),//
    (800000/10,        XD_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE_2_210),//
    (END_CODE,         XD_LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE_2_210),//
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[] = {
    ( 230/10,          XD_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[10]),//
    ( 3120/10,         XD_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE[20]),//
    (800000/10,        XD_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE_2_210),//
    (END_CODE,         XD_LSUMP_KYO_KYOTO_TITLE_2_210),//
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE[] = {
    ( 230/10,          XD_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE[10]),//
    ( 3120/10,         XD_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE[20]),//
    (800000/10,        XD_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE_2_210),//
    (END_CODE,         XD_LATAK_KYO_KYOTO_TITLE_2_210),//
};

```

【 図 1 1 - 1 0 7 】

【図 11-107】 強リーチ系共通タイトル（孫）2-1

[illegible]

【 図 1 1 - 1 0 6 】

【図 11-106】 強リーチ系共通タイトル（孫） 1

```
const struct S_LAMP   XD_LAMP_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //                               S 1      2       3        4         5  
                                RGRGBR   RGRGBR   RGRGBR  
  
    [ 0 ] = { 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000,  
              [ 220/10, F_OW + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000,  
              [ 10000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000,  
              [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD_LS_LMP_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //                               12345  
                                WRRBR  
  
    [ 0 ] = { 10/10, F_OF + 0x000000, , , , ,  
              [ 220/10, F_OW + 0x111111, , , , ,  
              [ 10000/10, F_OF + 0x111111, , , , ,  
              [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD_LL00G_LL204_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //                               1234  
                                RRBR  
  
    [ 0 ] = { 230/10, F_OW + 0x1111, , , , ,  
              [ 10000/10, F_OF + 0x1111, , , , ,  
              [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD_LA7AK_LA9_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //                               1     2     123 3  
                                RGRGBR   RGRGBR  
  
    [ 0 ] = { 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, , , , ,  
              [ 220/10, F_OW + 0x000000, 0x011003, , , , ,  
              [ 10000/10, F_OF + 0x000000, 0x011003, , , , ,  
              [END_CODE]  
};
```

【 図 1 1 - 1 0 8 】

【図 11-108】 強リーチ系共通タイトル（孫） 2-2

[illegible]

【 図 1 1 - 1 1 3 】

【図 11-113】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 2

```
const struct S_LAMP {
    //      12345
    //      RRRRR
    ( 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]
};

const struct S_LAMP {
    XD_LOREQ_KYD_KYDQ_DONVUY_3_2[] = {
        1234
        RRRR
        ( 30/10, F_OF = 0xFFE ),
        ( 30/10, F_OF = 0x1111 ),
        ( 30/10, F_OF = 0xFFFF ),
        ( 30/10, F_OF = 0x333 ),
        ( 30/10, F_OF = 0xFFFF ),
        ( 30/10, F_OF = 0x5555 ),
        ( 30/10, F_OF = 0xFFFF ),
        [END_CODE]
    };
};
```

【 図 1 1 - 1 1 4 】

【図11-114】 強リ一子系強リ一子A導入（孫）3

[illegible]

10

20

【 図 1 1 - 1 1 5 】

【図 11-115】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 4

```

const struct S_LAMP      XD_LLWU_KYD_KYDA_DONVU[S] = [
//                               S(0)    ③ ④ ⑤ 6           7 8     9 ⑩   11 12
//                               RGRBGB  RGRBGB  RGRBGB  RGRBGB  RGRBGB  RGRBGB
//
//                               [1000b0/10_F_0F + 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051] //0F
//                               [END_CODE]
];

const struct S_LAMP      XD_LLQOZ_KYD_KYDA_DONVU[S] = [
//                               1234
//                               RRRR
//
//                               [1000b0/10_F_0F + 0x1111] .
//                               [END_CODE]
];

const struct S_LAMP      XD_LSUMP_KYD_KYDA_DONVU[S] = [
//                               12345
//                               WWWWW
//
//                               [1000b0/10_F_0F + 0x11111] .
//                               [END_CODE]
];

const struct S_LAMP      XD_LATAK_KYD_KYDA_DONVU[S] = [
//                               1 2       123 3
//                               RGRBGB  RGRBGB
//
//                               [1000b0/10_F_0F + 0x051051, 0x11051051] ,
//                               [END_CODE]
];

```

【 図 1 1 - 1 1 6 】

【図 11-116】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 5

[illegible]

30

40

50

【 図 1 1 - 1 1 7 】

【図 11-117】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 6

[illegible]

【 図 1 1 - 1 1 8 】

【図 11-118】 強リーチ系強リーチB導入（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    (END_CODE)
    );
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LL0D_B504[] = {
        XD_A_LL0D_KYO_KYOR_D0NYU[0],
    };
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LSUMP_B504[] = {
        XD_A_LSUMP_KYO_KYOR_D0NYU[0],
    };
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LATAK_B504[] = {
        XD_A_LATAK_KYO_KYOR_D0NYU[0],
    };
};

```

10

【 図 1 1 - 1 1 9 】

【図 11-119】 強リーチ系強リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J MD_J_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU[] = {
    { 200/10,          400_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU_1[0] }, //
    { 1560/10,         400_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU_2[0] }, //
    { 250/10,          400_LMU_2_KYO_KYOB_DONVU_3_1[0] }, //
    { 1120/10,         400_LMU_1_KYO_KYOB_DONVU_3_2[0] }, //
    { 1880/10,         400_LMU_2_KYO_KYOB_DONVU_3_2[0] }, //
    :
};

const struct S_LAMP_J MD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU[] = {
    { 200/10,          400_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU_1[0] }, //
    { 1560/10,         400_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU_2[0] }, //
    { 250/10,          400_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU_3_1[0] }, //
    { 1120/10,         400_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU_3_2[0] }, //
    { 1880/10,         400_LLOGO_KYO_KYOB_DONVU_4[0] }, //
    :
};

const struct S_LAMP_J MD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONVU[] = {
    { 200/10,          400_LSLMP_KYO_KYOB_DONVU_1[0] }, //
    { 1560/10,         400_LSLMP_KYO_KYOB_DONVU_2[0] }, //
    { 250/10,          400_LSLMP_KYO_KYOB_DONVU_3_1[0] }, //
    { 1120/10,         400_LSLMP_KYO_KYOB_DONVU_3_2[0] }, //
    { 1880/10,         400_LSLMP_KYO_KYOB_DONVU_4[0] }, //
    :
};

const struct S_LAMP_J MD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONVU[] = {
    { 200/10,          400_LATAK_KYO_KYOB_DONVU_1[0] }, //
    { 1560/10,         400_LATAK_KYO_KYOB_DONVU_2[0] }, //
    { 250/10,          400_LATAK_KYO_KYOB_DONVU_3_1[0] }, //
    { 1120/10,         400_LATAK_KYO_KYOB_DONVU_3_2[0] }, //
    { 1880/10,         400_LATAK_KYO_KYOB_DONVU_4[0] }, //
    :
};

```

【 図 1 1 - 1 2 0 】

【図 11-120】 強リーチ系強リーチB導入（孫） 1

```

const struct S_LAMP {
//      X0_____L0MU_1_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = |
//                                     S 1 2       3 4       5 6       7 8       9 0       11 12
//                                     R0GBR0    R0GBR0    R0GBR0    R0GBR0    R0GBR0    R0GBR0
//                                     [ 200/10_F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, //10 ]
//                                     [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP {
//      X0_____L0OD0_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = |
//                                     1234
//                                     R000
//                                     [ 200/10_F_ON + 0x1111 ]//10
//                                     [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP {
//      X0_____SLMP_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = |
//                                     12345
//                                     W0000
//                                     [ 200/10_F_ON + 0x1111 ]//10
//                                     [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP {
//      X0_____LATAX_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = |
//                                     1 2       123 3
//                                     R0GBR0    R0GBR0
//                                     [ 200/10_F_ON + 0x206206, 0x444206 ]//10
//                                     [ END_CODE ]
};

```

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 2 1 】

【図 1 1 - 1 2 1】 強り一子系強り一子B導入（孫） 2

```

const struct S_LAMP   XD__LMD_KYO_KYOR_DOMMU_2[] = {
//
//
//      R0R0R0      R0R0R0      R0R0R0      R0R0R0      R0R0R0      R0R0R0
//      S1 2      3 4      5 6      7 8      9 0      10 11
//
//      | 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__LLO0_KYO_KYOR_DOMMU_2[] = {
//
//      1234
//      R0R0
//
//      [100000/10, F.OF = 0x1111 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSUP_KYO_KYOR_DOMMU_2[] = {
//
//      12345
//      R0R0R0
//
//      | 180/10, F.ON = 0x24242, //110
//      | 180/10, F.ON = 0x42424, //110
//      | 180/10, F.ON = 0x46446, //110
//      | 180/10, F.ON = 0x46464, //110
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_KYO_KYOR_DOMMU_2[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R0R0R0      R0R0R0
//
//      | 180/10, F.ON = 0x102104, 0x444104 |,
//      | 180/10, F.ON = 0x104102, 0x222102 |,
//      | 180/10, F.ON = 0x206104, 0x111104 |,
//      | 180/10, F.ON = 0x104206, 0x102206 |,
//      [END_CODE]
//
};

```

【 図 1 1 - 1 2 3 】

【図 1 1 - 1 2 3】 強り一子系強り一子B導入（孫） 4

[illegible]

【 図 1 1 - 1 2 2 】

【図 11-122】 強り一子系強り一子B導入（孫）3

```
const struct S_LAMP {
//      X0__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8
//          [ 250/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA ], //10
//      };
const struct S_LAMP {
//      X0__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          S1 2       S1 2       S1 4       S1 4       S1 6       S1 6       S1 8       S1 8
//          R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8
//          [ 250/10, F_ON + 0x0A0A0A, 0xAAAAAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ], //10
//          [ END_CODE ]
//      };
const struct S_LAMP {
//      X0__LLD0_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          1234
//          [ 250/10, F_ON + 0x1111 ],
//          [ END_CODE ]
//      };
const struct S_LAMP {
//      X0__LSUP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          12345
//          INFINITE
//          [ 250/10, F_ON + 0xA111 ],
//          [ END_CODE ]
//      };
const struct S_LAMP {
//      X0__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          1         123 3
//          R8R8R8      R8R8R8
//          [ 250/10, F_ON + 0x0A0A0A, 0x111A0A ],
//          [ END_CODE ]
//      };
};
```

【 図 1 1 - 1 2 4 】

【図 1 1 - 1 2 4】 強リーチ系強リーチB導入（孫）5

[illegible]

【図 1 1 - 1 2 5】

【図 1 1 - 1 2 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B600[] = {
    [600000/10, &XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 6】

【図 1 1 - 1 2 6】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LMU_1_OFF[0]], //
    [ 770/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], &XD__LMU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SAIKYO_DONNYU[] = {
    [ 270/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[0]], //
    [ 160/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[0]], //
    [ 770/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[0]], //
    [ 2610/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[0]], //
    [ 1370/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 3460/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_6[0]], //
    [ 1330/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[0]], //
    [ 2760/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[0]], //
    [ 2160/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[0]], //
    [ 960/10, &XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_8[0]], //
    :
};
```

10

20

【図 1 1 - 1 2 7】

【図 1 1 - 1 2 7】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // S (1) 2: 3 4 5 6 7 8 9 10
    RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810, 0x810810 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x8888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x4444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 10/10, F_OF + 0x88888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x44444 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_1[] = {
    // 1 2 123 3
    // RGRGB RGRGB
    [ 10/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ],
    [ 260/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 - 1 2 8】

【図 1 1 - 1 2 8】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1234
    // RRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x4444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 12345
    // RRRRR
    [ 40/10, F_ON + 0x44444 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x00000 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_2[] = {
    // 1 2 123 3
    // RGRGB RGRGB
    [ 40/10, F_ON + 0x810810, 0x444810 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x444000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],
    [END_CODE]
};
```

30

40

50

【 図 1 1 - 1 2 9 】

【図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_LL010_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//
//      S ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪ ⑫
//      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR
//
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000040, 0xA50A50 ) , //09
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0xA50A40, 0xA50A40 ) , //08
//      ( 70/10, F.W. + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000040, 0xA50A50, 0xA50A30 ) , //07
//      ( 70/10, F.W. + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0xA50A40, 0xA50A20 ) , //06
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000, 0x000000, 0x000040, 0xA50A50, 0xA50A30, 0xA50A10 ) , //05
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000, 0x000000, 0xA50A40, 0xA50A40, 0xA50A20, 0xA10A00 ) , //04
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000, 0x000040, 0xA50A40, 0xA50A30, 0xA50A10, 0xA50A10 ) , //03
//      ( 70/10, F.W. + 0xA50A50, 0xA50A40, 0xA50A20, 0xA10A00, 0xA50A20, 0xA50A20 ) , //02
//      ( 70/10, F.W. + 0xA50A50, 0xA50A30, 0xA50A10, 0xA50A10, 0xA50A30, 0xA50A30 ) , //01
//      ( 80/10, F.W. + 0xA50A40, 0xA50A20, 0xA10A00, 0xA10A00, 0xA50A40, 0xA50A40 ) , //10
//
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LL002_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//
//      1234
//      9599
//
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x555555 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x444444 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x333333 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x222222 ) ,
//
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LS10P_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//
//      12345
//      RGRBGR      RGRBGR
//
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0x000055 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x005544 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x554333 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0x443222 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x332110 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0x221100 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0x110111 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0x001122 ) ,
//
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LATAP_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//
//      1      2      123 3
//      RGRBGR      RGRBGR
//
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000, 0x000000 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0xA50A50, 0x000000 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0xA50A40, 0x555550 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0xA50A30, 0x444440 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0xA50A20, 0x333A30 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0xA10A10, 0x222A20 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0xA00A00, 0x111A10 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0xA10A10, 0x000A00 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0xA20A20, 0x111A10 ) ,
//      ( 80/10, F.W. + 0xA30A30, 0x222A20 ) ,
//
//      (END_CODE)
};

```

【 図 1 1 - 1 3 1 】

【図 11-131】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）5

[illegible]

【 図 1 1 - 1 3 0 】

【図11-130】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫）4

[illegible]

}:

【 図 1 1 - 1 3 2 】

【図 11-132】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 6

[illegible]

1:

【図 1 1 - 1 3 3】

【図 1 1 - 1 3 3】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 7

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONJU_6[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x090606, 0x080608, 0x080808, 0x090505, 0x707505 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x080505, 0x090505, 0x707909, 0xA0A606, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090909, 0x707606, 0xA0A606, 0x060A0A, 0x090707, 0x557707 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x060707, 0x090707, 0x550909, 0x080808, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060707, 0x550808, 0x080808, 0x060606, 0x707909, 0x707909 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x060606, 0x707909, 0x707707, 0x060A0A, 0x080A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x707A0A, 0x060A0A, 0x080606, 0x550909, 0x090909 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x080909, 0x550909, 0x090505, 0x080808, 0xA0A808 ],//
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x080606, 0x060606, 0xA0A606, 0x707707, 0x090707 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0xA0A707, 0x707707, 0x090707, 0x080606, 0x060606 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONJU_6[] = {
//
//      RGBRGB
//      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_DONJU_6[] = {
//
//      WWWW
//      12345
//
[ 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_DONJU_6[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x235505 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090808, 0x124606 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x113707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x112808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x211909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060707, 0x431909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x429808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060909, 0x453707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 5】

【図 1 1 - 1 3 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 9

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONJU_8[] = {
//
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x070090, 0x060090, 0x707090, 0x707070, 0x0600A0, 0x0600A0 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060050, 0x0700A0, 0x0600A0, 0x080060, 0x050090, 0x090090 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060060, 0x080090, 0x050090, 0x080050, 0x060080, 0x0A0080 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x0A0070, 0x707070, 0x080060, 0x080060, 0x080060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060080, 0x090060, 0x080060, 0x080060, 0x060050, 0x707050 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x060050, 0x080050, 0x707090, 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, 0x707090, 0x707090 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONJU_8[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONJU_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_DONJU_8[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x070060, 0x2350A0 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x124690 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x113500 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x113707 ],//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 + 0xA00070, 0x542070 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080080, 0x453080 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090050, 0x344090 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 4】

【図 1 1 - 1 3 4】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONJU_7[] = {
//
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x233666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x555333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x444444, 0x222444, 0x333555, 0x333555, 0x333555 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONJU_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_DONJU_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_DONJU_7[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x333222, 0x235666 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x124555 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x113444 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x112333 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x211222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x221222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 6】

【図 1 1 - 1 3 6】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_I_B605[] = {
//
//      600000/10,      AID_A_LWU_I_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B605[] = {
//
//      600000/10,      AID_A_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B605[] = {
//
//      600000/10,      AID_A_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B605[] = {
//
//      600000/10,      AID_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};
```

10

20

30

40

50

【 ㊦ 1 1 - 1 3 7 】

【図 11-137】 高ベースリーチ系共通タイトル (子)

```

const struct s_LAMP_X
{
    X_ID_X_ID_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE[] = {
        { 330/10,      kwd_X_ID_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_1[00] },
        { 530/10,      kwd_X_ID_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_2[00] },
        { 600000/10,    kwd_X_ID_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_3[00] },
    };
};

const struct s_LAMP_X
{
    X_ID_X_ID_000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE[] = {
        { 330/10,      kwd_X_ID_000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_1[00] },
        { 530/10,      kwd_X_ID_000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_2[00] },
        { 600000/10,    kwd_X_ID_000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_3[00] },
    };
};

const struct s_LAMP_X
{
    X_ID_X_ID_100_KOBEISU_KYOTO_TYUITE[] = {
        { 330/10,      kwd_X_ID_100_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_1[00] },
        { 530/10,      kwd_X_ID_100_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_2[00] },
        { 600000/10,    kwd_X_ID_100_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_3[00] },
    };
};

const struct s_LAMP_X
{
    X_ID_X_ID_1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE[] = {
        { 330/10,      kwd_X_ID_1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_1[00] },
        { 530/10,      kwd_X_ID_1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_2[00] },
        { 600000/10,    kwd_X_ID_1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_3[00] },
    };
};

```

【 図 1 1 - 1 3 9 】

【図 11-139】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 2

```
const struct S_LAMP {
    //      X0      X1      X2      X3      X4      X5      X6      X7      X8      X9      X10     X11
    //      S(1)   S(2)   S(3)   S(4)   S(5)   S(6)   S(7)   S(8)   S(9)   S(10)  S(11)
    //      R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0 R0R0B0
    [ 30/10, F_OF + 0x0c10c1, 0x0c10c1, 0x0c10c1, 0x0c10c1, 0x0c10c1, 0x0c10c1, 0x0c10c1, 0x0c10c1, 0x0c10c1, 0x0c10c1 ]
    [ 30/10, F_OF + 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072, 0x072072 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      XD      LL000_KOUBEISU_KYOTU_TITLE_Z[ ] = {
    //      1234
    //      0000
    //      [ 30/10, F_OF + 0x0000 ],
    //      [ 30/10, F_OF + 0x0000 ],
    //      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      XD      LL005_KOUBEISU_KYOTU_TITLE_Z[ ] = {
    //      12345
    //      00000
    //      [ 30/10, F_OF + 0xAAAAA ],
    //      [ 30/10, F_OF + 0x55555 ],
    //      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      XD      LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TITLE_Z[ ] = {
    //      1 2 3 4
    //      R0R0B0 R0R0B0
    //      [ 30/10, F_OF + 0xc10c10, 0x0c10c1 ],
    //      [ 30/10, F_OF + 0x720720, 0x072072 ],
    //      [END_CODE]
};
```

【 図 1 1 - 1 3 8 】

【図 11-138】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 1

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_KOUBE[SUSU_KYOTU_TYLE_1] = {  
    //          S[1] 2      3      4      5      6      7      8      9      10  
                R0R0R0R0 R0R0R0R0 R0R0R0R0 R0R0R0R0 R0R0R0R0 R0R0R0R0  
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000,  
      230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ],  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LLOGO_KOUBE[SUSU_KYOTU_TYLE_1] = {  
    //          12345  
                R0R0R0R0  
    [ 100/10, F_OF + 0x999999 ,  
      230/10, F_ON + 0x111111 ],  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LSLUMP_KOUBE[SUSU_KYOTU_TYLE_1] = {  
    //          12345  
                R0R0R0R0  
    [ 100/10, F_OF + 0x999999 ],  
    [ 230/10, F_ON + 0x111111 ],  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LATAK_KOUBE[SUSU_KYOTU_TYLE_1] = {  
    //          1      2      3      4  
                R0R0R0R0 R0R0R0R0  
    [ 100/10, F_OF + 0x00000000, 0x00000000 ],  
    [ 230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 ],  
    (END_CODE)  
};
```

10

【 図 1 1 - 1 4 0 】

【図 11-140】 高ベースリーチ系共通タイトル(孫) 3

[illegible]

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 4 1 】

【図 11-141】 高ベースリーチ系リーチA導入（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    _END_CODE)
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    _END_CODE)
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    _END_CODE)
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,
    _END_CODE)
};

```

【 図 1 1 - 1 4 3 】

【図 11-143】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫） 1

```

const struct S_LAMP   XD_LML1_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      R0R8R0      0x80840, 0x80840, 0x5A85A, 0x5A85A, 0x80840, 0x80840
//      S(0)      2      3      4      5      6      7      8      9      10
//      | 20/10, F, 0F, 0x80840, 0x80840, 0x5A85A, 0x00000, 0x00000, 0x5A840, 0x80840
//      | 20/10, F, 0F, 0x80840, 0x80840, 0x00000, 0x12722, 0x00000, 0x00000, 0x80840
//      | 20/10, F, 0F, 0x80840, 0x80840, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x12722, 0x5A84A
//      | 10/10, F, 0F, 0x5A800, 0x12720, 0x80840, 0x80840, 0x00012, 0x00000
//      | 20/10, F, 0F, 0x00012, 0x00000, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x00000, 0x12722
//      | 20/10, F, 0F, 0x12720, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x00000
//      | 20/10, F, 0F, 0x00000, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840
//      | 20/10, F, 0F, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840, 0x80840
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LLLOD_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      1234
//      RRRR
//      | 20/10, F, 0F, 0x8888, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x8888, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x8888, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x8888, |
//      | 10/10, F, 0F, 0x0880, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x0101, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x0110, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x8018, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x8888, |
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LSLIP_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      12345
//      RRRRR
//      | 20/10, F, 0F, 0x66666, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x66666, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x00066, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x11106, |
//      | 10/10, F, 0F, 0x00010, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x66601, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x66660, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x66666, |
//      | 20/10, F, 0F, 0x66666, |
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LATAR_KOUREISU_REACHA_DONYU_4[] = {
//
//
//      1      2      3      4
//      RRRR      RRRR
//      | 20/10, F, 0F, 0x80840, 0x80840 |
//      | 20/10, F, 0F, 0x80840, 0x80840 |
//      | 20/10, F, 0F, 0x80840, 0x00000 |
//      | 20/10, F, 0F, 0x84000, 0x12722 |
//      | 10/10, F, 0F, 0x5A812, 0x00000 |
//      | 20/10, F, 0F, 0x00000, 0x80840 |
//      | 20/10, F, 0F, 0x12284, 0x80840 |
//      | 20/10, F, 0F, 0x00084, 0x80840 |
//      | 20/10, F, 0F, 0x80840, 0x80840 |
//      [END_CODE]
};

```

【 ㊦ 1 1 - 1 4 2 】

【図 11-142】 高ベースリーチ系リーチA導入（子）

```
const struct s_LAMP_U_1
{
    170/10;          KD_U_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I = |
    ( 960/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
    ( 960/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
    ( 830/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];

const struct s_LAMP_U_2
{
    170/10;          AND_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I = |
    ( 960/10;      AND_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
    ( 960/10;      AND_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
    ( 830/10;      AND_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];

const struct s_LAMP_U_3
{
    170/10;          KD_U_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I = |
    ( 170/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
    ( 960/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
    ( 830/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];

const struct s_LAMP_U_4
{
    170/10;          KD_U_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I = |
    ( 170/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
    ( 960/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
    ( 830/10;      AND_LAMP_U_KOUBEISU_REASHA_DONWU_I[0];
```

10

【 図 1 1 - 1 4 4 】

【図 11-144】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）2

```

const struct S_LAMP   XD__LSM1_KOUBEISU_REACHA_DONYU_WI = {
//
//
//      S1  2      3      4      5      6      7      8      9      10
//      R0R8RG  R0R8RG  R0R8RG  R0R8RG  R0R8RG  R0R8RG  R0R8RG
//      [ 80/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
//      [ 80/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
//      [ 80/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
//      [ 80/10, F.ON + 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400 ]
//      [END CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGS_KOUBEISU_REACHA_DONYU_WI = {
//
//      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__LSLNP_KOUBEISU_REACHA_DONYU_WI = {
//
//      12345
//      RRRRR
//      [ 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_WI = {
//
//      1      2      3      4
//      R0R8RG  R0R8RG
//      [ 80/10, F.ON + 0x400400, 0x400400 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x800800, 0x800800 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x600600, 0x600600 ],
//      [END CODE]
};

```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 4 5】

【図 1 1 - 1 4 5】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

```
const struct S_LAMP_XD_LMU_1_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪  
  // RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB  
  { 90/10, F_ON + 0x800000, 0x800A00, 0xC00A00, 0x800B00, 0x800C00, 0x800D00, 0xC00A00, 0xC00A00 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800B00, 0x800C00, 0xA00B00, 0x800B00, 0xA00C00, 0xA00B00, 0xA00B00, 0xA00B00 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800C00, 0xC00A00, 0xC00B00, 0x800A00, 0xC00C00, 0xC00A00, 0xC00B00, 0xC00B00 },  
  { 90/10, F_ON + 0xA00C00, 0xA00B00, 0x800B00, 0xA00C00, 0xA00C00, 0xA00B00, 0xA00B00, 0xA00B00 },  
  { 90/10, F_ON + 0xC00A00, 0x800B00, 0x800A00, 0xC00A00, 0xC00B00, 0x800B00, 0xC00A00, 0xC00A00 },  
  { 90/10, F_ON + 0xA00B00, 0x800B00, 0xA00C00, 0xA00B00, 0xA00C00, 0xA00B00, 0xA00C00, 0xA00C00 },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_XD_LL000_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  // 1234  
  // RRRR  
  { 90/10, F_ON + 0x8646 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8644 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8646 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8648 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8648 },  
  { 90/10, F_ON + 0x8648 },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_XD_LSLMP_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  // 12345  
  // RRRRR  
  { 90/10, F_ON + 0x8648A },  
  { 90/10, F_ON + 0x8648A },  
  { 90/10, F_ON + 0x86486 },  
  { 90/10, F_ON + 0x86486 },  
  { 90/10, F_ON + 0x86484 },  
  { 90/10, F_ON + 0x86484 },  
  { 90/10, F_ON + 0x86484 },  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_XD_LATAK_KOUBEISU_REACHA_DONVU_X[] = {  
  // 1 2 3 4  
  // RGRGB RGRGB  
  { 90/10, F_ON + 0xA00B00, 0x800B00 },  
  { 90/10, F_ON + 0xC00B00, 0x800B00 },  
  { 90/10, F_ON + 0xA00A00, 0x800B00 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800C00, 0xA00A00 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800A00, 0xC00C00 },  
  { 90/10, F_ON + 0x800B00, 0xA00A00 },  
  [END_CODE]  
};
```

【図 1 1 - 1 4 6】

【図 1 1 - 1 4 6】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD_A_LMU_1_B607[] = {  
  {60000/10, XD_A_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LL000_B607[] = {  
  {60000/10, XD_A_LL000_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LSLMP_B607[] = {  
  {60000/10, XD_A_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LATAK_B607[] = {  
  {60000/10, XD_A_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};
```

10

【図 1 1 - 1 4 7】

【図 1 1 - 1 4 7】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J_XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10, XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0]},  
  { 860/10, XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0]},  
  { 830/10, XD_J_LMU_1_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0]},  
  :  
};  
const struct S_LAMP_J_XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10, XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0]},  
  { 860/10, XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0]},  
  { 830/10, XD_J_LL000_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0]},  
  :  
};  
const struct S_LAMP_J_XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10, XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0]},  
  { 860/10, XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0]},  
  { 830/10, XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0]},  
  :  
};  
const struct S_LAMP_J_XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONVU[] = {  
  { 170/10, XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONVU_4[0]},  
  { 860/10, XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONVU_W[0]},  
  { 830/10, XD_J_LATAK_KOUBEISU_REACHB_DONVU_X[0]},  
  :  
};
```

【図 1 1 - 1 4 8】

【図 1 1 - 1 4 8】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```
const struct S_LAMP_A_XD_A_LMU_1_B608[] = {  
  {60000/10, XD_A_LMU_1_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LL000_B608[] = {  
  {60000/10, XD_A_LL000_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LSLMP_B608[] = {  
  {60000/10, XD_A_LSLMP_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};  
const struct S_LAMP_A_XD_A_LATAK_B608[] = {  
  {60000/10, XD_A_LATAK_KOUBEISU_REACHC_DONVU[0]},  
  [END_CODE]  
};
```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 4 9】

【図 1 1 - 1 4 9】 高ベースリーチ系リーチC導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        &XD___LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};
```

【図 1 1 - 1 5 0】

【図 1 1 - 1 5 0】 高ベースリーチ系リーチD導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B600[] = {
    {60000/10,      &XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLLOGO_B600[] = {
    {60000/10,      &XD_J_LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    {60000/10,      &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B600[] = {
    {60000/10,      &XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};
```

10

【図 1 1 - 1 5 1】

【図 1 1 - 1 5 1】 高ベースリーチ系リーチD導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

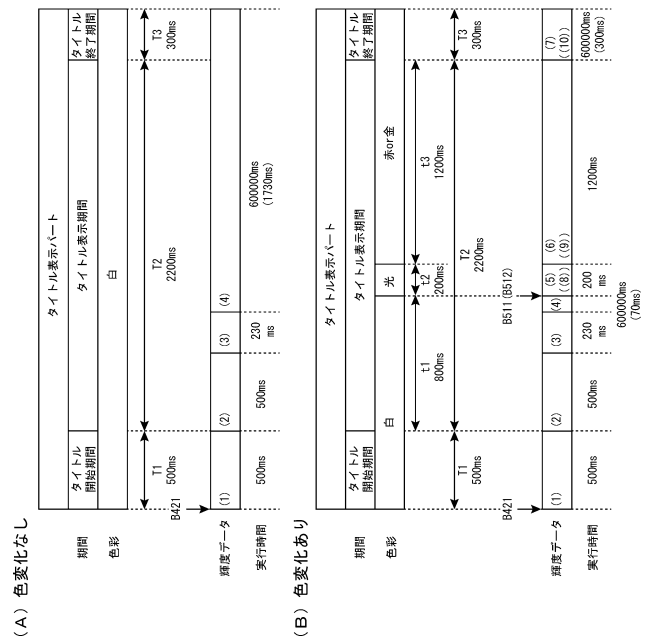
const struct S_LAMP_J XD_J_LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        &XD___LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  90/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};
```

【図 1 1 - 1 5 2】

【図 1 1 - 1 5 2】



20

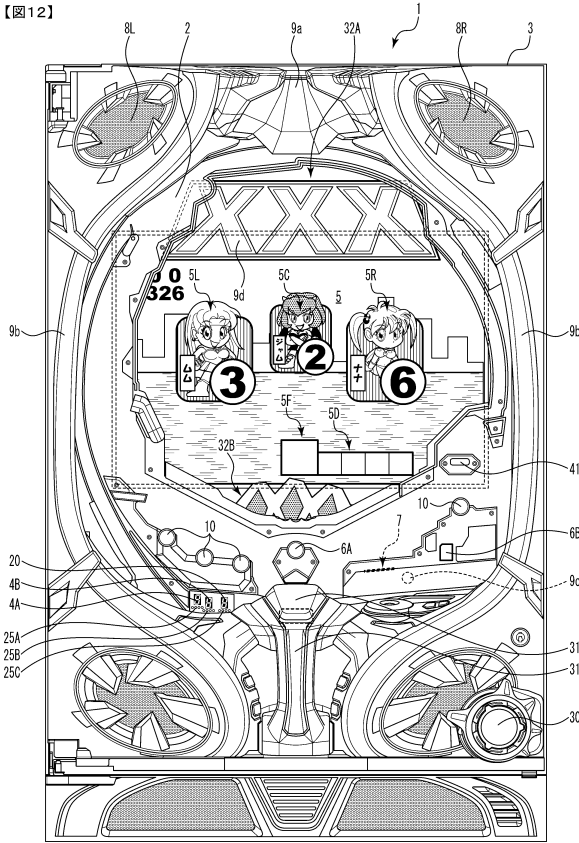
30

40

50

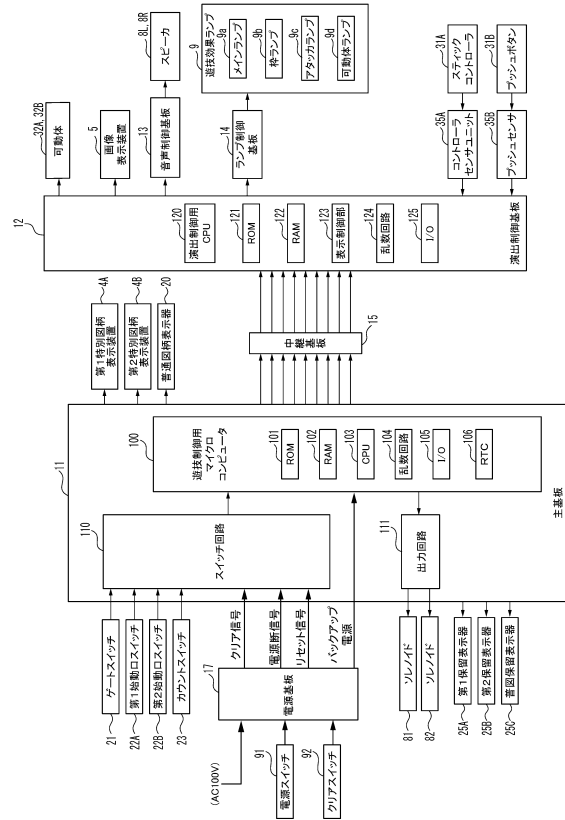
【図 1 2】

【図12】



【図 1 3】

【図13】



【図 1 4】

【図14】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当たり開始指定	当たりの開始指定
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	当たり終了指定	当たりの終了指定
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

(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	当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	当たり(非確変)

【図 1 5】

【図15】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	当たり種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【 図 1 6 】

【図16】

表示結果判定テーブル		
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【 図 1 7 】

【図17】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

【 図 1 8 】

【図18】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個]→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)

【 図 1 9 】

【図19】

可変表示結果	非確変 大当り	確変 大当り	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	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	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	－	－	－	－	70	80
PA2-1(ノーマルRははずれ)	－	－	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	－	－	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	－	－	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	－	－	－	－

(数値は%)

20

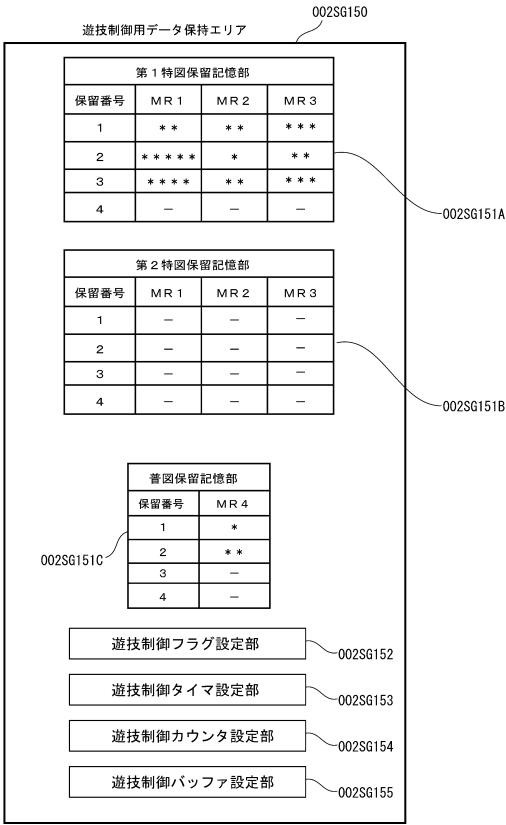
30

40

50

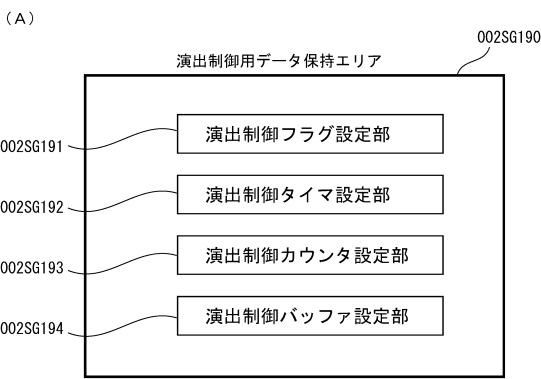
【図 20】

【図20】

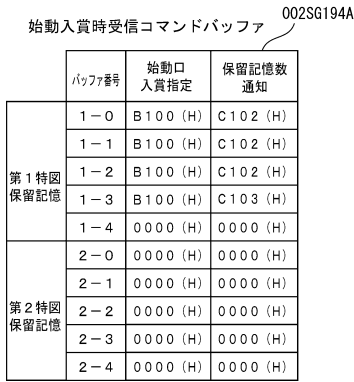


【図 21】

【図21】

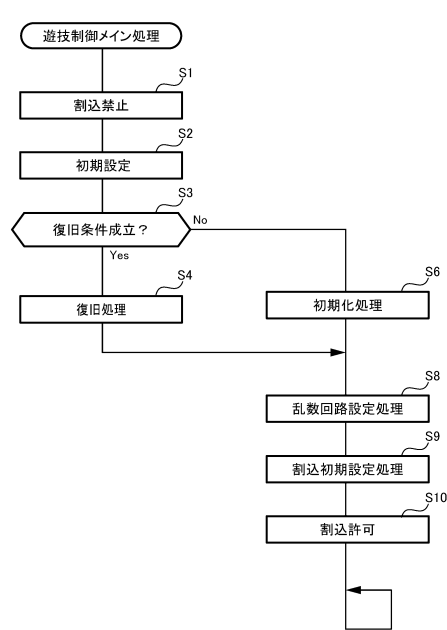


(B)



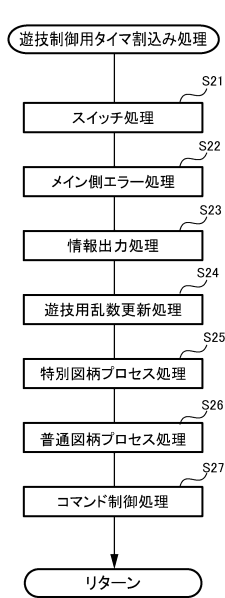
【図 22】

【図22】



【図 23】

【図23】



10

20

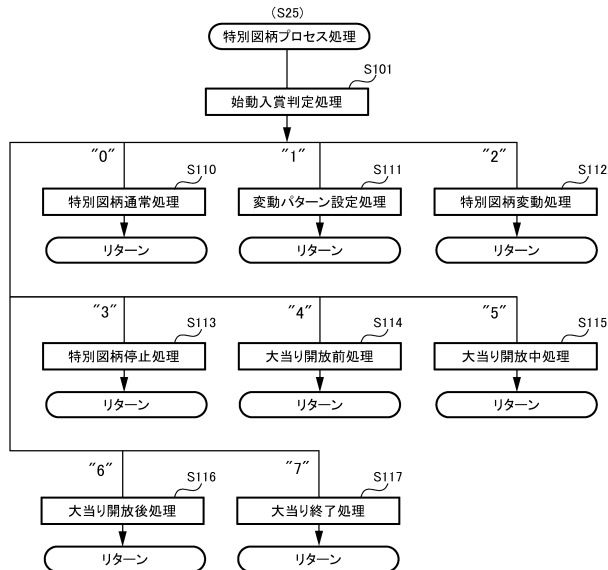
30

40

50

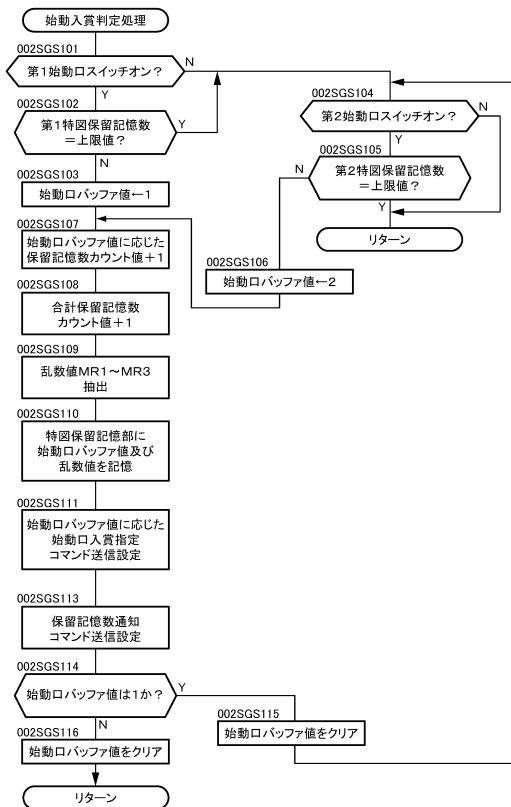
【図24】

【図24】



【図25】

【図25】

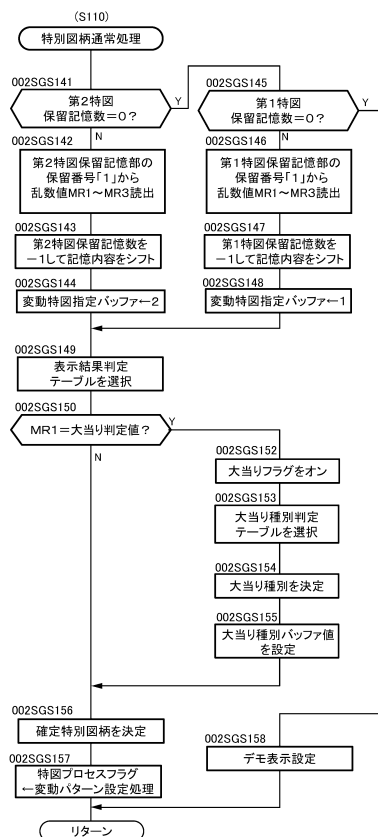


10

20

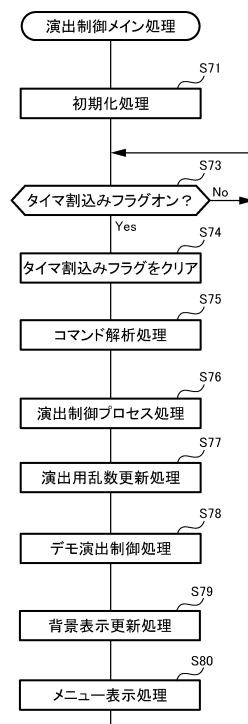
【図26】

【図26】



【図27】

【図27】



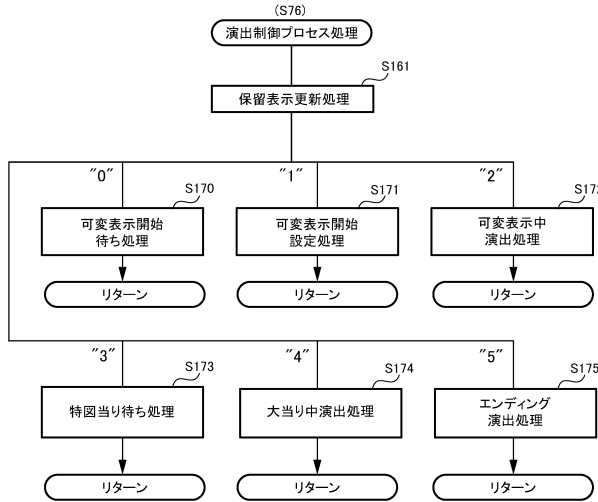
30

40

50

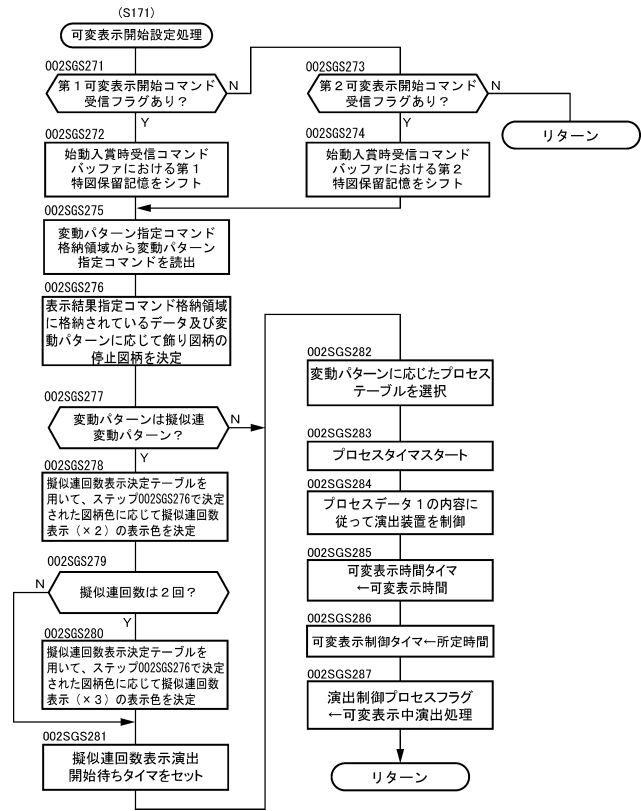
【図28】

【図28】



【図29】

【図29】



10

20

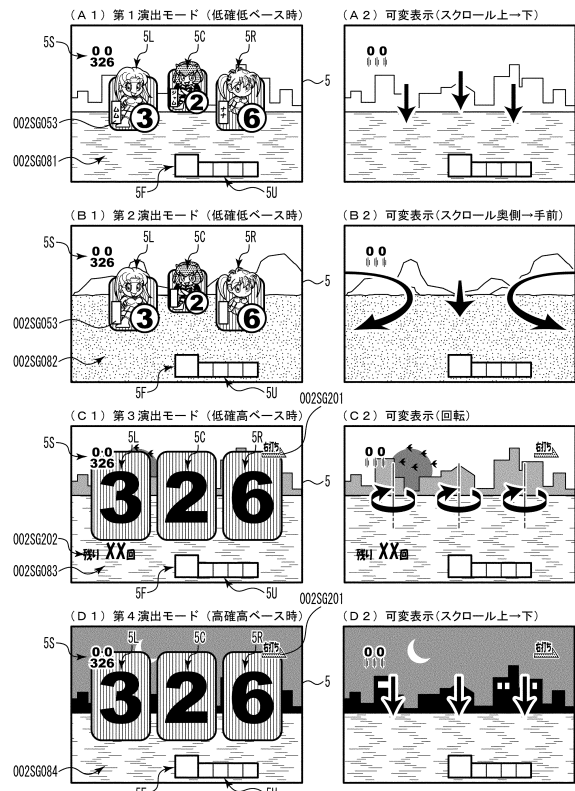
【図30】

【図30】

飾り図柄と小図柄の対比	小図柄	飾り図柄 (低ベース状態)	飾り図柄 (高ベース状態)	表示態様
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG051
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG052
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG053
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG054
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG055
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG056
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG057
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG058
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG059
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG060
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG061
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG062
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG063
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG064
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG065
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG066
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG067
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG068
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG069
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG070
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG071
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG072
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG073
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG074
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG075
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG076
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG077
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG078
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG079
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG080
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG081
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG082
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG083
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG084
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG085
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG086
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG087
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG088
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG089
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG090
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG091
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG092
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG093
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG094
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG095
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG096
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG097
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG098
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG099
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG100

【図31】

【図31】



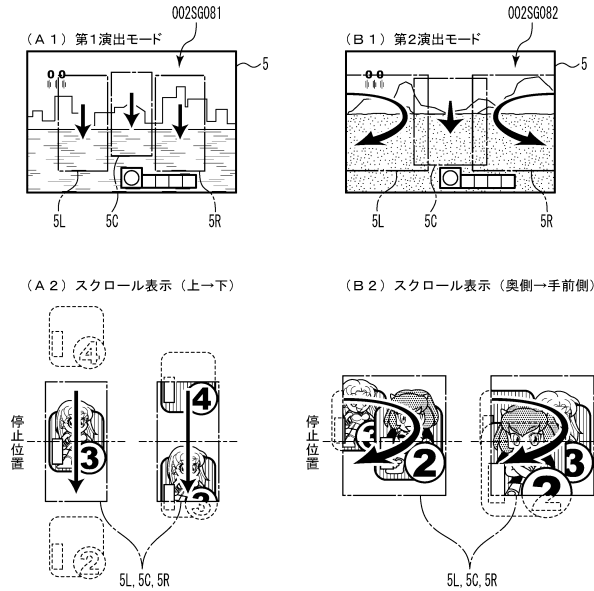
30

40

50

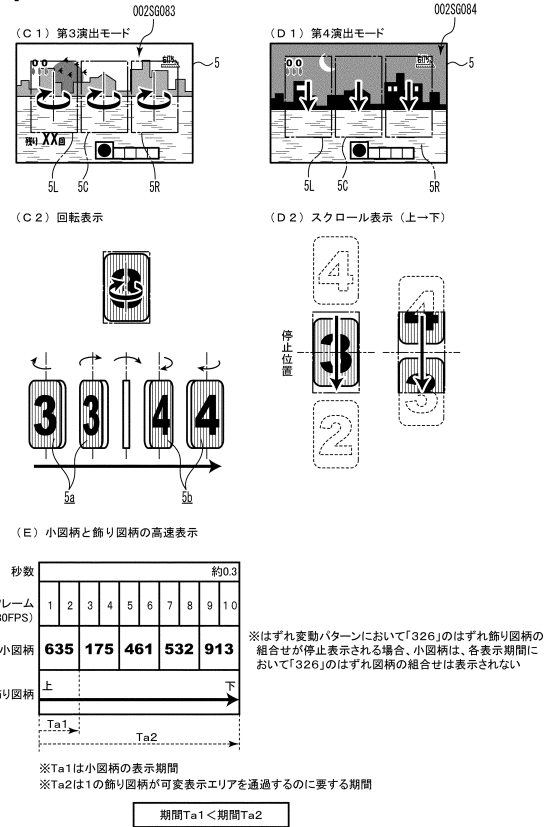
【 図 3 2 】

【図32】



【 図 3 3 】

【図33】



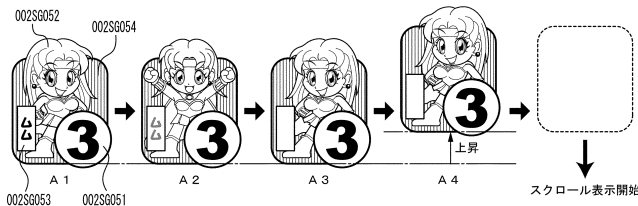
10

20

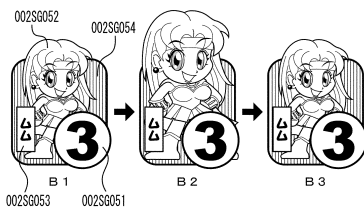
【 図 3 4 】

【図34】

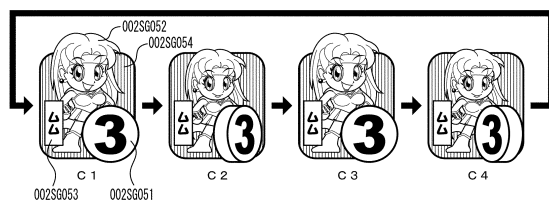
(A) 飾り図柄の変動開始アクション (キャラクタ左右反転・名前消去)



(B) 飾り図柄の変動停止アクション (キャラクタ拡大→復元)



(C) 飾り図柄のループアクション (キャラクタ縮小→復元・数字往復回転)



【 図 3 5 】

【図35】

(A) 飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御 [低ベース時]

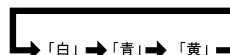
秒数	1	2	3	4	5	6
表示フレーム (30FPS)	30	60	90	120	150	180
変動開始アクション	A1 A2 A3 A4					
変動停止アクション	B1 B2 B3					
ループアクション	C1 C2 C3 C4 C1 C2 C3 C4 C1 C2 C3 C4 C1 C2					
ループ発光制御	白 青 黄 白 青 黄					

期間Tb4>期間Tb3

・飾り図柄の「変動開始アクション」、「変動停止アクション」、「ループアクション」は実行されない。

・ランプは、高ベース楽曲に合わせて発光態様が変化する（ループ発光制御は実行されない）。

(B) 可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b のループ発光制御 [低ベース時]



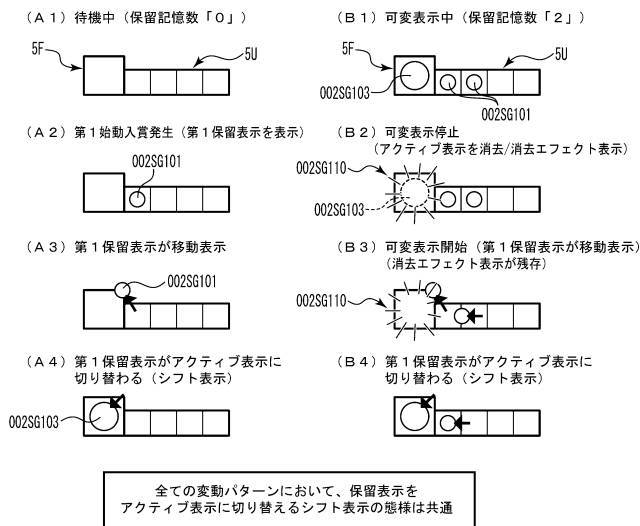
30

40

【図 36】

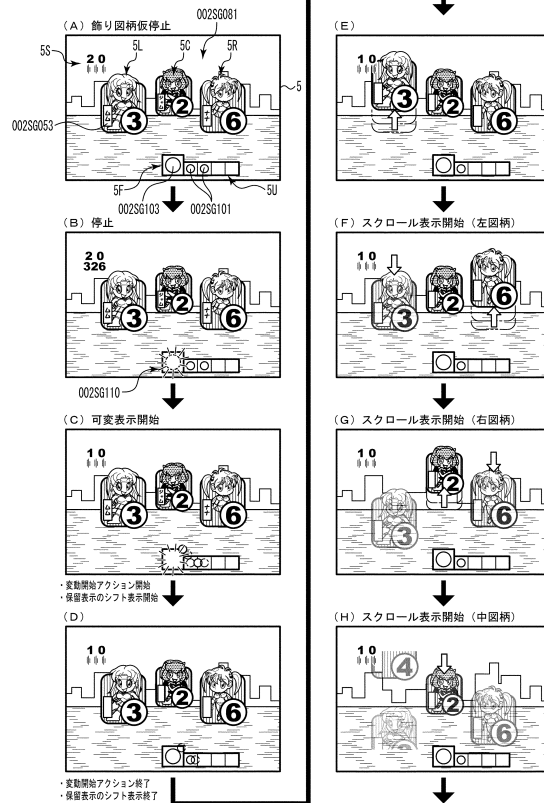
【図36】

保留表示の動作例



【図 37】

【図37】 可変表示開始 [第1演出モード]

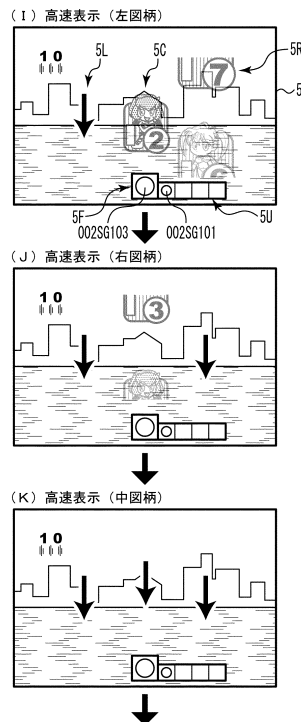


10

20

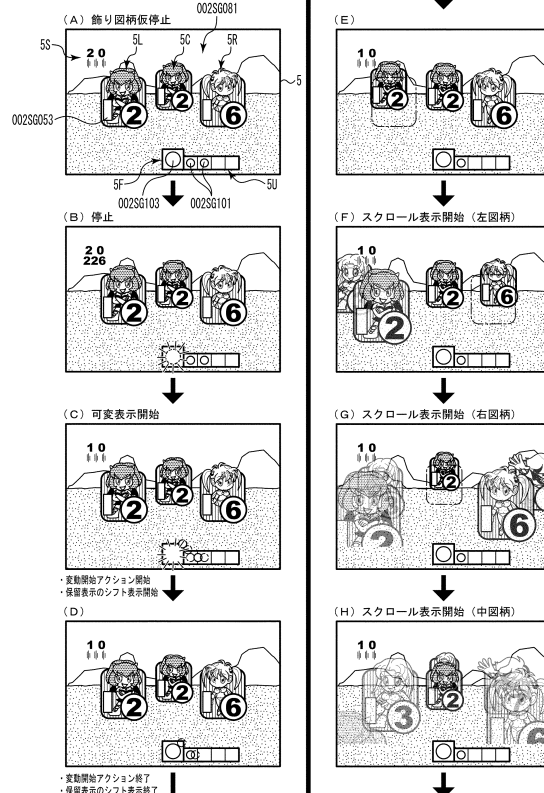
【図 38】

【図38】



【図 39】

【図39】 可変表示開始 [第2演出モード]



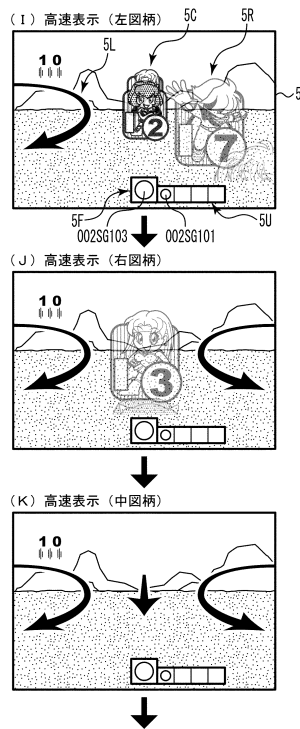
30

40

50

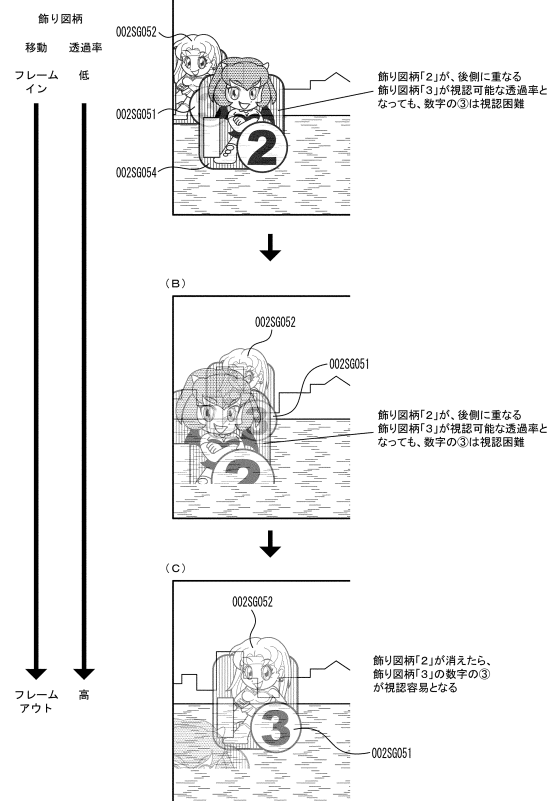
【図 40】

【図40】



【図 41】

【図41】

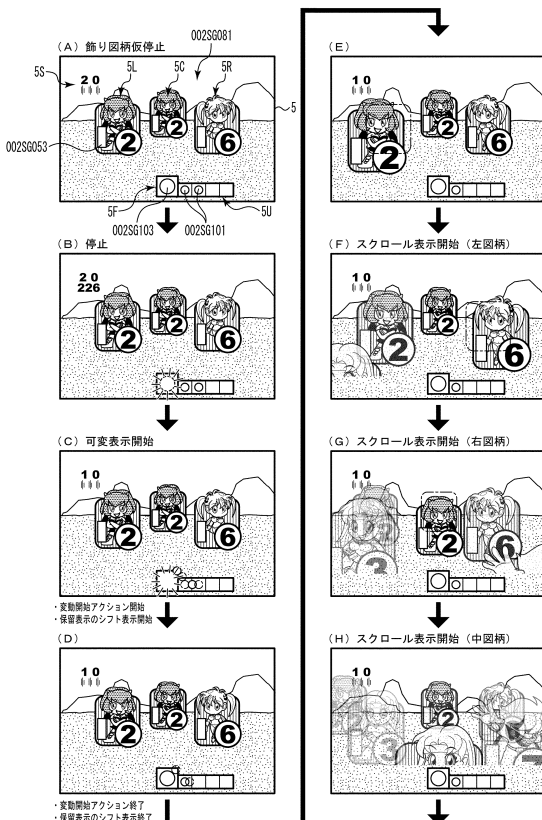


10

20

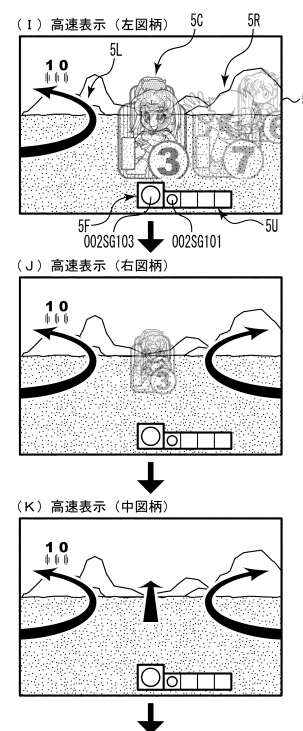
【図 42】

【図42】 可変表示開始 [変形例 1]



【図 43】

【図43】



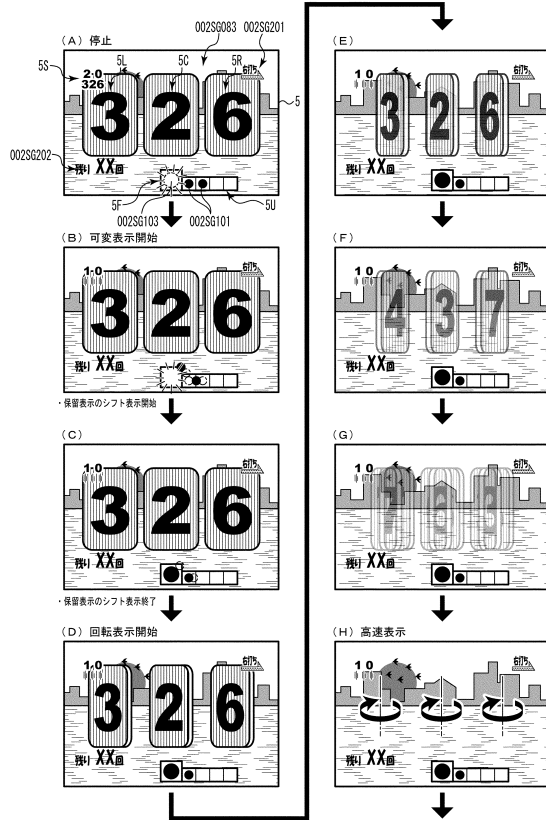
30

40

50

【 図 4 4 】

【図44】 可変表示開始 [第3演出モード]



【 図 4 5 】

【図45】

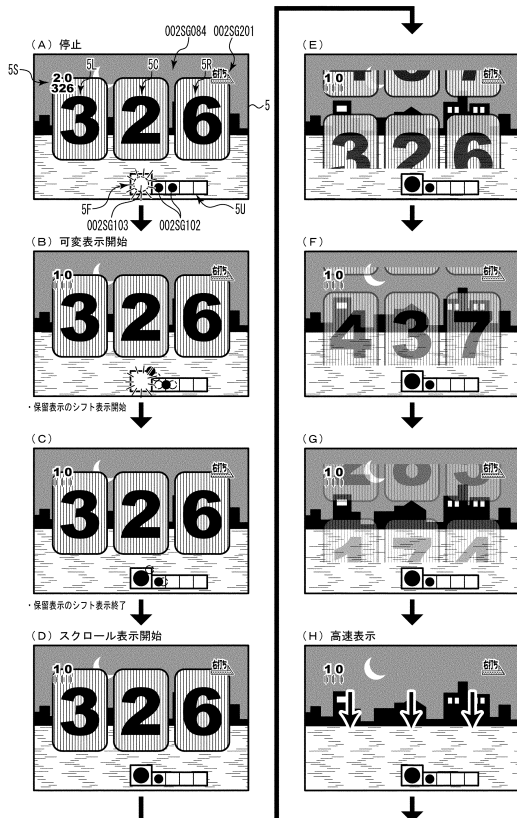


10

20

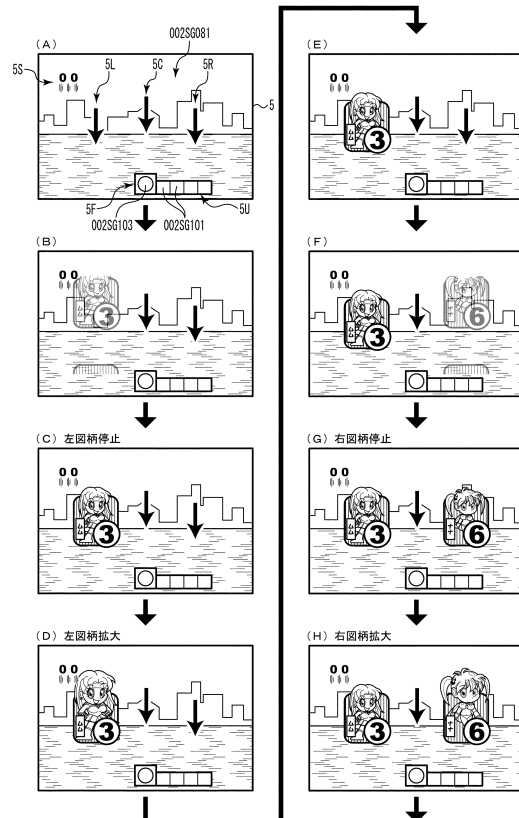
【 図 4 6 】

【図46】 可変表示開始 [第4演出モード]



【 図 4 7 】

【図47】 可変表示停止 [第1演出モード(第2演出モード)、保留2個以下]

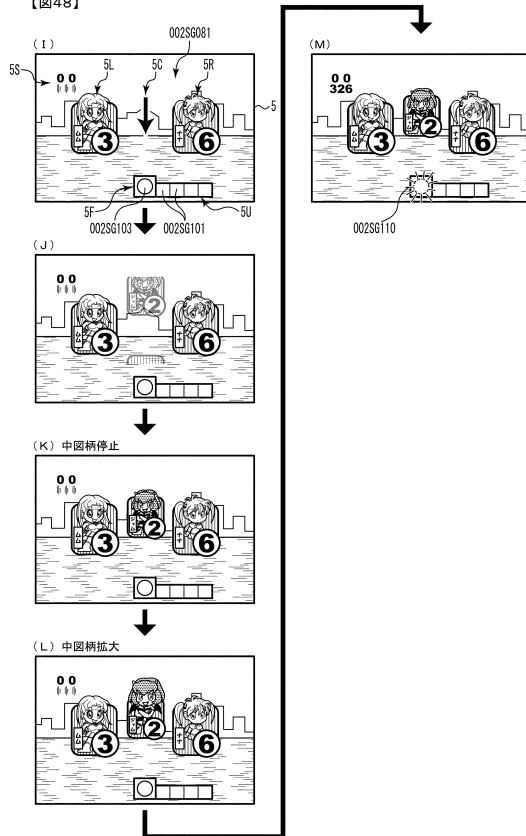


30

40

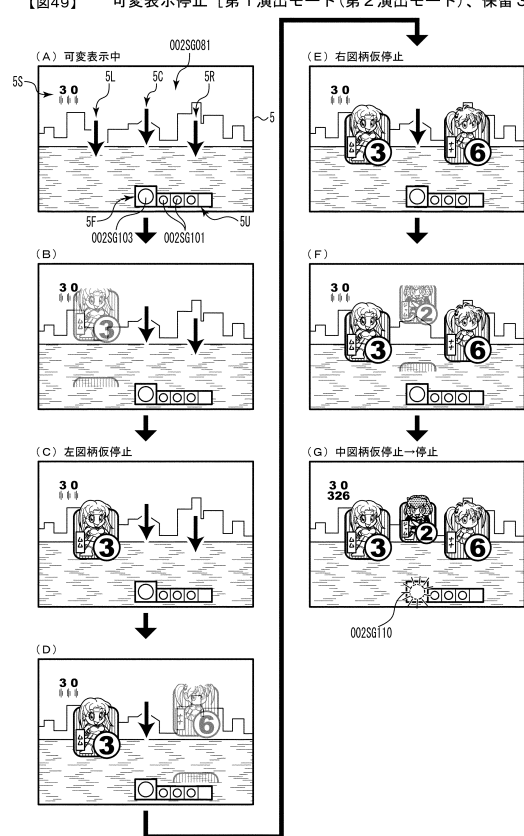
【図 48】

【図48】



【図 49】

【図49】 可変表示停止 [第1演出モード(第2演出モード)、保留3個]

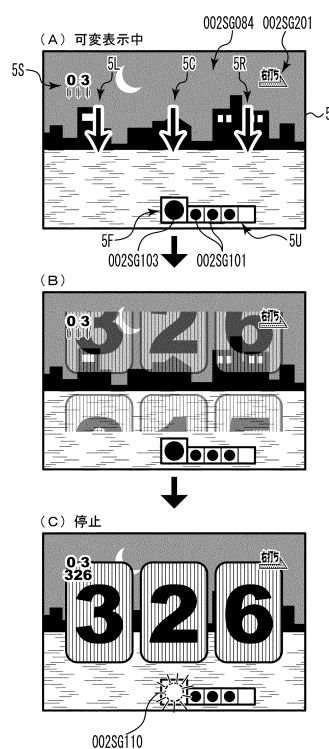


10

20

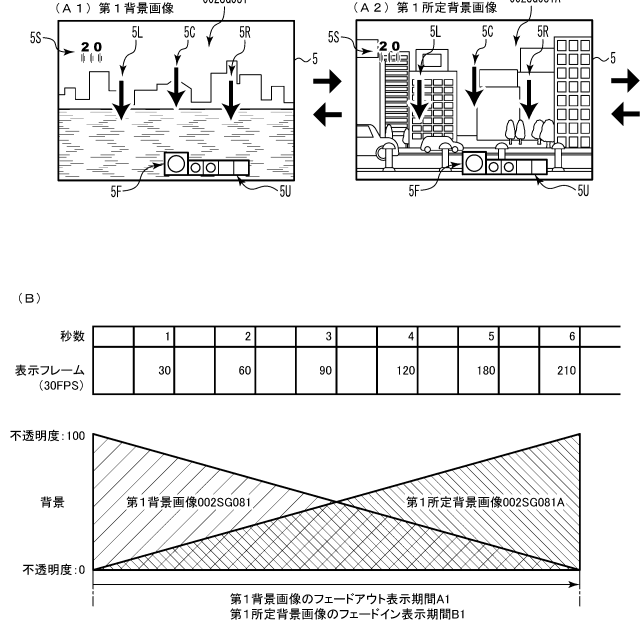
【図 50】

【図50】 可変表示停止 [第4演出モード(第3演出モード)]



【図 51】

【図51】 背景画像



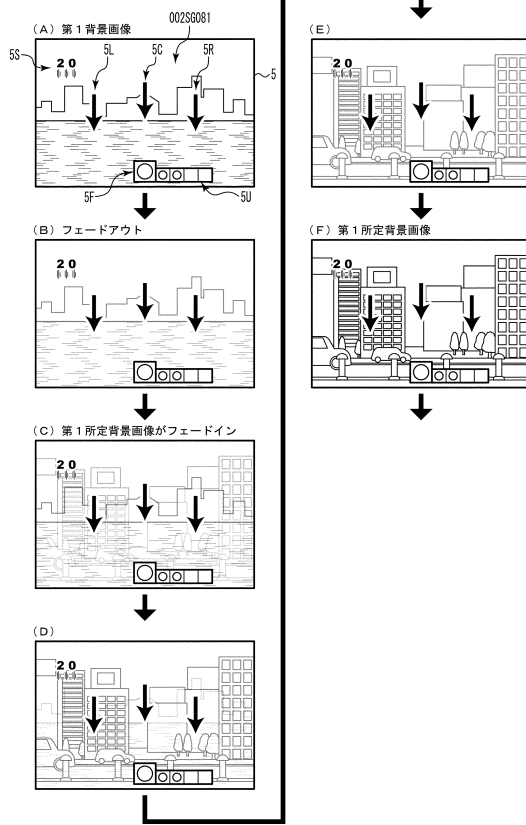
30

40

50

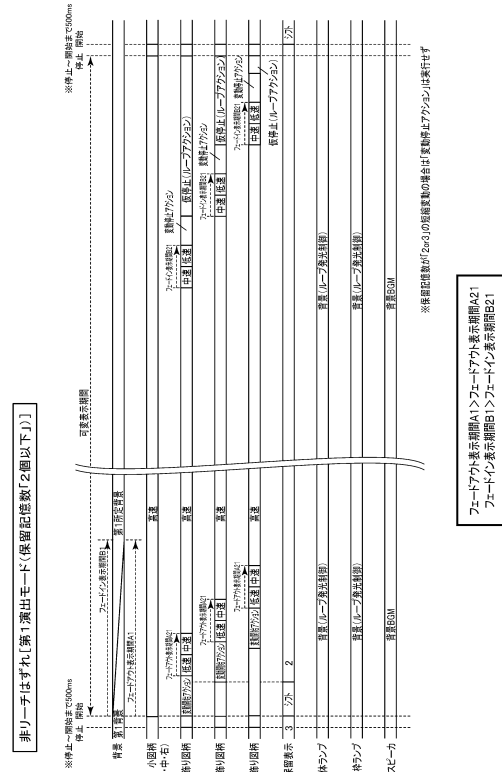
【図52】

【図52】 背景変化の流れ



【図53】

【図53】

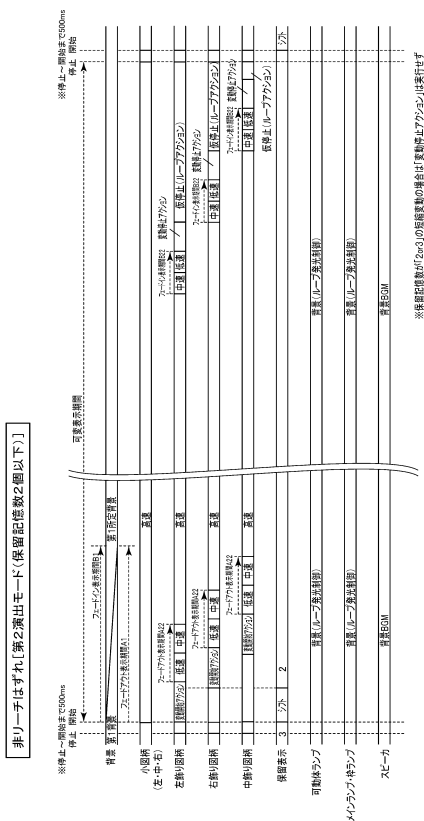


10

20

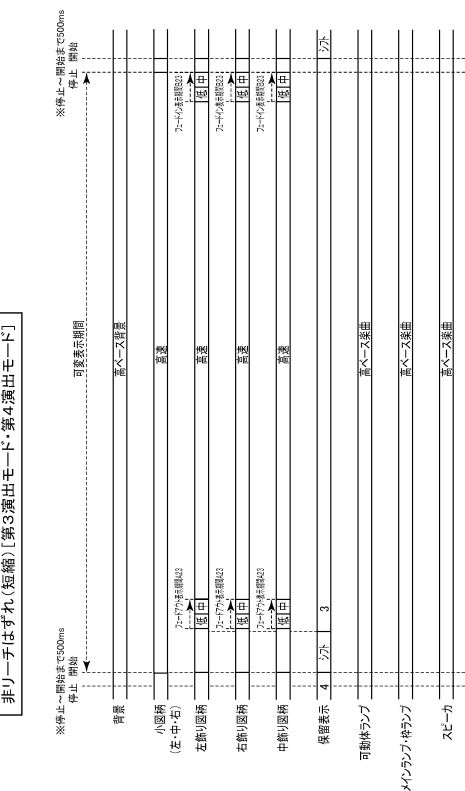
【図54】

【図54】



【図55】

【図55】



30

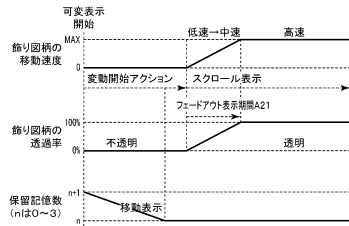
40

50

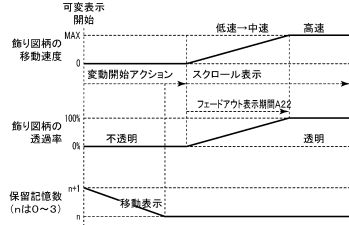
【図56】

【図56】

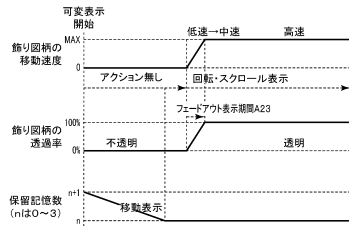
(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]



(B) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第2演出モード)]



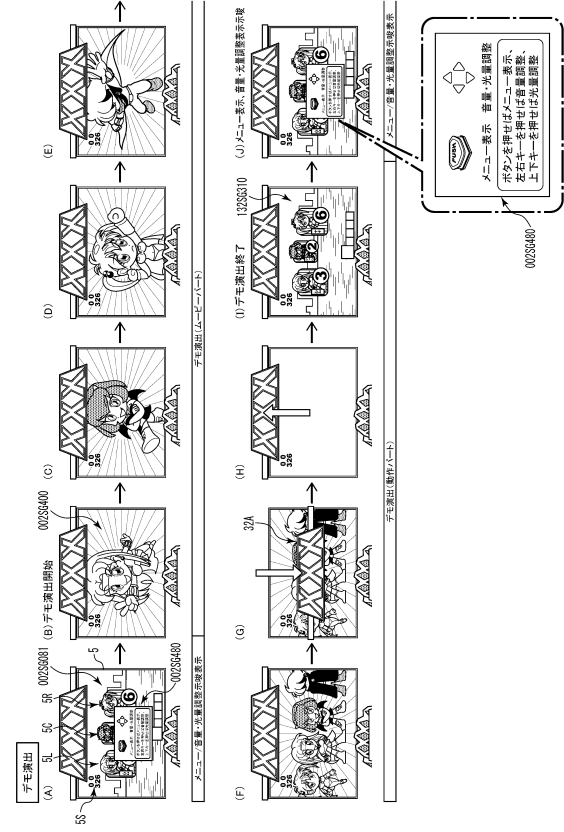
(C) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第3・第4演出モード)]



A23 < A21 < A22

【図57】

【図57】

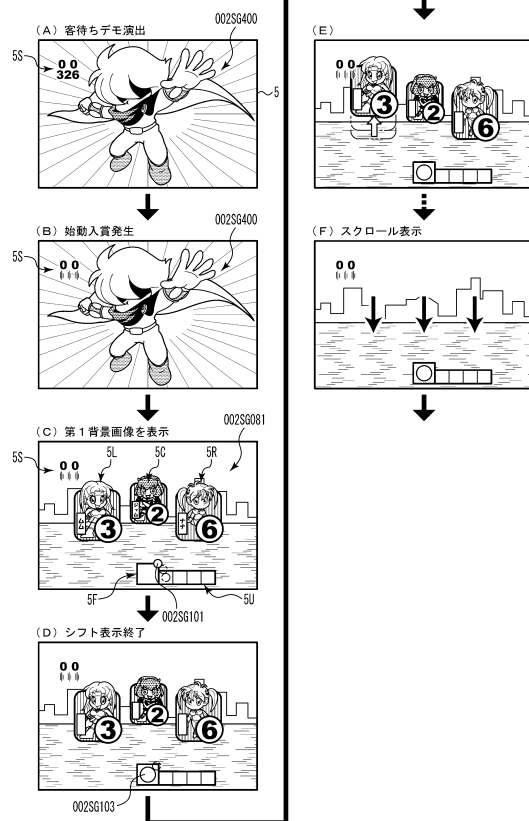


10

20

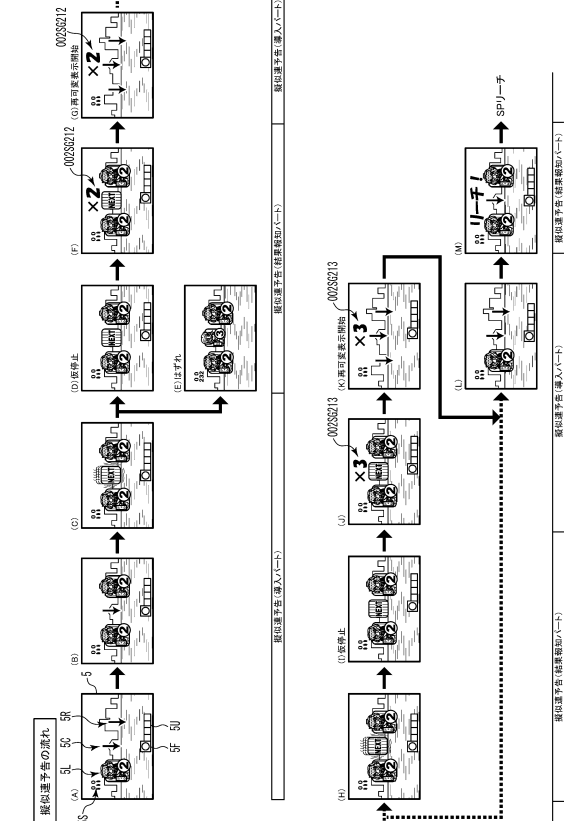
【図58】

【図58】



【図59】

【図59】



30

40

50

【図 60】

【図60】

(A) 擬似連回数表示色と図柄色との関係

擬似連予告	擬似連回数表示	擬似連数字色	図柄色
擬似連1回目 ※総可変表示回数2回 初回可変表示+再可変表示1回	×2	青	赤
	×2	赤	青
	×2	青	青
	×2	赤	赤
擬似連2回目 ※総可変表示回数3回 初回可変表示+再可変表示2回	×3	青	赤
	×3	赤	青
	×3	青	青

図柄色

擬似連回数表示色

(B 1)



青色

×2

青色 or 赤色

(B 2)



赤色

×3

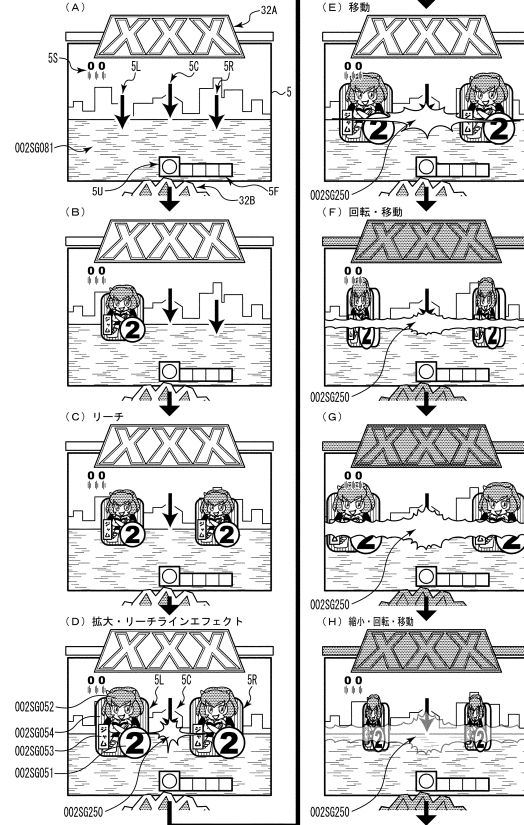
青色 or 赤色

(C) 擬似連回数表示色決定テーブル (擬似連1回目、2回目)

擬似連数字色	確変大当り	非確変大当り	はずれ
図柄色と非同色	10%	30%	90%
図柄色と同色	90%	70%	10%

【図 61】

【図61】 リーチ演出の流れ

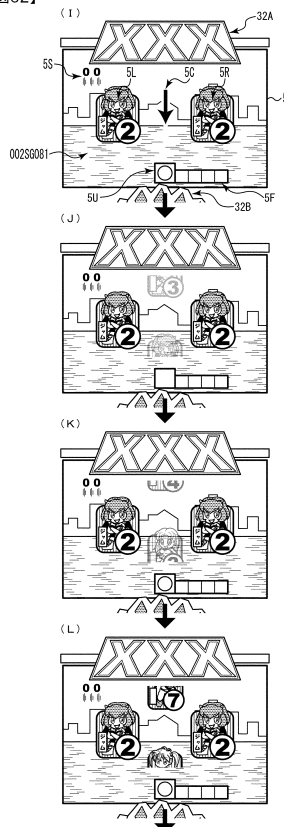


10

20

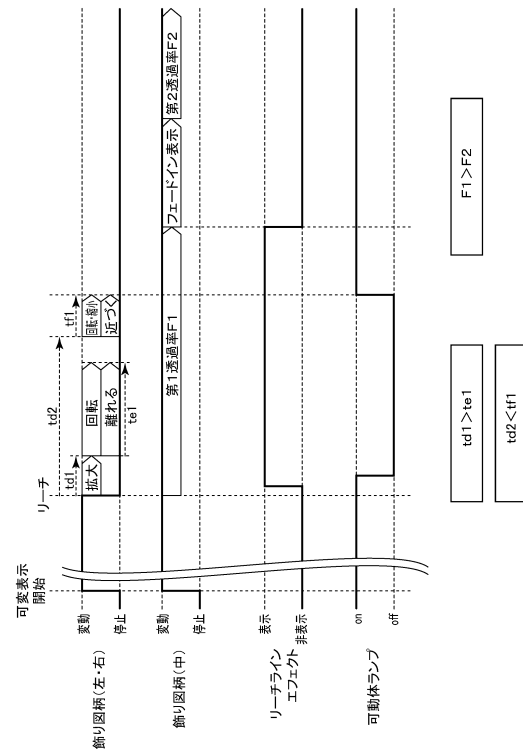
【図 62】

【図62】



【図 63】

【図63】

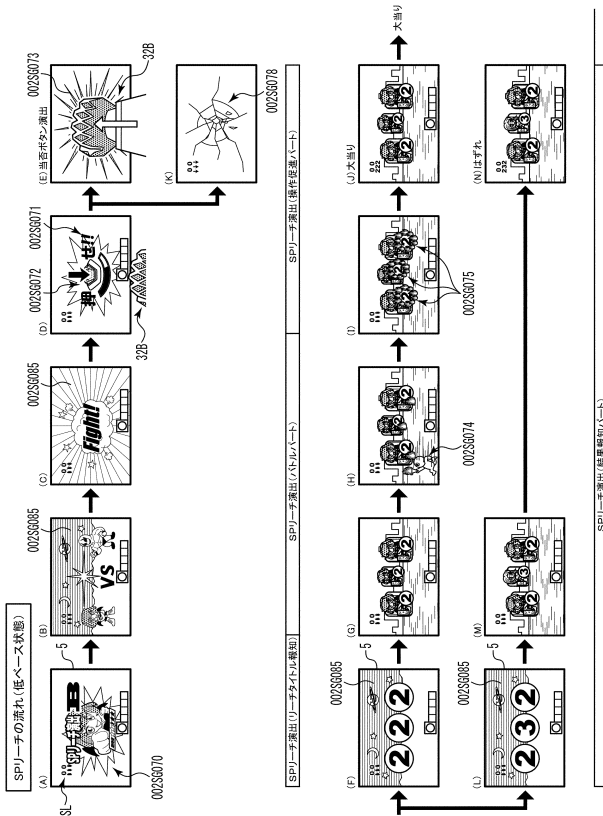


30

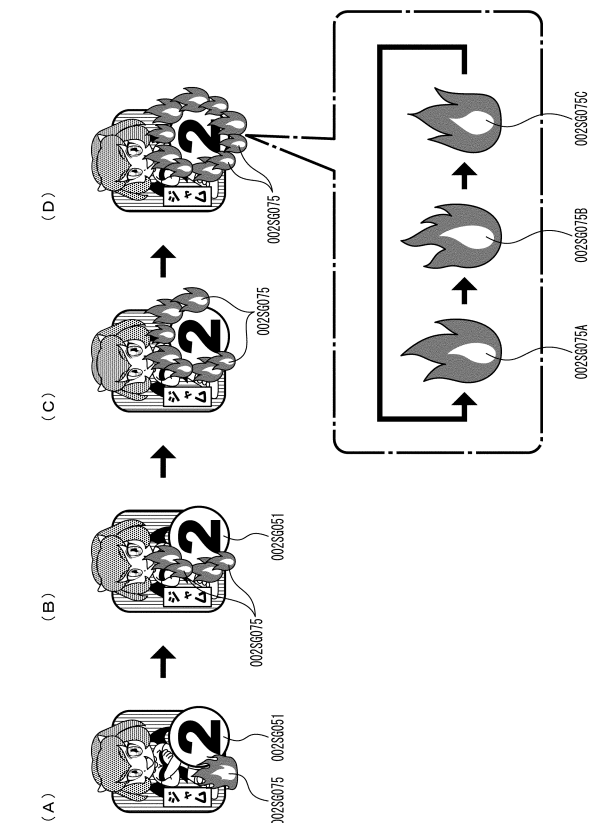
40

50

【図 64】



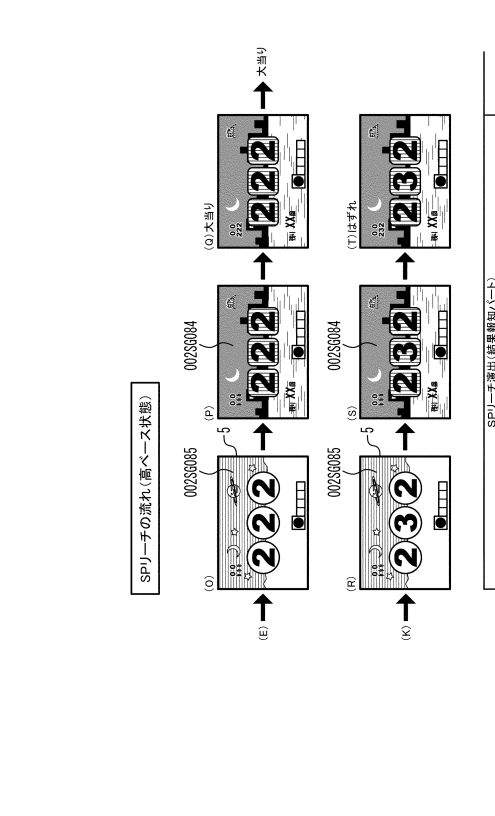
【図 65】



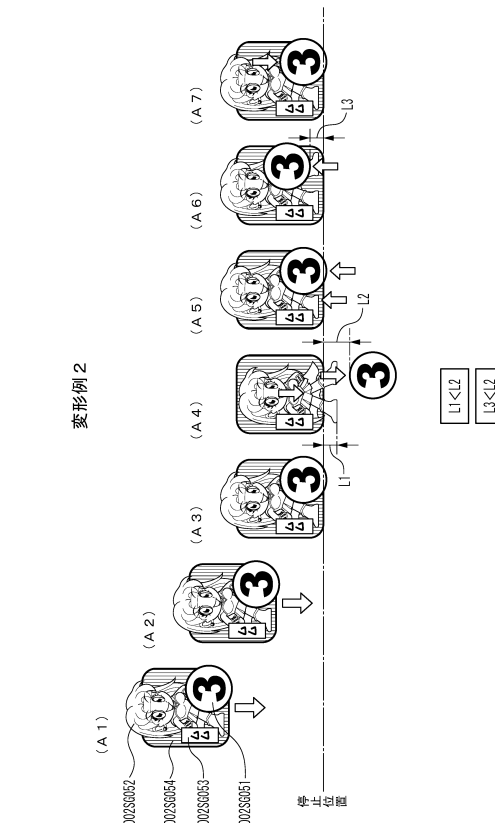
【図 66】



【図 67】



【図 68】



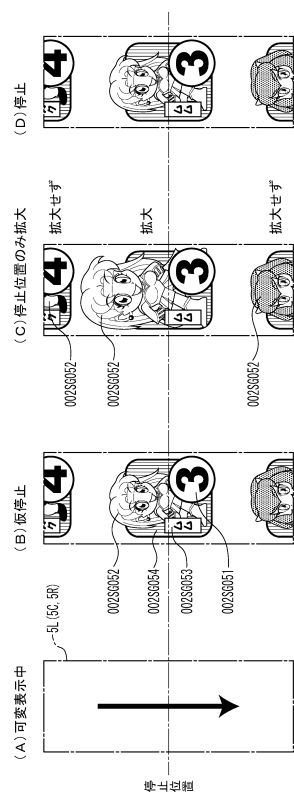
【図 69】



【 図 6 8 】

【図68】

变形例 3



10

20

30

40

50