

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-87171  
(P2023-87171A)

(43)公開日 令和5年6月23日(2023.6.23)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)  
2 C 3 3 3

| 審査請求     |                             | 未請求      | 請求項の数                     | 1 | O L | (全532頁) |
|----------|-----------------------------|----------|---------------------------|---|-----|---------|
| (21)出願番号 | 特願2021-201401(P2021-201401) | (71)出願人  | 000144153                 |   |     |         |
| (22)出願日  | 令和3年12月13日(2021.12.13)      |          | 株式会社三共                    |   |     |         |
|          |                             |          | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号         |   |     |         |
|          |                             | (72)発明者  | 小倉 敏男                     |   |     |         |
|          |                             |          | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号         |   |     |         |
|          |                             |          | 株式会社三共内                   |   |     |         |
|          |                             | Fターム(参考) | 2C333 AA11 CA23 CA29 CA49 |   |     |         |
|          |                             |          | CA51 DA01 FA05 GA05       |   |     |         |

(54)【発明の名称】 遊技機

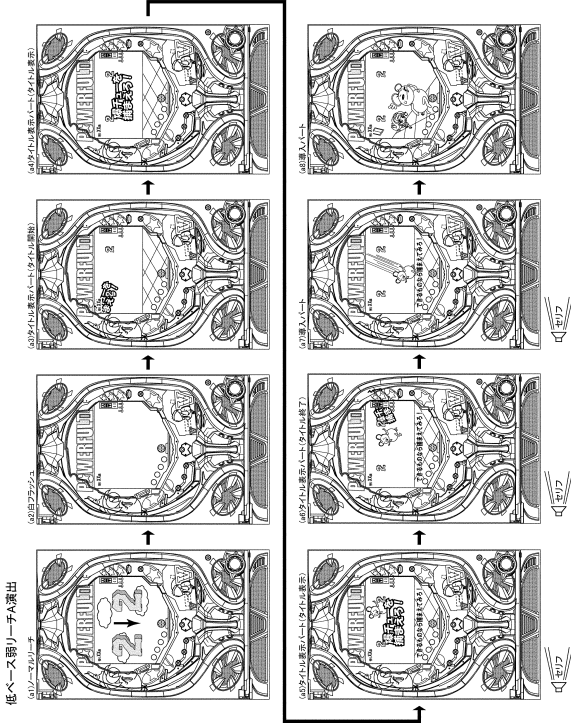
(57)【要約】

【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。演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了(可変表示が停止表示)した後の第1客待ち期間(第1期間)において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間(第2期間)においてデモムービーを表示する。

【選択図】図11-32

【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、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

10

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

20

前記第 1 期間および前記第 2 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターンと、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 コマンドを送信し

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

、  
前記演出制御手段は、

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当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

前記表示手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報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】

## 【技術分野】

50

## 【 0 0 0 1 】

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 】

## 【 0 0 0 2 】

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、図柄の可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行するものがあった（例えば、特許文献 2 参照）。

10

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 9 - 1 1 8 4 1 1 号 公 報

【 特許文献 2 】 特開 2 0 1 6 - 2 2 1 9 6 号 公 報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 4 】

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

20

## 【 0 0 0 5 】

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

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 6 】

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、

30

演出制御手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

40

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間および前記第 2 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し（図 4 0、図 4 9、図 5 0、図 5 3 等）、

前記遊技制御手段は、

50

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、  
前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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

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

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

、  
前記演出制御手段は、

10

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当否が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、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報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。演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができ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も良い。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

40

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-1】特徴部131SGにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

50



【図 1 1 - 2】特徴部 1 3 1 S G におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 1 - 3】( A ) は各乱数を示す説明図であり、( B ) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、( C 1 ) 及び( C 2 ) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、( D ) は各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 1 1 - 4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1 - 5】変動パターンの説明図である。

【図 1 1 - 6】変動パターンの説明図である。

【図 1 1 - 7】変動パターン種別判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

10

【図 1 1 - 9】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 0】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 1】スーパーリーチのリーチ演出の期待度を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 2】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 3】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 1 - 1 4】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 5】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 6】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1 7】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1 8】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 1 - 1 9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 0】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 1】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 2】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図 1 1 - 2 3】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 4】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 5】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 6】停止図柄の決定割合を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 7】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。

【図 1 1 - 2 8】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。

30

【図 1 1 - 2 9】通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。

【図 1 1 - 3 0】時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。

【図 1 1 - 3 1】時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。

【図 1 1 - 3 2】低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 3 3】低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 3 4】低ベース弱リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 3 5】低ベース弱リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 3 6】低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 3 7】低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

40

【図 1 1 - 3 8】低ベース強リーチ A 演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 3 9】低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 4 0】低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 4 1】低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 4 2】低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 4 3】タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 4 4】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行時における画像の推移を示す図である。

【図 1 1 - 4 5】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

50

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

【図 1 1 - 4 7】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。

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

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

【図 1 1 - 5 0】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。

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

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

10

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

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

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

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

【図 1 1 - 5 7】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。

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

【図 1 1 - 5 9】操作促進演出 A の実行状況を示す図である。

20

【図 1 1 - 6 0】操作促進演出 B の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 1】操作促進演出 C の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 2】操作促進演出 D の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 3】操作促進画像の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 6 4】大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 5】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。

【図 1 1 - 6 6】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。

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

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

30

【図 1 1 - 6 9】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。

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

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

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

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

50

[illegible]

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。

【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。 10

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

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

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

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

【図 1 1 - 1 3 5】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 20

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

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

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

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

【図 1 1 - 1 4 0】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。 30

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

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

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

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

【図 1 1 - 1 4 5】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 40

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

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

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

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

【図 1 1 - 1 5 0】高ベースリーチ系リーチ D 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。 50

る。

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

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

【図 1 2】実施の形態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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【図 2 9】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【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、(C 1) (C 2) は第 3 演出モードの態様を示す図である。

【図 3 3】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。

30

【図 3 4】図 3 3 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図 3 5】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 3 6】(A) は第 1 演出モード、(B) は第 2・第 3 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 3 7】低ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。

【図 3 8】高ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。

【図 3 9】(A) はデモムービー表示の開始・終了条件、(B) はデモムービー表示の構成を示す図である。

【図 4 0】デモムービー中における各部の動作例を示す図である。

【図 4 1】客待ちデモ演出の遷移図である。

40

【図 4 2】デモムービー表示の動作例を示す図である。

【図 4 3】デモムービー表示の動作例を示す図である。

【図 4 4】(A) は第 1 シーン(企業名)、(B) は第 4 シーン(注意喚起 1)、(C) は第 4 シーン(注意喚起 2)の表示例を示す図である。

【図 4 5】第 1 シーン(企業名)、第 4 シーン(注意喚起 1、2)、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

【図 4 6】遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。

【図 4 7】(A) はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、(B) は(A)の概略図である。

【図 4 8】(A 1) ~ (A 8) は低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示が終了し

50

てから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。

【図 4 9】( A 4 ) ~ ( A 5 ) は図 4 8 の要部を示す図である。

【図 5 0】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 1】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 2】( B 1 ) ~ ( B 8 ) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 5 3】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 4】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 5】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 5 6】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 7】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 5 8】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 9】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 6 0】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 1】( A ) ~ ( E ) は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 2】低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 3】高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 4】( A ) ~ ( E ) は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 5】( A ) ~ ( G ) は図 6 4 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 6 6】低ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 7】低ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 8】高ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 9】高ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 7 0】( A ) ~ ( C ) は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 7 1】低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 7 2】( A ) ~ ( C ) は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 7 3】低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 7 4】高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示す

10

20

30

40

50

タイミングチャートである。

【図 7 5】( A ) は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、( B ) は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。

【図 7 6】客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。

【図 7 7】優先レイヤについて説明するための図である。

【図 7 8】低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【図 7 9】高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

10

【図 8 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 8 1】ランプ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 8 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 8 3】ランプデータテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。

【図 8 4】ランプデータテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。

【図 8 5】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 8 6】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 8 7】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 8 8】非遊技中に用いられるランプデータテーブル(ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。)を示す図である。

20

【図 8 9】ランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 0】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 1】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 2】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 3】ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 4】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 5】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 6】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 7】ランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図である。

30

【図 9 8】ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 9】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 0】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 1】ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 2】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 3】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 4】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

40

【図 1 0 5】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 6】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 7】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 8】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 9】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

50

。

【図 1 1 0】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 1】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 2】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 3】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 4】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。 10

【図 1 1 5】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 6】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 7】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 8】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 9】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。 20

。

【図 1 2 0】ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である。

。

【図 1 2 1】ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

。

【図 1 2 2】ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 3】ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 4】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 5】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 6】共通テーブルの設定内容を示す図である。 30

【図 1 2 7】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 8】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 9】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 3 0】(A 1) ~ (A 4) は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。

【図 1 3 1】(A) は第 1 シーン、(B) は第 3 シーン、(C) は第 4 シーンの動作例を示す図である。

【図 1 3 2】文字アニメーション表示を示す比較表である。

【図 1 3 3】(A) (B) は同系色を説明するための図である。

【図 1 3 4】デモムービー表示の表示タイミング一覧を説明するための図である。 40

【図 1 3 5】(A) ~ (G) は図 6 4 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

[ 形態 1 ]

形態 1 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、



演出制御手段（演出制御用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、

10

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

20

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

ことを特徴としている。

30

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

#### 【0010】

形態1-2の遊技機は、形態1-1に記載の遊技機であって、

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

40

ことを特徴としている。

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

#### 【0011】

形態1-3の遊技機は、形態1-1または1-2に記載の遊技機であって、

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

50

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

ことを特徴としている。

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

#### 【 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

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、

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

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 】

##### [ 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

10

20

30

40

50

て、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにお

10

20

30

40

50

いて、該リーチ態様となった第 1 装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

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

ことを特徴としている。

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

10

【 0 0 1 6 】

形態 2 - 2 の遊技機は、形態 2 - 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

20

【 0 0 1 7 】

[ 形態 3 ]

形態 3 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

30

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（PB 1 - JA、PB 1 - 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（PA 2 - 2、PA 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（PB 1 - 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（PA 2 - 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（PB 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 6 変動パターン（PA 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、

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（PB 1 - JA、PB 1 - 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（PA 2 - 2、PA 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（PB 1 - 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（PA 2

50

- 4 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、  
前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド ( P B 1
- 1 1 ~ 1 3 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、  
前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド ( P A 2
- 1 3 ~ 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、  
前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0 ) は、  
前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) で  
前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出  
) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、 10  
前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) で  
前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出  
) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記第 5 コマンドを受信した場合に、第 3 リーチ (低ベース最強リーチ演出) で前記  
有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ (低ベース最強リーチ演出) で  
前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) は、該第 1 リーチに対応するタイトル  
表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否 20  
かの当否が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、 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 40  
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、 50

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。

10

【 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 CPU 120）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 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（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

50

いて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

10

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。

20

【００１９】

〔形態５〕

形態５－１の遊技機は、

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

30

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

40

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

50

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

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

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

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

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

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、 20

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、 30

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

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。 40

【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 50



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。

#### 【 0 0 2 1 】

形態 5 - 3 の遊技機は、形態 5 - 1 または 5 - 2 に記載の遊技機であって、

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

10

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 ]

形態 6 - 1 の遊技機は、

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

前記第 2 変動パターン（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、

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

50

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

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

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）の方が前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）よりも前記有利状態（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、

10

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。

20

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

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 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

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、

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、

30

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、

40

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

50

ことを特徴としている。

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

#### 【 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、

10

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

20

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 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（大当たり遊技状態）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、

50

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

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

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

【0028】

〔形態 9〕

形態 9 - 1 の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

ることができる。また、第 1 リーチと第 2 リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第 1 パート、第 2 パート、第 3 パートの実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【 0 0 2 9 】

[ 形態 1 0 ]

形態 1 0 - 1 の遊技機は、

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

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

30

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

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

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

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

40

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、

50

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部分の実行時間（T 1 - 1 ~ 2、T 2 - 1 ~ 3、T 3）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部分の実行時間（T 4）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、

前記タイトル表示部分は、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 部分（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第 2 部分（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 部分（タイトル終了期間）と、で構成され、

10

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 1 リーチ（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部分において、前記第 2 部分（タイトル表示期間）が前記第 1 部分（タイトル開始期間）および前記第 3 部分（タイトル終了期間）よりも長く、前記第 1 部分（タイトル開始期間）が前記第 3 部分（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

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

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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部分の実行時間が異なっても、定位置に表示されている第 2 部分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部分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 部分を定位置の表示から表示を終了するまでの第 3 部分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部分の実行時間が異なっても、第 1 部分、第 2 部分、第 3 部分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。

30

#### 【 0 0 3 0 】

形態 1 0 - 2 の遊技機は、形態 1 0 - 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部分の実行時間（T 4）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部分の実行時間（T 1 - 1 ~ 2、T 2 - 1 ~ 3、T 3）よりも短いことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態で実行される第 2 リーチにおけるタイトル表示部分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部分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。

40

#### 【 0 0 3 1 】

[ 形態 1 1 ]

形態 1 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、

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

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

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

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

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

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、定位置に表示されている第2パートを最も長くすることでタイトル  
表示の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでの第1パートを定  
位置の表示から表示を終了するまでの第3パートよりも長い時間とすることでどのタイト  
ル表示が表示されるかを煽ることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート  
用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手

10

20

30

40

50

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 3 2 】

[ 形態 1 2 ]

形態 1 2 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

10

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、

20

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（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、

30

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

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

前記表示手段は、

40

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 1 1 - 4 3 に示すタイトル表示パート）において、該特定リーチに対応する期待度示唆表示を第 1 サイズで表示し、その後、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を第 1 サイズよりも大きい第 2 サイズで表示し、

前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）で表示するときおよび前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前

50

記第 2 態様（赤色の態様）で表示するときのいずれの場合においても、前記期待度示唆表示を共通の態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

10

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。

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

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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、

30

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

40

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

50

有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

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

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

10

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

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

前記表示手段は、

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

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

20

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、

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、

30

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第 1 態様に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

50

）のオブジェクトにより期待度が示唆され、

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

前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）毎に強調表示が行われるとともに、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、１個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

10

【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。

20

【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 ]

30

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、

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、

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチ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

前記表示手段（画像表示装置5）は、

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0038】

30

形態14-2の遊技機は、形態14-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0039】

40

形態14-3の遊技機は、形態14-1または14-2に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0040】

[形態15]

50

形態 15 - 1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 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 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、 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（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、 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、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、 40

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、最強リーチ系最強リー 50

チ導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入)を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

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

10

#### 【0041】

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

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

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

#### 【0042】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。

#### 【0043】

[形態 16]

形態 16 - 1 の遊技機は、

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

20

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ 100)と、

演出制御手段(演出制御用 CPU 120)と、

表示手段(画像表示装置 5)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ 100)は、

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

前記特定識別情報(第 1 特図、第 2 特図)の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン(PB1 - 2 ~ 4 / PB1 - 14)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン(PA2 - 4 ~ 6 / PA2 - 16)と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン(PB1 - 5 ~ 7 / PB1 - 15)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン(PA2 - 7 ~ 9 / PA2 - 17)と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 5 変動パターン(PB1 - 8 ~ 10 / PB1 - 16)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 6 変動パターン(PA2 - 10 ~ 12 / PA2 - 18)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

40

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド(PB1 - 2 ~ 4 / PB1 - 14 を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

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

50



- 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、  
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、 10
- 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 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記第 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 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、 20
- 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 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
- 前記第 1 リーチ (低ベース強リーチ 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、 30
- 前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出) は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、  
前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) は、該第 3 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、  
前記表示手段 (画像表示装置 5 ) は、  
前記第 1 リーチ (低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出) におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数 ( 3 ) のオブジェクト (星形オブジェクト) により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、 40
- 前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出) におけるタイトル表示パートにおいて前記第 1 数よりも多い第 2 数 ( 3 . 5 ) のオブジェクト (星形オブジェクト) により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、  
前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) におけるタイトル表示パートにおいて前記第 2 数よりも多い第 3 数 ( 4 ) のオブジェクト (星形オブジェクト) により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、  
前記第 1 数と前記第 2 数との数の差は、該第 2 数と前記第 3 数との数の差と同じ ( 0 . 5 ) であり、
- 前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出) が実行されたとき 50

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

ことを特徴としている。

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

10

【 0 0 4 4 】

形態 1 6 - 2 の遊技機は、形態 1 6 - 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（P B 1 - 1 1 ~ 1 3 / P B 1 - 1 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 8 変動パターン（P A 2 - 1 3 ~ 1 5 / P A 2 - 1 9）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 1 0 0）と、

20

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

前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド（P A 2 - 1 3 ~ 1 5 / P A 2 - 1 9 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

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

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

30

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、

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

50

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

【 0 0 4 5 】

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

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

ことを特徴としている。

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

10

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。

20

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、

30

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、

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（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

50

- 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、

10

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

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

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

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

20

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

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

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、

40

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第2リーチにおけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い第1リーチにおけるタイトル表示パートよりも長く、また、第2リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、第1リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第2リーチ

50

の方が第１リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第１リーチ、第２リーチにおけるタイトル表示パートでは、第１リーチ、第２リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第１リーチ、第２リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【００４７】

形態１７－２の遊技機は、形態１７－１に記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００４８】

形態１７－３の遊技機は、形態１７－１または１７－２に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００４９】

[形態１８]

形態１８－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

10

20

30

40

50

ゴ L E D L L 1 ~ L L 4、飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 ) と、

発光制御手段 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 ) と、を備え、

前記遊技制御手段 ( 遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ) は、

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

前記特定識別情報 ( 第 1 特図、第 2 特図 ) の可変表示を実行し、

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

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

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

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

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

前記演出制御手段 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 ) は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記表示手段 ( 画像表示装置 5 ) は、

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

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

10

20

30

40

50

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0050】

形態18-2の遊技機は、形態18-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0051】

[形態19]

形態19-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

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（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段は、

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

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

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

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

#### 【0052】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0053】

形態 19 - 3 の遊技機は、形態 19 - 2 に記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50



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。

【 0 0 5 4 】

形態 1 9 - 4 の遊技機は、形態 1 9 - 1 ~ 1 9 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって

、

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

ことを特徴としている。

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

。

【 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、

10

20

30

40

50

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

、  
前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0056】

形態20-2の遊技機は、形態20-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0057】

[形態21]

形態21-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

、  
発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

【0058】

形態 21-2 の遊技機は、形態 21-1 に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

作を促すことができる。

【 0 0 5 9 】

形態 2 1 - 3 の遊技機は、形態 2 1 - 1 または 2 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））の文字数（3）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の文字数（7～13）よりも少ないことを特徴としている。

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

【 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、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、表示手段（画像表示装置 5）と、複数の発光手段（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 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

20

30

40

50

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００６１】

形態２２－２の遊技機は、形態２２－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００６２】

[形態２３]

形態２３－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

前記演出制御手段 ( 演出制御用 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 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、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第 2 リーチに対応するタイトル表示の方が相対的に期待度の低い第 1 リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなる

10

20

30

40

50

ように表示されるので、タイトル表示だけでも第 2 リーチの方が第 1 リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第 1 リーチ、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートでは、第 1 リーチ、第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第 1 リーチ、第 2 リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【 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。

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、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

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

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

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

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

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0065】

形態24-2の遊技機は、形態24-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0066】

[形態25]

形態25-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

10

20

30

40

50



ゴ L E D L L 1 ~ L L 4、飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 ) と、

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

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

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

前記表示手段 ( 画像表示装置 5 ) は、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

を行うことができる。

【 0 0 6 7 】

形態 2 5 - 2 の遊技機は、形態 2 5 - 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（「 B I G 」または「 R E G U L A R 」）と、第 2 文字列（「 B O N U S 」）と、から構成されており、

前記第 1 文字列（「 B I G 」または「 R E G U L A R 」）が第 1 位置（定位置上部）に表示された後、前記第 2 文字列（「 B O N U S 」）が第 2 位置（定位置下部）に表示され、

前記第 2 文字列（「 B O N U S 」）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（「 B I G 」または「 R E G U L A R 」）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（「 B O N U S 」）は徐々に拡大表示され、

前記第 1 文字列（「 B I G 」または「 R E G U L A R 」）及び前記第 2 文字列（「 B O N U S 」）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（「 B I G 」または「 R E G U L A R 」）及び前記第 2 文字列（「 B O N U S 」）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。

【 0 0 6 8 】

形態 2 5 - 3 の遊技機は、形態 2 5 - 1 または 2 5 - 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。

【 0 0 6 9 】

形態 2 5 - 4 の遊技機は、形態 2 5 - 1 ~ 2 5 - 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。

【 0 0 7 0 】

形態 2 5 - 5 の遊技機は、形態 2 5 - 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

10

20

30

40

50

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。

【 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、

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、

20

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

30

前記演出制御手段（演出制御用 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、

40

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、

50

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて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。

10

#### 【 0 0 7 2 】

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

20

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 】

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。

30

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。

#### 【 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、

40

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、

50

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

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

字)を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示(操作促進文字(小))を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

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

【0077】

[形態28]

形態28-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

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

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

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

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

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

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

前記表示手段(画像表示装置5)は、

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

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に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

10

20

30

40

50

文字)を前記促進文字表示(操作促進文字(小))よりも大きく表示し、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

#### 【0078】

形態28-2の遊技機は、形態28-1に記載の遊技機であって、

20

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。

30

#### 【0079】

##### [形態29]

形態29-1の遊技機は、

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

40

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

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

50

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が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（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し

、  
前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0080】

形態 29 - 2 の遊技機は、形態 29 - 1 に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50



## 【 0 0 8 1 】

形態 2 9 - 3 の遊技機は、形態 2 9 - 1 または 2 8 - 2 に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示された後、前記有利状態名称表示を前記有利状態中の操作方法を示唆する操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替えるとともに、前記操作示唆表示に切り替わってから所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域 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

10

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。

## 【 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、

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、

30

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、

40

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 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、

50

前記表示手段（画像表示装置５）は、

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００８３】

形態３０－２の遊技機は、形態３０－１に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００８４】

形態３０－３の遊技機は、形態３０－１または３０－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００８５】

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間を、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 ]

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、

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（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、

40

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

50

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 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

10

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

#### 【0087】

形態 31-2 の遊技機は、形態 31-1 に記載の遊技機であって、

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

20

ことを特徴としている。

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

#### 【0088】

形態 31-3 の遊技機は、形態 31-1 または 31-2 に記載の遊技機であって、

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

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

30

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0089】

40

[形態 32]

形態 32-1 の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 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

50

ゴ L E D L L 1 ~ L L 4、飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 ) と、

発光制御手段 ( 演出制御用 C P U 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、

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

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

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

前記発光制御手段 ( 演出制御用 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

10

20

30

40

50

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 0 】

[ 形態 3 3 ]

形態 3 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、

10

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、

20

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

30

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

40

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

50

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

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

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

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

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

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

前記第 4 リーチ（高ベースリーチ B ～ D 演出）は、該第 4 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 20

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

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

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

前記第 4 リーチ（高ベースリーチ B ～ D 演出）は、前記第 3 リーチ（高ベースリーチ A 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、 30

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

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

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

前記第 4 リーチ（高ベースリーチ A 演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、 40

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 50

せることができる。

【 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（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、

30

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

40

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

50



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

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

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

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

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

#### 【００９２】

形態３４－２の遊技機は、形態３４－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００９３】

[形態３５]

形態３５－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

10

20

30

40

50

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態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  
10  
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  
20  
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、  
30

前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース最強リーチ演出）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、  
40

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第１リーチ（低ベース強リーチ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  
50

前記第 2 表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で表示する

ことを特徴としている。

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

【 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。

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、

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、

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、

10

20

30

40

50

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

10

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

30

#### 【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

40

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

50

字よりも大きい

ことを特徴としている。

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

【 0 0 9 8 】

[ 形態 3 7 ]

10

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、

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（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、

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、

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、

50

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0099】

形態37-2の遊技機は、形態37-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0100】

[形態38]

形態38-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

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

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

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

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

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

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

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

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

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

【0101】

形態 38 - 2 の遊技機は、形態 38 - 1 に記載の遊技機であって、

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

強リーチ A ～ C 演出) と、を含み、

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

ことを特徴としている。

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

10

【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(遊タイムまでの残り回数文字)を再度表示せずに前記有利状態(大当り遊技状態)に制御され、

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

ことを特徴としている。

20

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

【0103】

[形態 39]

形態 39 - 1 の遊技機は、

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

30

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ 100)と、

演出制御手段(演出制御用 CPU 120)と、

表示手段(画像表示装置 5)と、

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

、発光制御手段(演出制御用 CPU 120)と、を備え、

40

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ 100)は、

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

前記特定識別情報(第 1 特図、第 2 特図)の可変表示を実行し、

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

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

50



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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

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

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

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に関連するタイミング（操作促進演出 A～D）で、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

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

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

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0104】

形態 39 - 2 の遊技機は、形態 39 - 1 に記載の遊技機であって、

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

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

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

10

20

30

40

50

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【 0 1 0 5 】

[ 形態 4 0 ]

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、

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（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、

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、

50

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

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

10

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。

20

#### 【0106】

形態40-2の遊技機は、形態40-1に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

30

#### 【0107】

形態40-3の遊技機は、形態40-1または40-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

40

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

#### 【0108】

[形態41]

形態41-1の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

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（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターン  
である第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのう  
ちからいずれかの変動パターンを決定し、  
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（（PA  
2-2、PA2-3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、  
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2  
、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、  
前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、  
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で  
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出  
）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル  
表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否  
かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、  
前記表示手段（画像表示装置5）は、  
前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に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。

#### 【 0 1 0 9 】

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、

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。

#### 【 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。

#### 【 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、

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、

10

20

30

40

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（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 C P U 1 2 0）は、

10

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、

20

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）から前記第 2 態様（赤色の態様）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

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 】

40

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、

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

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（P B 1 - J A を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

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

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

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

30

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、

40

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 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、

50

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【 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、

20

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、

30

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

40

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

50



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

前記演出制御手段 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 ) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ ( 低ベース弱リーチ A 演出 ) で前記有利状態 ( 大当り遊技状態 ) 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、 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、 20

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、 30

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 40 高く、

前記発光制御手段 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 ) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

前記第 3 リーチ ( 低ベース強リーチ A 演出 ) におけるタイトル表示パートおよび前記第 4 リーチ ( 低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出 ) におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 2 タイトル表示パート用の輝度データテーブル ( 強リーチ 50

系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0115】

[形態45]

形態45-1の遊技機は、

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

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

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

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

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

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

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

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

- 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 10
- 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、 20
- 前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記第 5 コマンドを受信した場合に、第 3 リーチ (低ベース強リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、 30
- 前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ (低ベース強リーチ A 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、  
前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ (低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記第 9 コマンドを受信した場合に、第 5 リーチ (低ベース最強リーチ演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、 40
- 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 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、  
前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A 演出) は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、  
前記第 2 リーチは、該第 2 リーチ (低ベース弱リーチ B 演出) に対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、  
前記第 3 リーチは、該第 3 リーチ (低ベース強リーチ A 演出) に対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの 50

当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第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、

10

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

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

20

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、

30

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、

40

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

50

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

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

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）における導入パートにおいて、前記

10

20

30

40

50

特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）が第２態様（赤色または金色）に変化したか否かに関わらず、共通となる導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入）を用いて前記発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいてタイトル表示を第２態様に变化させない場合にも第２態様に变化させる場合にも、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態様に变化させない場合と第２態様に变化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

【０１１７】

[形態４７]

形態４７－１の遊技機は、

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

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

20

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

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

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

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

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

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（（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、

40

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、

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示部分の前記第1部分（タイトル開始期間）において、該第1部分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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにお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。

【0118】

〔実施例〕

20

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0119】

〔基本説明〕

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

【0120】

〔パチンコ遊技機1の構成等〕

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

30

【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。

40

【0122】

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

【0123】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示

50

装置 5 は、例えば L C D ( 液晶表示装置 ) や有機 E L ( 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。

【 0 1 2 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。

10

【 0 1 2 5 】

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。

【 0 1 2 6 】

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。

【 0 1 2 7 】

20

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。

【 0 1 2 8 】

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。

【 0 1 2 9 】

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。

30

【 0 1 3 0 】

可変入賞球装置 6 B ( 普通電動役物 ) は、ソレノイド 8 1 ( 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 6 B は、例えば、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 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 6 A 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 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 6 B 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。

40

【 0 1 3 1 】

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 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。

【 0 1 3 2 】

50



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 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。

【 0 1 3 3 】

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。

10

【 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。

【 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づき、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。

30

【 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。

【 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。

40

【 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。

【 0 1 4 2 】

50

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

【0143】

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

【0144】

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

10

【0145】

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

【0146】

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

20

【0147】

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

30

【0148】

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

【0149】

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

40

【0150】

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

50

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 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 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。

【 0 1 5 2 】

[ 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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【 0 1 5 3 】

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）。

【 0 1 5 4 】

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。

【 0 1 5 5 】

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。

【 0 1 5 6 】

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。

【 0 1 5 7 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「 7 」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「 - 」）が停止表示されれば「はずれ」となる。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。

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進出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

10

20

30

40

50

う。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したに基づいて、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。

10

20

30

40

50

## 【 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。

## 【 0 1 7 0 】

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。

## 【 0 1 7 1 】

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。

## 【 0 1 7 2 】

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。

## 【 0 1 7 3 】

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。

## 【 0 1 7 4 】

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。

## 【 0 1 7 5 】

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

10

20

30

40

50

ともある。

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

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。

【 0 1 7 8 】

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。

【 0 1 7 9 】

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）。

【 0 1 8 0 】

〔 基板構成 〕

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 1 8 1 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 1 8 2 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 1 8 3 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【 0 1 8 4 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決

10

20

30

40

50

定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 102がメインメモリとして使用される。RAM 102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。尚、ROM 101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしても良い。

#### 【0185】

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

#### 【0186】

I/O 105は、例えば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄保留表示器25Cなどを制御(駆動)する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

#### 【0187】

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

#### 【0188】

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

#### 【0189】

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

#### 【0190】

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

#### 【0191】

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

#### 【0192】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマ

10

20

30

40

50

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 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。

【 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。

10

【 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。

【 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。

20

【 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。

【 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。

30

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

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

40

【 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。

【 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。

50



## 【 0 2 0 3 】

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

## 【 0 2 0 4 】

## 〔 動作 〕

次に、パチンコ遊技機 1の動作（作用）を説明する。

## 【 0 2 0 5 】

## 〔 主基板 1 1の主要な動作 〕

まず、主基板 1 1における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0が起動し、C P U 1 0 3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 1 1におけるC P U 1 0 3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。

10

## 【 0 2 0 6 】

図 4に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3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（C T C（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、R A M 1 0 2をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

## 【 0 2 0 7 】

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 R A M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 1 7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 1 0 0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良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A Mとなる R A M 1 0 2に保存可能であれば良い。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良い。

20

## 【 0 2 0 8 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4の復旧処理により、R A M 1 0 2の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2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

## 【 0 2 0 9 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6の初期化处理は、R A M 1 0 2に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

40

## 【 0 2 1 0 】

ステップ S 5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

## 【 0 2 1 1 】

50

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

#### 【 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。

10

#### 【 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。

20

#### 【 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。

30

#### 【 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。

40

50

## 【 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、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS8）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

## 【 0 2 1 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図5のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。 10 20

## 【 0 2 2 0 】

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

## 【 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S26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。 30

## 【 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、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。 40

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

## 【 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、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記 50

憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されても良い。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【 0 2 2 5 】

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

#### 【 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の経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 2 3 1 】

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

10

【 0 2 3 2 】

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

20

【 0 2 3 3 】

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

【 0 2 3 4 】

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

30

【 0 2 3 5 】

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

40

【 0 2 3 6 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる

50

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

#### 【0237】

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

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

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

30

40

#### 【0240】

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

#### 【0241】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、12

50

38から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0242】

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

10

【0243】

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

【0244】

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

20

【0245】

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

30

【0246】

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

40

【0247】

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

【0248】

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

50

によって高くなっていく。

#### 【0249】

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

#### 【0250】

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

10

#### 【0251】

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

20

#### 【0252】

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

#### 【0253】

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

30

#### 【0254】

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

40

#### 【0255】

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

50



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。

#### 【 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。

10

#### 【 0 2 5 7 】

大当たり種別は、大当た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、大当たり種別は、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。設定値に応じた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、設定値に応じた、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。

20

#### 【 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 CPU 1 2 0 が起動して、図 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1 ）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2 ）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

#### 【 0 2 5 9 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3 ）。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ； 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 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込

40

50

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 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示しても良い。

【 0 2 6 2 】

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

【 0 2 6 3 】

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

【 0 2 6 4 】

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

【 0 2 6 5 】

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

【 0 2 6 6 】

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

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

[ 基本説明の変形例 ]

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

【０２７３】

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

10

20

30

40

50

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返すことによって可変表示を行うようにしても良い。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくても良い（表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくても良い）。

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

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。

【 0 2 7 7 】

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。

【 0 2 7 8 】

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「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 2 7 9 】

〔 特徴部 1 3 1 S G に関する説明 〕

次に、特徴部 1 3 1 S G に関するパチンコ遊技機 1 について説明する。尚、特徴部 1 3 1 S G 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 S 1」と記載する箇所を「 S 1 」や「 1 3 1 S G S 1 」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「 S P リーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部 1 3 1 S G 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 1 1 - 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。

【 0 2 8 0 】

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 / 3 1 9 に設定された遊技機として説明する。

#### 【 0 2 8 1 】

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

10

#### 【 0 2 8 2 】

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 7 9 0 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 9 0 0 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。

20

#### 【 0 2 8 3 】

本実施例では、図 1 1 - 1 に示すように、画像表示装置 5 の左下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第 1 特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第 1 特図保留記憶表示エリア 1 3 0 S G 0 0 5 D が設けられており、画像表示装置 5 の右下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第 2 特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第 2 特図保留記憶表示エリア 1 3 0 S G 0 0 5 U が設けられている。そして、画像表示装置 5 の中央下部には、実行中の可変表示に対応した保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 1 3 0 S G 0 0 5 F が設けられている。

30

#### 【 0 2 8 4 】

また、画像表示装置 5 の右部では、可変表示が実行中であることを遊技者に対して報知するための第 4 図柄 1 3 1 S G 0 0 5 J と、画像表示装置 5 の中央における飾り図柄の可変表示と同様に可変表示が実行される小図柄 1 3 1 S G 0 0 5 M と、を表示可能となっており、画像表示装置 5 の右上部では、後述する時短状態Ｂ（救済時短状態）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数を示す救済時短到達残回数表示 1 3 1 S G 0 0 5 Z を表示可能となっている。

#### 【 0 2 8 5 】

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

40

#### 【 0 2 8 6 】

更に、画像表示装置 5 の左下部には、第 1 特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、画像表示装置 5 の右下部には、第 2 特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U が設けられている。更に、画像表示装置 5 の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F が設けられている。

#### 【 0 2 8 7 】

50

本実施例では、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球の流下方向に沿って第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とが形成されている。第 1 大入賞口は、ソレノイド 1 3 1 S G 0 8 2 A (図 1 1 - 2 参照) の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第 2 大入賞口は、ソレノイド 1 3 1 S G 0 8 2 B (図 1 1 - 2 参照) の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【0 2 8 8】

更に、第 1 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 1 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 A が設けられており、第 2 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 2 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B が設けられている。 10

【0 2 8 9】

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

【0 2 9 0】

尚、本実施例におけるスイッチ回路 1 1 0 には、第 1 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 A と第 2 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 及び大当り開始ゲート 1 3 1 S G 0 4 2 に内蔵されている大当り開始スイッチ 1 3 1 S G 0 2 4 が接続されている。 20

【0 2 9 1】

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

【0 2 9 2】

図 1 1 - 2 に示すように、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置 (例えば、遊技領域の左下方位置) には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 1 3 1 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 C、大当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 1 3 1 S G 1 3 1、大当り遊技状態、高確 / 高ベース状態 (確変状態)、低確 / 高ベース状態 (時短状態) 等の遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2、高確 / 高ベース状態 (確変状態) であるとき点灯する確変ランプ 1 3 1 S G 1 3 3、高確 / 高ベース状態 (確変状態) と低確 / 高ベース状態 (時短状態) において点灯する時短ランプ 1 3 1 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、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 40

【0 2 9 3】

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

【0 2 9 4】

本実施例では、第 2 大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V 入賞口の上流側には可変 V 入賞球装置 (V フタ) が設けられている。可変 V 入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する 50

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

【 0 2 9 5 】

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

【 0 2 9 6 】

また、演出制御基板 1 2 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動モータ 6 1 と、可動体 3 2 を動作させるための可動体モータ 2 0 7 とが接続されている。また、ランプ制御基板 1 4 には、右打ち操作を促すための右打ち L E D 1 3 1 S G 0 3 1 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 L E D 1 3 1 S G 0 3 2 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 L E D 1 3 1 S G 0 3 3 と、第 1 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 4 A と、第 1 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 4 B と、第 2 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 5 A と、第 2 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 1 3 1 S G 0 3 5 B と、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されるボタン L E D 6 2 と、可動体 3 2 に内蔵される可動体 L E D 2 0 8 と、遊技機用枠 3 に設けられる枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 、 9 R 1 ~ 9 R 1 2 と、が接続されている。

【 0 2 9 7 】

図 1 1 - 3 ( A ) は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 1 - 3 ( A ) に示すように、本実施例では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 、普図表示結果判定用の乱数値 M R 5 、 M R 5 の初期値決定用の乱数値 M R 6 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 6 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路 1 0 4 によって更新されても良い。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 2 9 8 】

尚、本実施例では各乱数値 M R 1 ~ M R 6 をそれぞれ図 1 1 - 3 ( A ) に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 M R 1 ~ M R 6 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。

【 0 2 9 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 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。

【 0 3 0 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用

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

【0301】

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

【0302】

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

【0303】

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

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

[大当たり種別判定テーブル]

図11-3(C1)及び図11-3(C2)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示

10

20

30

40

50



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

【 0 3 0 8 】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数 ( M R 2 ) に基づいて、大当たりの種別を大当たり A ~ 大当たり C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 3 0 9 】

ここで、本実施例における大当たり種別について、図 1 1 - 3 ( D ) を用いて説明する。本実施例では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で 1 1 0 回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たり A、大当たり B、大当たり C が設けられている。また、これら大当たり A、大当たり B、大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が第 2 大入賞口に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で 1 1 0 回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

【 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、1 5 秒 ) とがある。大当たり A は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がショート開放状態となり、大当たり B 及び大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【 0 3 1 1 】

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

【 0 3 1 2 】

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

【 0 3 1 3 】

「大当たり C」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目 ~ 1 0 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり C」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【 0 3 1 4 】

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

【 0 3 1 5 】

また、図 1 1 - 3 ( C 1 ) に示すように、大当たり種別判定テーブル ( 第 1 特別図柄用 )

10

20

30

40

50

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

#### 【0316】

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

10

#### 【0317】

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

#### 【0318】

20

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

#### 【0319】

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

30

#### 【0320】

##### [時短回数]

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

40

#### 【0321】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済

50

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

【0322】

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

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

【0323】

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

10

【0324】

〔変動パターン〕

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

【0325】

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

20

30

40

【0326】

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

50

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

【0327】

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

【0328】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が4300ms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5300msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-3の2種類の変動パターンが設けられている。

【0329】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターンとしては、特図変動時間が6300ms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7300ms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4000ms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7800ms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8300ms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4500msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-9の3種類の変動パターンが設けられている。

【0331】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が8800ms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9300ms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5000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなるPA2-12の3種類の変動パターンが設けられている。

【0332】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が9800ms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10300ms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6000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベー

10

20

30

40

50

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 P A 2 - 1 5 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 3 】

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 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。

20

【 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。

【 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。

30

【 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。

40

【 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。

50

## 【 0 3 3 9 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が  $88000\text{ms} + 15000\text{ms}$  であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 8、特図変動時間が  $93000\text{ms} + 15000\text{ms}$  であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 9、特図変動時間が  $50000\text{ms} + 15000\text{ms}$  であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 10 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

10

## 【 0 3 4 0 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が  $98000\text{ms} + 15000\text{ms}$  であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 11、特図変動時間が  $103000\text{ms} + 15000\text{ms}$  であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 12、特図変動時間が  $60000\text{ms} + 15000\text{ms}$  であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 13 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

20

## 【 0 3 4 1 】

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

30

## 【 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。

40

## 【 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、

50

乱数値MR3の値が3300～4053の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4054～4073の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4074～4081の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が4082～4089の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が4090～4094の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が4095の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【0345】

10

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

20

【0346】

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

【0347】

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

30

【0348】

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

40

【0349】

また、遊技状態が時短状態Bであり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図11-

50

7 ( F ) に示す大当り用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C と乱数値 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 1 1 - 8 ~ 図 1 1 - 1 0 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 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 5 1 】

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 1 1 - 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 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 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 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 に決定する。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 M R 4 の値が 0 ~ 1 9 9 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 0 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 3 に決定する。

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

【 0 3 5 3 】

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

【 0 3 5 4 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が 3 個である場合は、図 1 1 - 8 ( B ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 2 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 に決定する。

【 0 3 5 5 】

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

10

20

30

40

50



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

【 0 3 5 6 】

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

10

【 0 3 5 7 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 1 1 - 9 ( A ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 3 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 に決定する。

20

【 0 3 5 8 】

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

30

【 0 3 5 9 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 1 1 - 9 ( B ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 4 に決定する。

【 0 3 6 0 】

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

40

【 0 3 6 1 】

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

50

の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 6 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 7 に決定する。

【 0 3 6 2 】

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

【 0 3 6 3 】

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

【 0 3 6 4 】

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

【 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。

【 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。

#### 【 0 3 6 8 】

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。

#### 【 0 3 6 9 】

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。

#### 【 0 3 7 0 】

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。

#### 【 0 3 7 1 】

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

うに、遊技状態が時短状態 A 及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3 個が表示され、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出における期待度示唆表示では星 3.5 個が表示され、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出における期待度示唆表示では星 4 個が表示され、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出における期待度示唆表示では星 4.5 個が表示される。

#### 【0372】

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

10

#### 【0373】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が 0.5 個増える毎に示唆される大当たり期待度が高まることとなるが、図 11-12 (A) (B) に示すように、いずれの遊技状態のスーパーリーチのリーチ演出の期待度示唆表示においても星の数が増えるほど、示唆される大当たり期待度の増加量が大きくなる。また、図 11-12 (A) (B) に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が 3 個から 3.5 個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が 3.5 個から 4 個、4 個から 4.5 個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

20

#### 【0374】

##### [ 演出制御コマンド ]

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

30

#### 【0375】

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

40

#### 【0376】

コマンド 8C00H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの

50

可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 11 - 13 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【0377】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 11 - 13 (B) に示すように、コマンド 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「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。

10

#### 【0378】

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。

#### 【0379】

20

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。

#### 【0380】

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

30

#### 【0381】

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

#### 【0382】

40

大当たり開始指定コマンドや大当た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 データが設定されてもよい。あるいは、大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当た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、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

#### 【0383】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した

50

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

#### 【0384】

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

#### 【0385】

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

#### 【0386】

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

#### 【0387】

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

#### 【0388】

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

#### 【0389】

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

#### 【0390】

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

10

20

30

40

50

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 9 1 3 0 H ~ コマンド 9 1 3 F H 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 9 1 4 0 H ~ コマンド 9 1 4 F H 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。

#### 【 0 3 9 2 】

コマンド 9 4 X X H 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 ( 1 2 6 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 1 1 - 1 3 ( 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 ( 1 2 6 回以下の回数 ) に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 3 9 3 】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 ( D ) に示すように、コマンド 9 4 0 0 H 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 9 4 0 1 H は、救済時短に到達するまで残り 1 ~ 1 2 5 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 9 4 7 E H は、救済時短に到達するまで残り 1 2 6 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 9 4 7 F H は、救済時短に到達するまで残り 1 2 7 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。

#### 【 0 3 9 4 】

コマンド 9 6 X X H 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 ( 1 0 0 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 E X T データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数 ( 1 0 0 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 1 0 0 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 9 6 0 1 H が送信され、残りの可変表示回数が 7 0 0 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 9 6 0 7 H が送信される。コマンド 9 F 0 0 ( 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。

#### 【 0 3 9 5 】

##### [ 遊技制御データ保持エリア ]

図 1 1 - 2 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、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。

#### 【 0 3 9 6 】

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 1 1 - 1 4 に示すような遊技制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 1 - 1 4 に示す遊技

10

20

30

40

50

制御用データ保持エリア 131SG150 は、第 1 特図保留記憶部 131SG151A と、第 2 特図保留記憶部 131SG151B、普図保留記憶部 131SG151C と、遊技制御フラグ設定部 131SG152 と、遊技制御タイマ設定部 131SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 131SG154 と、遊技制御バッファ設定部 131SG155 とを備えている。

#### 【0397】

第 1 特図保留記憶部 131SG151A は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 131SG151A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン種別判定用の乱数値 MR3、変動パターン判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第 2 特図保留記憶部 131SG151B における保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に 4 個である。こうして第 1 特図保留記憶部 131SG151A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

20

#### 【0398】

第 2 特図保留記憶部 131SG151B は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 131SG151B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン種別判定用の乱数値 MR3、変動パターン判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第 2 特図保留記憶部 131SG151B における保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に 4 個である。こうして第 2 特図保留記憶部 131SG151B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

#### 【0399】

つまり、本実施例では、第 1 特図保留記憶（第 1 特図保留記憶部 131SG151A に記憶可能な保留記憶）として最大 4 個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第 2 特図保留記憶（第 2 特図保留記憶部 131SG151B に記憶可能な保留記憶）として最大 4 個の保留記憶を記憶可能となっている。

40

#### 【0400】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしても良い。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させれば良い。

#### 【0401】

尚、可変表示の実行時において、CPU103 は、先ず、特別図柄通常処理（図 6 参照）において第 2 特図保留記憶が存在する場合は、第 2 特図保留記憶部 131SG151B

50



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、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 に保留記憶が記憶されていない場合は、第 1 特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第 1 特図保留記憶が存在する場合は、第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A から乱数値 M R 1 ~ M R 4 を読み出した後に第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A の記憶内容をシフトする。つまり、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 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 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A または第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B から読み出した乱数値 M R 1 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 M R 2 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。

#### 【 0 4 0 4 】

つまり、本実施例において C P U 1 0 3 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 1 3 1 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 1 3 1 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

#### 【 0 4 0 6 】

遊技制御フラグ設定部 1 3 1 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 1 3 1 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。

#### 【 0 4 0 7 】

遊技制御タイマ設定部 1 3 1 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 1 3 1 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

10

20

30

40

50

憶される。

【 0 4 0 8 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 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ている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 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タ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 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タするためのランダムカウンタが設けられても良い。

【 0 4 0 9 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、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 6 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、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 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 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良いし、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タ値を更新するためのものであっても良い。

【 0 4 1 0 】

遊技制御バッファ設定部 1 3 1 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 1 3 1 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。

【 0 4 1 1 】

[ 演出制御データ保持エリア ]

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 1 1 - 1 5 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 1 - 1 5 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 3 1 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 3 1 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 4 1 2 】

演出制御フラグ設定部 1 3 1 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 1 3 1 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。

【 0 4 1 3 】

演出制御タイマ設定部 1 3 1 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 1 3 1 S G 1 9 2 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 1 4 】

演出制御カウンタ設定部 1 3 1 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 1 3 1 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タ値を示すデータが記憶される。

【 0 4 1 5 】

演出制御バッファ設定部 1 3 1 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 1 3 1 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

10

20

30

40

50

値を示すデータが記憶される。

【0416】

本実施例では、図11-15(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部131SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

20

【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。

30

【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。

40

【0420】

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

【0421】

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

50

唆可能となっている。

#### 【 0 4 2 2 】

##### [ 始動入賞判定処理 ]

図 1 1 - 1 6 は、図 6 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 ( 1 3 1 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 ( 1 3 1 S G S 1 0 1 ; 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 ( 1 3 1 S G S 1 0 2 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 に設けられた第 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。1 3 1 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 1 3 1 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する ( 1 3 1 S G S 1 0 3 )。

10

#### 【 0 4 2 3 】

1 3 1 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 1 3 1 S G S 1 0 1 ; N )、1 3 1 S G S 1 0 2 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 ( 1 3 1 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( 1 3 1 S G S 1 0 4 )。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( 1 3 1 S G S 1 0 4 ; Y )、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 1 3 1 S G S 1 0 5 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できれば良い。1 3 1 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 1 3 1 S G S 1 0 5 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する ( 1 3 1 S G S 1 0 6 )。

20

#### 【 0 4 2 4 】

1 3 1 S G S 1 0 3 , 1 3 1 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 1 3 1 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する ( 1 3 1 S G S 1 0 8 )。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すれば良い。

30

40

#### 【 0 4 2 5 】

1 3 1 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データを抽出する ( 1 3 1 S G S 1 0 9 )。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される ( 1 3 1 S G S 1 1 0 )。

50

## 【 0 4 2 6 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 及び変動パターン判定用の乱数値 M R 4 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。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。

## 【 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。

## 【 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。

## 【 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「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理 ( 図 6 ) において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口 ( 第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口 ) にて検出されたタイミングで、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

10

20

30

40

50

表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

#### 【0431】

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

10

#### 【0432】

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

20

#### 【0433】

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

#### 【0434】

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

30

#### 【0435】

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

40

50

する（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 2）。

【 0 4 3 6 】

尚、送信設定されたコマンドは、C P U 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）。

【 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。

【 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。

【 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）。

10

20

30

40

50

## 【 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 】

尚、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ときに救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」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、R A M 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  
10

## 【 0 4 4 6 】

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 S 3 ; Y e s）して R A M 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、R A M 異常を検出（ステップ S 4 , S 5 ; N o）して R A M 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。

## 【 0 4 4 7 】

## [ 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。  
20

## 【 0 4 4 8 】

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、1 1 0 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。

## 【 0 4 4 9 】

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、R A M クリアから表示結果が大当り図柄とならない 9 0 0 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 9 0 0 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、1 1 0 0 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

## 【 0 4 5 0 】

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、1 1 0 0 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 1 1 - 2 0 のステップ 1 3 1 S G S 6 9 A で Y E S 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 1 1 0 回目であることに基  
40

## 【 0 4 5 1 】

## [ 特別図柄通常処理 ]

図 1 1 - 1 9 および図 1 1 - 2 0 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 S 1 1 0）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、C P U 1 0 3 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 1 3 1 S G S 5 1）。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  
50



タのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ131SGS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ131SGS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ131SGS54）。

#### 【0452】

10

本実施例では、ステップ131SGS52～SGS54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

#### 【0453】

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

#### 【0454】

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

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。

40

#### 【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。

#### 【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

50

、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0459】

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

10

【0460】

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

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。

30

【0462】

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

40

【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

50

タの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成しても良い。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成しても良い。

【0464】

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

10

【0465】

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

20

【0466】

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

30

【0467】

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

40

【0468】

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

50

## 【 0 4 6 9 】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が 1 2 7 以上であれば（ステップ 1 3 1 S G S 7 2 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、E X T データとして一律に 7 F H をセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 5 7 F H を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 3 1 S G S 7 6 ）。次いで、C P U 1 0 3 は、救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数（本実施例では、1 0 0 回、2 0 0 回、3 0 0 回、4 0 0 回、5 0 0 回、6 0 0 回、7 0 0 回、又は 8 0 0 回）となっているか否かを確認する（ステップ 1 3 1 S G S 7 7 ）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数となっていれば、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値に応じた値を E X T データにセットして、救済時短回数 2 指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 3 1 S G S 7 8 ）。例えば、救済時短回数カウンタの値が 1 0 0 である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 H を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が 8 0 0 である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 8 H を送信する制御を行う。そして、ステップ 1 3 1 S G S 8 4 に移行する。

10

## 【 0 4 7 0 】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成しても良い。

20

## 【 0 4 7 1 】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「 9 0 0 」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1 回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信するように構成し、2 回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信しないように構成しても良い。

## 【 0 4 7 2 】

次いで、C P U 1 0 3 は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ 1 3 1 S G S 8 4 ）。この場合、例えば、大当たり A とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 2 」と決定し、大当たり B とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 3 」と決定し、大当たり C とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 7 」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 - 」と決定する。また、C P U 1 0 3 は、決定した特別図柄の停止図柄を R A M 1 0 2 に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ 1 3 1 S G S 8 5 ）。

30

## 【 0 4 7 3 】

そして、C P U 1 0 3 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 S 1 1 1）に対応した値に更新する（ステップ 1 3 1 S G S 8 6 ）。

40

## 【 0 4 7 4 】

## 〔 特別図柄停止処理 〕

図 1 1 - 2 1 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 S 1 1 3）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、C P U 1 0 3 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 1 3 1 S G S 1 3 1 ）。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 1 3 1 S G S 1 3 2 ）。そして、大当た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 1 3 1 S G S 1 3 3 ）。

## 【 0 4 7 5 】

大当た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

50

の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 4）、時短回数カウンタをクリアし（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 5）、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 1 3 1 S G S 1 4 7 に進む（ステップ 1 3 1 S G S 1 3 6）。尚、送信設定された大当り開始指定コマンドは、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 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。

10

#### 【 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。

20

#### 【 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。

30

#### 【 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）。

40

#### 【 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

50

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（R A M 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 9 0 0 回に到達した場合、又は時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

#### 【 0 4 8 3 】

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

10

#### 【 0 4 8 4 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、時短状態 A（低確／高ベース状態）において、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 A において、大当りが発生することなく 1 1 0 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。

20

#### 【 0 4 8 5 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、時短状態 B（低確／高ベース状態）において、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 B において、大当りが発生することなく 1 1 0 0 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（R A M 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 9 0 0 回に到達した場合、又は、時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

30

#### 【 0 4 8 6 】

尚、本実施例では、時短状態 B 中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域（V スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）へ遊技球が進入しなかった場合に対応した時短回数（本実施例では、1 1 0 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。

#### 【 0 4 8 7 】

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。

40

#### 【 0 4 8 8 】

[ 演出制御プロセス処理・先読み予告 ]

図 1 1 - 2 3 及び図 1 1 - 2 4 に示すように、本実施例の先読予告設定処理では、始動入賞が発生したタイミング（図 1 1 - 1 5（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、

50

これらアクティブ表示や保留表示の表示態様によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

#### 【 0 4 8 9 】

例えば、図 1 1 - 2 4 に示すように、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 9 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 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。

#### 【 0 4 9 0 】

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 9 0 % 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 1 0 % 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。

#### 【 0 4 9 1 】

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 7 0 % 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 2 0 % 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 1 0 % の割合で決定する。

#### 【 0 4 9 2 】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「大当り」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 5 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 3 0 % 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 6 5 % の割合で決定する。

#### 【 0 4 9 3 】

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（1 3 1 S G S 1 6 2）、救済時短等達残回数表示更新処理（ステップ 1 3 1 S G S 1 6 3）、救済時短到達報知演出実行処理（ステップ 1 3 1 S G S 1 6 4）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 1 3 1 S G 0 0 5 F 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 1 3 1 S G 0 0 5 Z（図 1 1 - 1 参照）の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示 1 3 1 S G 0 0 5 Z を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が 9 0 0 回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態 B に制御されたことを報知する救済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

#### 【 0 4 9 4 】

##### [ 可変表示開始設定処理 ]

図 1 1 - 2 5 は、図 1 1 に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 6 0 1）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納さ

10

20

30

40

50

れている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする(131SGS602)。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第1特図保留記憶(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ)を1個ずつ上位にシフトする(ステップ131SGS603)。尚、このとき、バッファ番号「1-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

【0495】

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

【0496】

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

【0497】

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

【0498】

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

【0499】

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

【0500】

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

10

20

30

40

50



## 【 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。

## 【 0 5 0 2 】

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。

## 【 0 5 0 3 】

図 1 1 - 2 5 に戻り、飾り図柄の停止図柄を決定した後の演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 3 1 S G S 6 0 9 ）を実行する。

## 【 0 5 0 4 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 3 1 S G S 6 1 0 ）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ 1 3 1 S G S 6 1 1 ）。

## 【 0 5 0 5 】

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 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、押しボタン 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。

## 【 0 5 0 6 】

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（押しボタン 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（ 1 3 1 S G S 6 1 2 ）。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 からの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。

## 【 0 5 0 7 】

尚、本実施例では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

## 【 0 5 0 8 】

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（ 1 3 1 S G S 6 1 3 ）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ 1 3 1 S G S 6 1 4 ）。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の表示状態を示す画像データ

10

20

30

40

50

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 ( S 1 7 2 ) に対応した値にする ( 1 3 1 S G S 6 1 5 ) 。

#### 【 0 5 0 9 】

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。

10

#### 【 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。

20

#### 【 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。

30

#### 【 0 5 1 3 】

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

#### 【 0 5 1 4 】

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

40

#### 【 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

50

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 】

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。

10

【 0 5 1 7 】

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

20

【 0 5 1 8 】

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

30

【 0 5 1 9 】

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

【 0 5 2 0 】

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

40

【 0 5 2 1 】

50

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

【 0 5 2 2 】

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

【 0 5 2 3 】

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

10

【 0 5 2 4 】

変動パターン P B 1 - 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

20

【 0 5 2 5 】

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

30

【 0 5 2 6 】

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

40

【 0 5 2 7 】

変動パターン P B 1 - 1 ~ 1 3 は、いずれも通常状態において選択される変動パターンである。

【 0 5 2 8 】

変動パターン P B 1 - 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、高ベースリーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 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、高ベースリーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなる

50

パターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 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 C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 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 D のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【 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。

【 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。

【 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。

【 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。

【 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

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 - 4 であれば低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

#### 【 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れが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 5 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

#### 【 0 5 3 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 8 または P B 1 - 6 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 8 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 6 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

#### 【 0 5 4 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 9 または P B 1 - 7 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 9 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 7 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

#### 【 0 5 4 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可

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指定された変動パターンが P A 2 - 1 0 または P B 1 - 8 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 0 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 8 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 1 または P B 1 - 9 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 1 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 9 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 2 または P B 1 - 1 0 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 2 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 0 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 3 または P B 1 - 1 1 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 3 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 1 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 4 または P B 1 - 1 2 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 4 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 2 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可

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指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 または P B 1 - 1 3 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 3 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

#### 【 0 5 4 7 】

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

#### 【 0 5 4 8 】

図 1 1 - 3 0 は、時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 1 - 3 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

#### 【 0 5 4 9 】

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 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。

#### 【 0 5 5 0 】

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 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。

#### 【 0 5 5 1 】

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 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。

#### 【 0 5 5 2 】

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

10

20

30

40

50



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。

#### 【 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 】

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。

#### 【 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

10

20

30

40

50

出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチ A 演出、高ベースリーチ B 演出、高ベースリーチ C 演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。

#### 【0559】

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

#### 【0560】

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

#### 【0561】

[ 低ベース弱リーチ A、B 演出の変形例について ]

本実施例では、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン 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 1 1 - 3 2 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 1 1 - 3 3 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。

【 0 5 6 6 】

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。

20

【 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。

【 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「爆

50

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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

#### 【 0 5 7 2 】

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 A 演出のタイトル終了期間では、図 1 1 - 3 2 ( a 5 ) ~ ( a 6 ) 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！」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 3 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。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パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

#### 【 0 5 7 3 】

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 A 演出の導入パートを開始させる。図 1 1 - 3 2 ( a 6 ) ~ ( a 7 ) 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 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 2 ( a 7 ) ~ ( a 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「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。

#### 【 0 5 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 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 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。

#### 【 0 5 7 5 】

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 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 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。

#### 【 0 5 7 6 】

[ 低ベース弱リーチ B 演出について ]

図 1 1 - 3 4 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 1 1 - 3 5 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。

#### 【 0 5 7 7 】

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

#### 【 0 5 7 8 】

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。

20

#### 【 0 5 7 9 】

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。

#### 【 0 5 8 0 】

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

#### 【 0 5 8 1 】

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

#### 【 0 5 8 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「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

50

イトル文字「ビリビリホッケー対決」の下方に、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ 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。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、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図 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。

#### 【 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。

#### 【 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。

#### 【 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。

## 【 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。

## 【 0 5 8 8 】

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 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 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 1 1 - 3 6 ( c 1 ) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 ( 小 ) の表示、第 1 保留記憶表示エリア 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。

20

## 【 0 5 9 0 】

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、図 1 1 - 3 6 ( c 1 ' ) 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 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。

30

## 【 0 5 9 1 】

図 1 1 - 3 7 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。

40

## 【 0 5 9 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 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「夢夢」を、落下演出専用の背景 ( 中央から放射状に模様が

50

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。

【0594】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチA演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像(ここでは低ベース強リーチA演出の結果画像)、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示を維持したまま、味方キャラクター「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。

【0595】

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

【0596】

図11-36(c1)~(c3)に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「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。

【0597】

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

【0598】

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

【0599】

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

【0600】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図11-36(c4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-37に示すように、



スピーカ 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 6 ( c 5 ) ~ ( c 6 ) 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を表示させる。図 1 1 - 3 7 に示すように、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチ A 演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される ( 図 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照 ) 。

#### 【 0 6 0 1 】

演出制御用 C P U 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 A 演出のタイトル終了期間では、図 1 1 - 3 6 ( c 6 ) ~ ( c 7 ) 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 1 1 - 3 7 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照 ) 。また、図 1 1 - 3 7 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 8 L , 8 R からセリフの音声も出力されない。

10

#### 【 0 6 0 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 1 - 3 6 ( c 3 ) ~ ( c 8 ) 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 1 1 - 3 6 ( c 8 ) 及び図 1 1 - 3 7 に示すように、導入パートの開始後、敵キャラクター「爆チュー」が出現するとともに、敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる ! 」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

20

#### 【 0 6 0 3 】

このように低ベース強リーチ A 演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、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。

30

#### 【 0 6 0 4 】

演出制御用 C P U 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 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。

40

#### 【 0 6 0 5 】

50

## 〔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 1 1 - 3 6 (c 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

## 【0606】

低ベース強リーチ A 演出が実行される通常状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

## 【0607】

また、通常状態では第 2 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第 1 特図の保留数が最大 (4 つ) でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチ A 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

## 【0608】

尚、図 1 1 - 3 6 に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロローグ表示期間において保留表示及びアクティブ表示が表示される構成であるが、プロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

## 【0609】

また、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合には、図 1 1 - 3 6 (c 2) ~ (c 3) 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 1 1 - 3 6 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。

## 【 0 6 1 0 】

低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、図 1 1 - 3 6 ( c 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「 2 人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 1 1 - 3 6 ( c 5 ) ~ ( c 6 ) に示すように、タイトル文字「 2 人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 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。

10

## 【 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ろ！」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ろ！」と同時に期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となつてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図 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ろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「 2 人で爆チューを捕まえろ！」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

20

## 【 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。

30

## 【 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。

40

## 【 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

50

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、図 1 1 - 3 9 ( d 1 ' ) 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 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。

10

【 0 6 1 6 】

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。

【 0 6 1 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

20

【 0 6 1 8 】

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 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「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。

【 0 6 1 9 】

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。

30

【 0 6 2 0 】

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 2 1 】

図 1 1 - 3 9 ( d 1 ) ~ ( d 3 ) 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

【 0 6 2 2 】

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

50

景（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

#### 【0623】

低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間では、図11-39（d3）～（d4）に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

10

#### 【0624】

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

20

#### 【0625】

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

30

#### 【0626】

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

40

#### 【0627】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチB演出の導入パートを開始させる。図11-39（d3）～（d8）に示すように、低ベース強リーチB演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチB演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が町中で対峙する背景）に切り替わ

50

る。低ベース強リーチ B 演出の導入パートは、遊技者から見て奥側の位置で敵キャラクター「ロボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側の位置で味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクター「ロボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、図 11 - 39 (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が出力される。

10

#### 【 0 6 2 8 】

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が出力されるようになっている。

#### 【 0 6 2 9 】

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

#### 【 0 6 3 0 】

30

[ 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。

#### 【 0 6 3 1 】

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

#### 【 0 6 3 2 】

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

50

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

#### 【0633】

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

#### 【0634】

また、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、図11-39(d2)~(d3)に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクター「夢夢」を表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄(小)等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

#### 【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、図11-39(d5)~(d6)に示すように、タイトル文字「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、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。

#### 【0636】

[低ベース強リーチC演出について]

低ベース強リーチC演出については、前述の低ベース強リーチB演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチC演出についての図面は省略する。

#### 【0637】

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

#### 【0638】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動

10

20

30

40

50

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 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 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 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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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 】

50



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

【0647】

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

10

【0648】

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

20

【0649】

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

30

【0650】

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

40

【0651】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチC演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチC演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチC演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチC演出の導入パートは、遊

50

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「大激震口ボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、導入パートの開始後、味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ 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。

#### 【 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。

#### 【 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。

#### 【 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。

#### 【 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

10

20

30

40

50

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。

#### 【 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。

#### 【 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。

#### 【 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。

【 0 6 6 3 】

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、図 1 1 - 4 1 ( e 1 ' ) 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 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。

10

【 0 6 6 4 】

図 1 1 - 4 2 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。

【 0 6 6 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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。

20

【 0 6 6 6 】

低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 4 1 ( e 3 ) 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 1 1 - 4 1 ( e 4 ) 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。

30

【 0 6 6 7 】

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。

40

【 0 6 6 8 】

図 1 1 - 4 1 ( e 1 ) ～ ( e 4 ) 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が広がる背景）が、拡大サイズのタイトル文字「6 人で爆チューを捕まえる！」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

50

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ィブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる!」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。

#### 【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)。

#### 【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 1 1 - 4 2 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 8 L , 8 R からセリフの音声も出力されない。

#### 【 0 6 7 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル終了期間の終了後、低ベース最強リーチ演出の導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

50

トと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

#### 【0677】

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

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【0680】

[タイトル表示パートの変形例について]

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

#### 【0681】

40

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

#### 【0682】

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

50

## 【 0 6 8 3 】

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

## 【 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「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。

10

## 【 0 6 8 5 】

また、タイトル文字は、白色の態様(図11-43(f3))または赤色の態様(図11-43(f5))のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ131SGS609の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当りであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当りとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当りとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当りの期待度が高くなる。

20

## 【 0 6 8 6 】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字を表示させた後、図11-43(f4)(f6)に示すように、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字の表示を維持したまま、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに対応する背景を表示させ、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。一方、タイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。また、タイトル表示パートにおいてタイトル文字は、ブラックアウト演出の開始後、タイトル文字が表示されるまでの時間よりも長い時間にわたり表示される(図11-47及び図11-48参照)。

30

## 【 0 6 8 7 】

次いで、演出制御用CPU120は、タイトル終了期間に移行させる。尚、タイトル終了期間の制御は、上述した各スーパーリーチ演出と同様であるため、ここでの説明は省略する。

40

## 【 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11-43(f2)に示すように、タイトル文字が白色の態様で表示される場

50



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。

10

【 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。

【 0 6 9 2 】

20

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。

【 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 】

30

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ならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「バトルリーチ A」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図 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。

40

【 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。

50

## 【 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。

10

## 【 0 6 9 7 】

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「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 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、その間に、図 1 1 - 4 5 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 - 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 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照 ) 。

20

## 【 0 6 9 8 】

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。高ベースリーチ A 演出のタイトル終了期間では、図 1 1 - 4 4 ( g 5 ) ~ ( g 6 ) に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図 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 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照 ) 。また、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

40

## 【 0 6 9 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 - 4 4 ( g 3 ) ~ ( g 7 ) に示すように、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景 ( 味方キャラクター「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

50

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

#### 【0700】

10

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。

#### 【0701】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「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

#### 【0702】

[ 高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示について ]

30

高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出の期待度示唆表示について説明し、高ベースリーチ B ~ D 演出の期待度示唆表示の説明は省略する。

#### 【0703】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「バトルリーチ A」とともに、タイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11 - 44 (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。

40

#### 【0704】

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

50

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

10

## 【 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。

20

## 【 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。

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。

40

## 【 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

50

）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。

#### 【 0 7 1 1 】

また、同様に低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ!」、低ベース強リーチ B 演出のタイトル文字「激震ロボバトル」、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ!」、高ベースリーチ A 演出のタイトル文字「バトルリーチ A」、高ベースリーチ B 演出のタイトル文字「バトルリーチ B」、高ベースリーチ C 演出のタイトル文字「バトルリーチ C」、高ベースリーチ D 演出のタイトル文字「バトルリーチ D」、のいずれのタイトル文字についても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置は、図 1 1 - 4 6 ( A ) に示すように、タイトル文字が、画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 1 1 - 4 6 ( B ) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形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

#### 【 0 7 1 2 】

遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置 5 の表示領域 5 L を基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

20

#### 【 0 7 1 3 】

これに対して本実施例では、いずれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置が、タイトル文字が画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域 5 L の対角線同士の交点視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤 2 のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。

30

#### 【 0 7 1 4 】

[ スーパーリーチ演出の演出時間について ]

図 1 1 - 4 7 は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図 1 1 - 4 8 は、各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

40

#### 【 0 7 1 5 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（タイトル表示パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間）は  $T_1 - 1$  であり、タイトル表示パートの演出時間は  $T_{t1}$  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。

#### 【 0 7 1 6 】

低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間は  $T_1 - 2$  であり、タイトル表示パートの演出時間は  $T_{t1}$  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

50

。

【 0 7 1 7 】

尚、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【 0 7 1 8 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間は  $T 2 - 1$  であり、タイトル表示パートの演出時間は  $T t 2$  であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は  $T t 2 a$  であり、タイトル表示期間の演出時間は  $T t 2 b$  であり、タイトル終了期間の演出時間は  $T t 2 c$  である。

10

【 0 7 1 9 】

低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間は  $T 2 - 2$  であり、タイトル表示パートの演出時間は  $T t 2$  であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は  $T t 2 a$  であり、タイトル表示期間の演出時間は  $T t 2 b$  であり、タイトル終了期間の演出時間は  $T t 2 c$  である。

。

【 0 7 2 0 】

低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間は  $T 2 - 3$  であり、タイトル表示パートの演出時間は  $T t 2$  であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は  $T t 2 a$  であり、タイトル表示期間の演出時間は  $T t 2 b$  であり、タイトル終了期間の演出時間は  $T t 2 c$  である。

20

。

【 0 7 2 1 】

尚、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

【 0 7 2 2 】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間は  $T 3$  であり、タイトル表示パートの演出時間は  $T t 3$  であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は  $T t 3 a$  であり、タイトル表示期間の演出時間は  $T t 3 b$  であり、タイトル終了期間の演出時間は  $T t 3 c$  である。

【 0 7 2 3 】

高ベースリーチ演出 A ~ D の全体の演出時間はいずれも  $T 4$  であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれも  $T t 4$  であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれも  $T t 4 a$  であり、タイトル表示期間の演出時間はいずれも  $T t 4 b$  であり、タイトル終了期間の演出時間はいずれも  $T t 4 c$  である。

30

【 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。

40

【 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

50

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。

#### 【 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。

#### 【 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、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間 ( 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。

#### 【 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。

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

#### 【 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

10

20

30

40

50

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

#### 【 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。

#### 【 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部分の文字表示期間 ( タイトル表示部分において後述するプロロ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。

#### 【 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。

#### 【 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

10

20

30

40

50



、T 2 - 1、T 2 - 3、T 3) よりも短く設定されている。

#### 【0735】

[ スーパーリーチ演出のタイトル文字について ]

図11-49は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字と飾り図柄との関係の一形態を示す図である。

#### 【0736】

図11-49(A)に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル文字は「爆チューを捕まえる！」であり、タイトルの文字数は10文字であり、タイトル文字のフォントサイズ(1文字あたりの標準サイズ)はFJであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ(全てのタイトル文字を含む領域のサイズ)はEJAである。

10

#### 【0737】

低ベース弱リーチB演出のタイトル文字は「ビリビリホッケー対決」であり、タイトルの文字数は10文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFJであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEJBである。

#### 【0738】

低ベース強リーチA演出のタイトル文字は「2人で爆チューを捕まえる！」であり、タイトルの文字数は13文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEKAである。

#### 【0739】

低ベース強リーチB演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は7文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEKBである。

20

#### 【0740】

低ベース強リーチC演出のタイトル文字は「大激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は8文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはEKCである。

#### 【0741】

低ベース最強リーチ演出のタイトル文字は「6人で爆チューを捕まえる！」であり、タイトルの文字数は13文字であり、タイトル文字のフォントサイズはFSKであり、タイトル文字が表示される表示領域サイズはESKである。

30

#### 【0742】

また、図11-49(A)に示すように、スーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄(大)のフォントサイズはKDであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄(小)のフォントサイズはKSである。

#### 【0743】

本形態においてタイトル文字のフォントサイズを比較すると、図11-49(B)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字のフォントサイズFKは、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字のフォントサイズFJよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

40

#### 【0744】

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

50

低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 7 4 5 】

また、図 1 1 - 4 9 ( B ) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字のフォントサイズ F J、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字のフォントサイズ F K、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F S K は、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄 ( 大 ) のフォントサイズ K D よりも小さいフォントサイズであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 ( 小 ) のフォントサイズ K S よりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄 ( 大 ) が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄 ( 小 ) が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

20

【 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。

30

【 0 7 4 7 】

[ 期待度示唆表示について ]

図 1 1 - 5 0 は、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示の実行状況を示す図である。

【 0 7 4 8 】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 1 1 - 5 0 ( A ) に示すように、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 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。

【 0 7 5 0 】

50

この際、演出制御用CPU120は、図11-50(B)に示すように、色彩を変化させる星形オブジェクトを拡大表示させるとともに中央から周囲に向けて輝くように色彩を白色に変化させ、輪郭が消えるまで拡大したオブジェクト全体を白色に変化させた後、全体またはその半分が金色に変化した星形オブジェクトを表示させる。特に、2つ目から3つめの星形オブジェクトについては、拡大表示させた星形オブジェクトの一部が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」の一部と重なるサイズまで拡大させる。また、演出制御用CPU120は、黒色の星形オブジェクトから星形オブジェクト全体を金色に変化させる場合にも、星形オブジェクト半分以上を金色に変化させる場合にも、共通の態様で強調表示を行う。

#### 【0751】

10

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合に、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了して通常表示となる前のタイミング(t1)で1つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。一方、演出制御用CPU120は、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了するタイミング(t2)までは、2つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させず、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了したタイミング(t2)で2つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。すなわち隣り合う2つの星形オブジェクトは強調表示されるタイミングが重なるが、3つの星形オブジェクトが同時に重なって強調表示されないようになっている。

#### 【0752】

20

また、演出制御用CPU120は、図11-50(A)に示すように、星形オブジェクトの強調表示を開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ8L, 8Rから出力されるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。

#### 【0753】

##### [ 選択演出について ]

図11-51は、選択演出の実行状況を示す図である。選択演出は、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を経ることなく直接低ベース強リーチA～C演出または低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、いずれの種類のスーパーリーチ演出が実行されるかが特定される演出である。

30

#### 【0754】

演出制御用CPU120は、選択演出が実行される場合に、図11-51(h1)に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図11-51(h2)に示すように、画像表示装置5の表示領域内にウィンドウを表示させ、そのウィンドウ内に選択演出のタイトルが表示させる。選択演出のタイトルでは、「リーチを格上げしろ!」というメッセージが表示され、選択演出が実行されることが示唆される。

#### 【0755】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-51(h2)～(h8)に示すように、ウィンドウ内にスーパーリーチ演出のタイトル画像と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とプッシュボタン31Bの連続操作を促す操作促進文字「連打!」とからなる操作促進画像と、を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル画像は、それぞれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間の表示内容と同じ内容の画像であり、低ベース強リーチ演出A～C、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像では、期待度示唆表示も表示される。

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

50

演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン 3 1 B の操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【 0 7 5 7 】

図 1 1 - 5 1 ( h 2 ) ~ ( h 8 ) に示すように、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像は、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像の後、低ベース弱リーチ A 演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度が高い低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ A 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ A 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ B 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ B 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチ C 演出のタイトル画像、低ベース強リーチ C 演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出のタイトル画像の順番で切り替わる。

10

【 0 7 5 8 】

そして、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 3 1 B の操作が検出されることで、図 1 1 - 5 1 ( h 9 ) 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。

20

【 0 7 5 9 】

図 1 1 - 5 2 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 3 B 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 3 1 B 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 3 1 B 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 3 1 B の操作回数は 1 0 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 3 1 B の操作回数は 1 5 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 3 1 B の操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン 3 1 B の操作が必要となる。

30

【 0 7 6 0 】

また、図 1 1 - 5 2 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 3 2 . 1 8 %、低ベース強リーチ B 演出が実行される割合は約 3 0 . 1 6 %、低ベース強リーチ C 演出が実行される割合は約 3 0 . 3 0 %、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約 7 . 3 6 %となっている。

40

【 0 7 6 1 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、選択演出において低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態で表示させるようになっている。

50

## 【 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 3 1 B 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 3 1 B の 1 回の操作に要する時間は約 8 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。

20

## 【 0 7 6 5 】

説明文表示演出は、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行可能な演出であり、大当りの期待度が高い旨を示唆する説明文を表示させる演出である。

## 【 0 7 6 6 】

タイトル色変化演出は、低ベース弱リーチ A 演出、B 演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間において実行可能な演出であり、タイトル文字の色彩を当初の白色から赤色または金色に変化させる演出である。

30

## 【 0 7 6 7 】

操作促進演出 A は、ノーマルリーチ演出において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース弱リーチ A 演出、B 演出に発展するか否かを報知する演出である。尚、操作促進演出 A においては、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース弱リーチ A 演出、B 演出だけでなく、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成としても良い。

## 【 0 7 6 8 】

操作促進演出 B は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ~ C 演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチ A、B 演出において演出結果として大当たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出 B においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

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。

50

## 【 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りか否かの演出結果を報知する演出である。

## 【 0 7 7 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出 A を実行するか否か、操作促進演出 B において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出 C を実行させるか否か及びカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるか、操作促進演出 D において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

10

## 【 0 7 7 2 】

図 1 1 - 5 4（A）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A ~ C 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 8 0 % の割合で非実行が決定され、2 0 % の割合で実行が決定される。また、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合には 2 0 % の割合で非実行が決定され、8 0 % の割合で実行が決定される。このように、演出結果が大当りとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で説明文表示演出の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおけるプロログ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当りの可能性が高い旨が示唆される。

20

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

30

40

## 【 0 7 7 4 】

図 1 1 - 5 4（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 8 0 % の割合で非実行（白）が決定され、2 0 % 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 2 0 % の割合で非実行（白）が決定され、7 5 % 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

50

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。

#### 【 0 7 7 5 】

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。

#### 【 0 7 7 6 】

図 1 1 - 5 4 ( 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 5 0 % の割合で非実行が決定され、5 0 % 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 1 0 0 % 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。

#### 【 0 7 7 7 】

図 1 1 - 5 4 ( 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 9 0 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、1 0 % 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 1 0 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、9 0 % 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。

#### 【 0 7 7 8 】

図 1 1 - 5 4 ( 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 5 0 % の割合で非実行が決定され、3 0

10

20

30

40

50

%の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、20%の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には5%の割合で非実行が決定され、30%の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、65%の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出Cの実行が決定されるため、低ベース強リーチA～C演出における導入パートの終盤で操作促進演出Cが実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にはずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像（A）及びカットイン画像（B）のうちカットイン画像（B）が表示されるため、低ベース強リーチA～C演出における導入パートの終盤で操作促進演出Cが実行され、カットイン画像（B）が表示された場合にカットイン画像（A）が表示された場合よりも大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【0781】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図11-55（A）～（I）に示すように、味方キャラクター「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CPU120は、まず図11-55（A）に示すように、説明文字「驚き!」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t1））、図11-55（B）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t2））、その後、図11-55（C）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる（図11-56（t3））。

40

#### 【0782】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-55（D）に示すように、説明文字「桃の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t4））、図11-55（E）に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ（図11-56（t5））、その後、図11-55（F）に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら

50



表示させる（図 1 1 - 5 6（t 6））。

【 0 7 8 3 】

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

【 0 7 8 4 】

〔タイトル色変化演出について〕

10

図 1 1 - 5 7 は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図 1 1 - 5 8 は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

【 0 7 8 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

【 0 7 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル表示期間において図 1 1 - 5 7（A）に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態で表示させる。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル色変化演出の実行が決定されていない場合に、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ 8 L，8 R から出力させるとともに、図 1 1 - 5 7（B）（C）に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

20

【 0 7 8 7 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過した後、特定音をスピーカ 8 L，8 R から出力させるとともに、図 1 1 - 5 7（D）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える態様に変化させ、t 2 の時間が経過した後、赤色への変化が決定されている場合には、図 1 1 - 5 7（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 1 1 - 5 7（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

【 0 7 8 8 】

40

図 1 1 - 5 8（A）（B）に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートのタイトル開始期間の演出時間 T 1 は 5 0 0 m s、タイトル表示期間の演出時間 T 2 は 2 2 0 0 m s、タイトル終了期間の演出時間 T 3 は 3 0 0 m s に設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光るように見える態様に変化するまでの時間 t 1 は 8 0 0 m s、タイトル文字が光るように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間 t 2 は 2 0 0 m s、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間 t 3 は 1 2 0 0 m s に設定されている。

【 0 7 8 9 】

このため、図 1 1 - 5 8（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

50

は金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間 (  $t_1$  ) よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間 (  $t_3$  ) の方が長くなり、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が白色の態様で表示される時間 (  $T_1 + t_1$  ) よりも、タイトル表示パートにおいてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間 (  $t_3 + T_3$  ) の方が長くなる。

【 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

10

20

30

40

50

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CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図11-60（D）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、可動体32を落下させる落下演出を実行し、その後、図11-60（E）に示すように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

【 0 8 0 0 】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-60（F）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-60（G）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【 0 8 0 1 】

[ 操作促進演出Cについて ]

図11-61は、操作促進演出Cの実行状況を示す図である。

【 0 8 0 2 】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Cを実行可能である。

【 0 8 0 3 】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Cの実行が決定されている場合に、図11-61（A）（B）に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像（小）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【 0 8 0 4 】

演出制御用CPU120は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されると、図11-61（C）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクター「ナナ」が表示されるカットイン画像（A）を表示させた後、図11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【 0 8 0 5 】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されると、図11-61（D）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクター「ジャム」が表示されるカットイン画像（B）を表示させた後、図11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【 0 8 0 6 】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されない場合に、図11-61（E）に示すように、導入パートの中盤の演出を継続したまま操作促進画像（小）を消去させて、図11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【 0 8 0 7 】

[ 操作促進演出Dについて ]

図11-62は、操作促進演出Dの実行状況を示す図である。

【 0 8 0 8 】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Dを実行

10

20

30

40

50

可能である。

【 0 8 0 9 】

演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62（A）（B）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像（小）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【 0 8 1 0 】

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。

10

【 0 8 1 1 】

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。

20

【 0 8 1 2 】

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。

【 0 8 1 3 】

[ 操作促進画像について ]

30

図11-63は、操作促進画像の表示態様を示す図である。演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）を構成するボタン画像を、図11-63（A）に示すように、左右方向に交互に連続して移動しながら表示させるとともに、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に連続して変化させながら表示させる。この際、図11-63（B）に示すように、ボタン画像が左右方向に移動する間隔と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に变化する間隔と、が異なり、ボタン画像が左右方向に移動する動作と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に变化する動作と、が同期しないようになっており、複雑な動きとなる。

【 0 8 1 4 】

[ 大当たり開始演出について ]

40

図11-64は、大当たり開始演出の実行状況を示す図である。

【 0 8 1 5 】

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。

【 0 8 1 6 】

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

50

ズにて表示させた後、図 1 1 - 6 4 ( C ) に示すように、タイトル文字の前半「 B I G ( R E G ) 」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。

【 0 8 1 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 4 ( D ) に示すように、大当りタイトルのタイトル文字「 B I G B O N U S ( R E G B O N U S ) 」のうちタイトル文字の後半「 B O N U S 」を、拡大サイズにて表示させた後、図 1 1 - 6 4 ( E ) に示すように、タイトル文字の後半「 B O N U S 」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「 B I G 」の下方の位置 ) に表示させる。

10

【 0 8 1 8 】

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「 R E G B O N U S 」を表示させ、大当り種別が 1 0 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「 B I G B O N U S 」を表示させる。

【 0 8 1 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 4 ( E ) ~ ( G ) に示すように、タイトル文字「 B I G B O N U S 」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「 B I G B O N U S 」を徐々に拡大させ、その後、図 1 1 - 6 4 ( 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。

20

【 0 8 2 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中演出を開始するとまず、図 1 1 - 6 4 ( H ) 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 ( 大 ) と、右打ち促進画像 ( 小 ) を表示させる。

【 0 8 2 1 】

右打ち促進画像 ( 小 ) は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」 ( 小 ) と、右方向を示す矢印画像 ( 小 ) と、から構成され、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 4 ( 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。

30

【 0 8 2 2 】

右打ち促進画像 ( 大 ) は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像 ( 小 ) よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」 ( 大 ) と、右方向を示す矢印であり、矢印画像 ( 小 ) よりもサイズの大きい矢印画像 ( 大 ) と、から構成され、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 4 ( H ) ( I ) に示すように、大当り中演出の開始後、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。

【 0 8 2 3 】

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 2 R に向けて打ち出す操作方法 ) を示唆する右打ち促進画像 ( 小 ) 及び右打ち促進画像 ( 大 ) を表示させる。この際、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 側で、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像 ( 小 ) 及び右打ち促進画像 ( 大 ) を表示させる。このため、右打ち促進画像 ( 小 ) 及び右打ち促進画像 ( 大 ) が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

40

【 0 8 2 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた

50

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。

#### 【 0 8 2 5 】

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。

10

20

#### 【 0 8 2 6 】

[ 遊タイムまでの残転数表示について ]

遊技制御用マイクロコンピュータ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。

#### 【 0 8 2 7 】

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。

30

#### 【 0 8 2 8 】

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。

#### 【 0 8 2 9 】

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。

40

#### 【 0 8 3 0 】

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。

#### 【 0 8 3 1 】

50

また、低ベース弱リーチ A、B 演出の演出結果として大当たりが報知され得る構成とし、低ベース弱リーチ A、B 演出の演出結果として大当たりが報知された場合には、低ベース弱リーチ A、B 演出が終了するまで遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出の終了時に遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。尚、低ベース弱リーチ A、B 演出の演出結果として大当たりが確定する内容が表示された時点で、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させるようにしても良い。

#### 【 0 8 3 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 ( F ) に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチ A、B 演出から低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。この際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させ、低ベース弱リーチ A、B 演出から発展する場合には、低ベース強リーチ A ~ C 演出であれば、タイトル表示パートのブローグ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示パートの開始時に遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。

10

#### 【 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、保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。

30

#### 【 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。

40

#### 【 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が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、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、

50

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、右打ち L E D 点灯通知コマンドを送信し、これに伴い演出制御用 C P U 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 C P U 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 ) が開始した場合に、時短状態 B ( 遊タイム ) が終了するまで右打ち促進画像 ( 小 ) を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

10

#### 【 0 8 3 8 】

演出制御用 C P U 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 C P U 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。

30

#### 【 0 8 4 1 】

詳しくは、演出制御用 C P U 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 C P U 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 C P U 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。

40

#### 【 0 8 4 2 】

演出制御用 C P U 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 C P U 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。

#### 【 0 8 4 3 】

演出制御用 C P U 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 C P U 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

50



大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。その後、図 11 - 66 (H) に示すように、遊タイム演出の背景に切り替えて遊タイム演出を開始させる。 10

#### 【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。

#### 【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。 20

#### 【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。 30 40

#### 【0847】

[ タイトル文字等について 1 ]

図 11 - 67 は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）の関係の一形態を示す図である。

#### 【0848】

図 11 - 67 (A) に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字は、タイトル表 50

示期間において静止した状態で表示され、その際の背景画像は静止画像（低ベース強リーチ B、C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A～D 演出）または動作画像（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A 演出）である。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数は 7 文字～13 文字であり、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）は 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。

【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 31 B が操作されずに操作促進文字（小）が表示されるプッシュボタン 31 B の操作有効期間）は L 1 P、操作促進文字（小）のフォントサイズは F 1 P、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズは E 1 P である。

【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 31 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 31 B の操作有効期間）は L 2 P、操作促進文字（大）のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

【0853】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間を比較した場合に、図 11 - 67 (B) に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間 L B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L R、L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R が、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L S、L 1 P が、説明文字の表示時間 L S よりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L R、L B、L 1 P、L 2 P は、いずれも説明文表示演出を構成する 3 つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0854】

10

20

30

40

50

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）のフォントサイズを比較した場合に、図 11 - 67（C）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F S、F B、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 5 5 】

10

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。

20

【 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。

30

【 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 】

40

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に、図 11 - 67（D）に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズ E 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E R、E S、E B、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E R、E S、E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズ E S が、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E 1 P よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

50

## 【 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。

10

## 【 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。

## 【 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。

20

## 【 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。

## 【 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。

30

## 【 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。

40

## 【 0 8 6 8 】

50

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ～ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

**【 0 8 6 9 】**

また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ～ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

**【 0 8 7 0 】**

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F 1 P、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ～ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

**【 0 8 7 1 】**

また、操作促進文字（小）のフォントサイズ F 1 P が、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ～ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

**【 0 8 7 2 】**

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

40

**【 0 8 7 3 】**

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図 1 1 - 6 8 ( C ) に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズ E 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E R、E B、E 1 P、E Y、E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E R、E 1 P、E Y、E Z よりも

50

大きい表示領域サイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E R、E 1 P、E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ E R が、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E 1 P、E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E 1 P が、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

#### 【 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、RGB ( Red、Green、Blue ) 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

ブを点灯 / 点滅 / 消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、LED ドライバにより調整された電流に基づき、点灯 / 点滅 / 消灯する。

#### 【0880】

より具体的に説明すると、演出制御基板 12 の ROM 121 には、各遊技効果ランプ 9 をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、スーパーリーチ中において用いられる S プリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

#### 【0881】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用輝度データテーブルと、低確高ベース状態（時短状態）において用いられる時短背景用輝度データテーブルと、を含む。

#### 【0882】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当たり遊技状態、エンディング状態、および時短状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用 CPU 120 は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データを LED ドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。

#### 【0883】

さらに、エラー用輝度データテーブル、S プ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、S プリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

#### 【0884】

例えば、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応する S プリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該 S プリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを LED ドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、S プリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。尚、S プリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データは LED ドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力され、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力される。

#### 【0885】

より具体的には、演出制御用 CPU 120 は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いて LED ドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応する S プリーチ用輝度データテーブルを、

10

20

30

40

50

背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

40

#### 【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

50



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、

10

20

30

40

50

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、ROM 121に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部123は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXXなど（「X」は任意の英数字））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部123によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

#### 【0898】

10

図11-71は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-71に示すように、例えば、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド（B421）を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル（弱リーチ系共通タイトル（親））のアドレスを特定する。

#### 【0899】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

20

#### 【0900】

例えば、図11-74に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12（XD\_A\_LWU\_1\_B421）、ロゴLED LL1～LL4（XD\_A\_LLOGO\_B421）、装飾LED LS1～LS5（XD\_A\_LSLMP\_B421）、アタッカランプLA1～LA4（XD\_A\_LATAK\_B421）が指定されている。また、枠LED LWL1～LWL12及び枠LED LWR2～LWR12に対応して子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されており、ロゴLED LL1～LL4に対応して子テーブル：XD\_J\_LLOGO\_JAKU\_KYOTU\_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されており、装飾LED LS1～LS5に対応して子テーブル：XD\_J\_LSLMP\_JAKU\_KYOTU\_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されており、アタッカランプLA1～LA4に対応して子テーブル：XD\_J\_LATAK\_JAKU\_KYOTU\_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されている。

30

40

#### 【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

50

の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

#### 【0902】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

#### 【0903】

例えば、図11-75に示す子テーブルにおいては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12（XD\_J\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

#### 【0904】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、ロゴLEDLL1～LL4（XD\_J\_LLOGO\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD\_\_\_LLOGO\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD\_\_\_LLOGO\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD\_\_\_LLOGO\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD\_\_\_LLOGO\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

#### 【0905】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、装飾LEDLS1～LS5（XD\_J\_LSLMP\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE）に対応して、孫テーブル：XD\_J\_LSLMP\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD\_J\_LSLMP\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD\_J\_LSLMP\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：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：X\_J\_LATAK\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

#### 【0907】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図11-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12について、最初に500msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

#### 【0908】

また、子テーブルでは、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12をランプ制御の対象とする場合に、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12に対応する孫テーブルとして、例えば、図11-75に示すように、1つの孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_1が指定される場合と、図11-75に示すように、2つの孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYOTSU\_CHANCE\_AKA1\_1及びXD\_\_\_LWU\_2\_KYOTSU\_CHANCE\_AKA1\_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて枠LEDLWL1~LWL12と枠LEDLWR2~LWR12の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12に対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて枠LEDLWL1~LWL12のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠LEDLWR2~LWR12のランプ制御を行う。このため、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1~LWL12と、枠LEDLWR2~LWR12と、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1~LWL12と、枠LEDLWR2~LWR12と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

#### 【0909】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

#### 【0910】

例えば、図11-76に示す孫テーブルにおいては、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12（XD\_\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝

10

20

30

40

50

度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

**【 0 9 1 1 】**

また、図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルにおいては、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 ( X D \_ \_ L L O G O \_ J A K U \_ K Y O T U \_ T Y T L E 1 \_ 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：1 0 0 m s、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：1 2 0 m s、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：1 2 0 m s、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：1 2 0 m s、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：4 0 m s 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。

【 0 9 1 2 】

また、図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルにおいては、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 ( X D \_ \_ L S L M P \_ J A K U \_ K Y O T U \_ T Y T L E 1 \_ 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：1 0 0 m s、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：1 2 0 m s、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：1 2 0 m s、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：1 2 0 m s、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：4 0 m s 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。

【 0 9 1 3 】

また、図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 ( X D \_ \_ \_ L A T A K \_ J A K U \_ K Y O T U \_ T Y T T L E 1 \_ 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：1 0 0 m s、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：1 2 0 m s、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：1 2 0 m s、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：1 2 0 m s、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：4 0 m s 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。

【 0 9 1 4 】

図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルの枠 LEDLWL 1 ~ LWL 1 2 及び枠 LEDLWR 2 ~ LWR 1 2 ( 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 LEDLWL 1 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 LEDLWL 2、LWR 2 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 LEDLWL 3、LWR 3 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 LEDLWL 4、LWR 4 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 LEDLWL 5、LWR 5 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 LEDLWL 6、LWR 6 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 LEDLWL 7、LWR 7 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 LEDLWL 8、LWR 8 の RGB の値を示す。

10

20

30

40

50

示すものである。

【0915】

また、図11-81に示す孫テーブルのように、枠LEDLWL1~LWL12(XD\_\_\_LWU\_1\_KYOTSU\_CHANCE\_AKA1\_1)と、枠LEDLWR2~LWR12(XD\_\_\_LWU\_2\_KYOTSU\_CHANCE\_AKA1\_1)と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠LEDLWL1~LWL12(XD\_\_\_LWU\_1\_KYOTSU\_CHANCE\_AKA1\_1)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値が枠LEDLWL1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値が枠LEDLWL2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値が枠LEDLWL3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値が枠LEDLWL4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値が枠LEDLWL5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値が枠LEDLWL6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値が枠LEDLWL7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値が枠LEDLWL8のRGBの値を示すものであり、枠LEDLWR2~LWR12(XD\_\_\_LWU\_2\_KYOTSU\_CHANCE\_AKA1\_1)の輝度データにおいては、2番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値が枠LEDLWR2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値が枠LEDLWR3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値が枠LEDLWR4のRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値が枠LEDLWR5のRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値が枠LEDLWR6のRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値が枠LEDLWR7のRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値が枠LEDLWR8のRGBの値を示すものである。

【0916】

また、図11-76に示す孫テーブルのロゴLEDLL1~LL4(XD\_J\_LLOGO\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE)の輝度データにおいては、下位4桁目の値がロゴLEDLL1のR(Red)の値を示し、下位3桁目の値がロゴLEDLL2のRの値を示し、下位2桁目の値がロゴLEDLL3のRの値を示し、下位4桁目の値がロゴLEDLL4のRの値を示すものである。

【0917】

また、図11-76に示す孫テーブルの装飾LEDLS1~LS5(XD\_J\_LSLMP\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE)の輝度データにおいては、下位4桁目の値が装飾LEDLS1のW(White)の値を示し、下位3桁目の値が装飾LEDLS2のWの値を示し、下位2桁目の値が装飾LEDLS3のWの値を示し、下位4桁目の値が装飾LEDLS4のWの値を示すものである。

【0918】

図11-76に示す孫テーブルのアタッカランプLA1~LA4(XD\_J\_LATAK\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値がアタッカランプLA1のRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値がアタッカランプLA2のRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目~6桁目の値がアタッカランプLA3のRGBの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目~3桁目の値がアタッカランプLA4のRGBの値を示すものである。

【0919】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4は、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具

体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値（例えば、0）となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

#### 【0920】

枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクターに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。また、輝度データとして「F0F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。

#### 【0921】

また、ロゴLEDLL1～LL4は、R(Red)の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾LEDLS1～LS5は、「R」、「G」、「B」の3つの素子に輝度データに対応する電流が均等に流れることで、輝度データに応じた輝度の白色で発光させることが可能である。

#### 【0922】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをLEDドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをLEDドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図11-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

#### 【0923】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

#### 【0924】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データ

の出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

#### 【0925】

10

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図11-72は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-72に示すように、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLEにおいて、枠LEDLWL1~LWL12に対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として60000ms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。

20

30

#### 【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。

40

#### 【0927】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLEの4番目に指定された孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された60000msを計時し、当該計時が60000msに到達するまで、XD\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4ま

50



で出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_JAKU\_KYOTU\_TYTLE1\_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

10

#### 【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。

20

#### 【0929】

また、図11-75に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては600000ms(10分)が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

#### 【0930】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms(10分)が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こ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。

40

#### 【0932】

低ベース弱リーチA演出と低ベース弱リーチB演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

#### 【0933】

また、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させ

50

る場合には、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 4 】

10

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。

【 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 C P U 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。

20

【 0 9 3 6 】

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。

30

【 0 9 3 7 】

図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 C P U 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。

40

【 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 C P U 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。

【 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

50

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 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、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 1 2 0 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 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 1 2 0 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 CPU 120 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 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 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：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 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開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか1つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0946】

また、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0947】

また、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは高ベースリーチA演出を実行する場合と高ベースリーチB演出を実行する場合と高ベースリーチC演出を実行する場合と高ベースリーチD演出を実行する場合で、それぞれ別個の高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、高ベースリーチA演出、高ベースリーチB演出、高ベースリーチC、高ベースリーチD演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【0948】

尚、本実施例では、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベ

スリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、高ベースリーチA演出であるか、高ベースリーチB演出であるか、高ベースリーチC演出であるか、高ベースリーチD演出であるか、に応じて輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始または高ベースリーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

10

**【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】**

20

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。

30

**【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。

40

**【0952】**

50

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】**

20

また、本実施例では、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出の導入パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチ導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良い。

**【0954】**

30

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。

40

**【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

50

リーチ A タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ B タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ C タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ D 演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ D 演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ D タイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

10

#### 【 0 9 5 6 】

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。

20

30

#### 【 0 9 5 7 】

[ 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。

40

#### 【 0 9 5 8 】

[ 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 1 1 - 7 4 は、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 4 2 1 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 1 1 - 7 5 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 1 1 - 7 6 ~ 図 1 1 - 7 8 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。

#### 【 0 9 5 9 】

50



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】

10

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

## 【 0 9 6 6 】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図 1 1 - 7 4 に示すように、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 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 LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

## 【 0 9 6 7 】

これによりロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は、5 0 0 m s 経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、5 0 0 m s 経過するまで赤色で点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化し、その後 2 3 0 m s 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 1 0 0 m s 毎に輝度が変化する状態が継続する。

## 【 0 9 6 8 】

また、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は、5 0 0 m s 経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、5 0 0 m s 経過するまで白色で点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化し、その後 2 3 0 m s 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 1 0 0 m s 毎に輝度が変化する状態が継続する。

## 【 0 9 6 9 】

また、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、5 0 0 m s 経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、5 0 0 m s 経過するまで青色系統で点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化し、その後 2 3 0 m s 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 1 0 0 m s 毎に輝度が変化する状態が継続する。

## 【 0 9 7 0 】

図 1 1 - 1 5 2 ( 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 5 0 0 s m の期間がタイトル開始期間であり、その後、2 2 0 0 m s の期間がタイトル表示期間であり、その後、3 0 0 m s 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（タイトル表示パート開始から 5 0 0 m s 経過までの期間）においては、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、消灯状態から青色に変化し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は、消灯状態から赤色に変化し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は、消灯状態から白色に変化する（図 1 1 - 7 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（ 1 ）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、5 0 0 m s 経過まで青色系統で点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化し（図 1 1 - 7 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（ 2 ）によるランプ制御）、その後 2 3 0 m s 経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図 1 1 - 7 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（ 3 ）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化する状態が継続する（図 1 1 - 7 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（ 4 ）によるランプ制御）。また、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は、5 0 0 m s 経過まで赤色に点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化し（図 1 1 - 7 5 において子テーブルが指定する孫テーブル（ 2 ）によるランプ制御）、その後 2 3 0 m

10

20

30

40

50

s 経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図 11 - 75 において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ 100ms 毎に輝度が変化する状態が継続する（図 11 - 75 において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、装飾 LEDLS1 ~ LS5 は、500ms 経過まで白色に点灯し、かつ 100ms 毎に輝度が変化する（図 11 - 75 において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後 230ms 経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図 11 - 75 において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ 100ms 毎に輝度が変化する状態が継続する（図 11 - 75 において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。

10

#### 【0971】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms 経過後に、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

#### 【0972】

このように演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B421を受信した場合に、拡張コマンド B421に基づいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づいてランプ制御を行うことにより、枠 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。

20

#### 【0973】

[タイトル色変化演出（赤）において用いられる輝度データテーブル]

図 11 - 79 は、表示制御部 123 がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B511を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 80 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 81 ~ 図 11 - 83 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

30

#### 【0974】

表示制御部 123 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms 経過したタイミング）で拡張コマンド 511を送信する。

#### 【0975】

演出制御用 CPU 120 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。

40

#### 【0976】

これにより枠 LEDLWL1 ~ LWL12 及び枠 LEDLWR2 ~ LWR12、アタッカランプ LA1 ~ LA4 は、200ms 経過するまで 40ms の間隔で白色に点滅し、その後、1200ms 経過するまで赤色系統で点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化する、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。

50

## 【 0 9 7 7 】

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。

## 【 0 9 7 8 】

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。

## 【 0 9 7 9 】

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るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

## 【 0 9 8 0 】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB511を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLEDLL1～LL4は消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点滅する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（5）によるランプ制御）。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB511を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、装飾LEDLS1～LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（6）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB511を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は赤色から徐々に消灯し、ロゴLEDLL1～LL4は赤色から徐々に消灯し、装飾LEDLS1～LS5は白色から徐々に消灯する（図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル（7）によるランプ制御）。

## 【 0 9 8 1 】

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。

## 【 0 9 8 2 】

[タイトル色変化演出（金）において用いられる輝度データテーブル]

図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

10

20

30

40

50

金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 86 ~ 図 11 - 88 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0983】

表示制御部 123 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1300ms 経過したタイミング）で拡張コマンド 512 を送信する。

【0984】

演出制御用 CPU 120 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 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【0985】

これにより枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 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 LED L L 1 ~ L L 4 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 LED L S 1 ~ L S 5 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 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は白色に点滅し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は消灯し、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 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 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は黄色系統で点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4 は赤色に点灯し、かつ 20ms の間隔で輝度が変化し、装飾 LED

L S 1 ~ L S 5 は白色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化する（図 1 1 - 8 5 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 B 5 1 2 を受信後、1 4 0 0 m s 経過してからの期間）においては、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は黄色から徐々に消灯し、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 1 1 - 8 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

10

20

30

40

50

共通タイトル（金）を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【0993】

これにより、演出制御用CPU120は、ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うことが可能となる。

【0994】

[低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

10

図11-89は、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B400を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-90は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-91～図11-95は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【0995】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB400を受信した場合に、拡張コマンドB400に基づいて弱リーチ系弱リーチA導入の親テーブル（図11-89）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-90）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-91～95）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

20

【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。

30

【0997】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【0998】

[低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-96は、表示制御部123が低ベース弱リーチB演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B40Fを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-97は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-99～図11-103は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチB導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

40

【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

50

LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1000】

特に、図11-97に示す子テーブルには、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-98～103に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1001】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1002】

[低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-104は、表示制御部123が低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B517を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-105は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-106～図11-109は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【1003】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB517を受信した場合に、拡張コマンドB517に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図11-105）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-106）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-107～109）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1004】

特に、図11-106に示す子テーブルには、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートを構成するプロログ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-107～109に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1005】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1006】

[低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-110は、表示制御部123が低ベース強リーチA演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B500を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-111は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-112～図11-117は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチA導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【1007】

10

20

30

40

50



演出制御用CPU120は、拡張コマンドB500を受信した場合に、拡張コマンドB500に基づいて強リーチ系強リーチA導入の親テーブル(図11-110)を指定し、親テーブルで指定された子テーブル(図11-111)、子テーブルで指定された孫テーブル(図11-112~117)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、装飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4のランプ制御を行う。

#### 【1008】

特に、図11-111に示す子テーブルには、低ベース強リーチA演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-112~117に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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(

50

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

10

20

30

40

50

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。

【 1 0 2 2 】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB605を受信した場合に、拡張コマンドB605に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図11-136）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-137）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-138～140）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【 1 0 2 3 】

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

【 1 0 2 4 】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示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。

20

【 1 0 2 5 】

〔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。

【 1 0 2 6 】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB606を受信した場合に、拡張コマンドB606に基づいて高ベースリーチ系リーチA導入の親テーブル（図11-141）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-142）、子テーブルで指定された孫テーブル（図11-143～145）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

30

【 1 0 2 7 】

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。

40

【 1 0 2 8 】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチA演出の導入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。

【 1 0 2 9 】

〔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

50

示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 6 0 7を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチB導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-147は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチB導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

#### 【1030】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB 6 0 7を受信した場合に、拡張コマンドB 6 0 7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。

10

#### 【1031】

特に、図11-147に示す子テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチB導入の孫テーブルには、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

#### 【1032】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

20

#### 【1033】

[ 高ベースリーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図11-148は、表示制御部123が高ベースリーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 6 0 8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。

30

#### 【1034】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB 6 0 8を受信した場合に、拡張コマンドB 6 0 8に基づいて高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブル（図11-148）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図11-149）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

#### 【1035】

特に、図11-148に示す子テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチC導入の孫テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

40

#### 【1036】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

#### 【1037】

50

〔高ベースリーチＤ演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル〕

図１１－１５０は、表示制御部１２３が高ベースリーチＤ演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：Ｂ６０９を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１－１５１は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチＤ導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【１０３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドＢ６０９を受信した場合に、拡張コマンドＢ６０９に基づいて高ベースリーチ系リーチＤ導入の親テーブル（図１１－１５０）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図１１－１５１）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４のランプ制御を行う。

10

【１０３９】

特に、図１１－１５０に示す子テーブルには、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチＤ導入の孫テーブルには、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

20

【１０４０】

これにより枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２及び枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、装飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５は、高ベースリーチＤ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【１０４１】

〔作用効果１〕

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【１０４２】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

40

【１０４３】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイ

50

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

10

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。

20

【 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 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。

30

【 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

40

50

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

#### 【1050】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

20

#### 【1051】

##### [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

30

40

50

リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【1052】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

#### 【1053】

##### [作用効果4]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【1054】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 ( 枠 LED L W L 1 ~ L W L 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。

#### 【1055】

##### [作用効果5]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ B 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチ B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ B 演出、低ベース強リーチ B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ B 演出では、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクター「夢夢」により大当たりとなる旨が報知され、低ベース強リーチ B 演出では、味方キャラクター「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」により大当たりとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチ B 演出における導入パートでは、味方キャラクター「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

10

20

30

40

50



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、相対的に大当たり期待度の高い低ベース弱リーチ B 演出については、大当たりとなる旨が報知される味方キャラクター「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。

#### 【 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。

#### 【 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。

#### 【 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

10

20

30

40

50

なる。

【 1 0 6 1 】

[ 作用効果 7 ]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえる!」、  
「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

【 1 0 6 2 】

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

【 1 0 6 3 】

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。

30

40

【 1 0 6 4 】

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

50

のような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【1065】

##### [作用効果8]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、  
「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。

10

#### 【1066】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

#### 【1067】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

#### 【1068】

##### [作用効果9]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース

50

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 ( T 1 - 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 ( T 2 - 1 ～ 3 ) とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出と低ベース強リーチ A ～ C 演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、低ベース弱リーチ A、B 演出と低ベース強リーチ A ～ C 演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、低ベース弱リーチ A、B 演出と低ベース強リーチ A ～ C 演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【 1 0 6 9 】

[ 作用効果 1 0 ]

本実施例において演出制御用 C P U 1 2 0 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 ( T 1 - 1 ～ 2、T 2 - 1 ～ 3、T 3 ) 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 ( T 4 ) 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。

【 1 0 7 0 】

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 ( T 4 ) 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 ( T 1

- 1 ~ 2、T 2 - 1 ~ 3、T 3) 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部分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部分の実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。

【1071】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示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実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

10

【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実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【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

40

50

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。

#### 【1076】

##### [作用効果12]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、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、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部分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部分では、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

20

#### 【1077】

##### [作用効果13]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチC演出を実行可能である。低ベース強リーチB、C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、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、低ベース強リーチB演出のタイトル表示部分において第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部分において第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部分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部分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部分において第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部分において第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

50

で、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

【１０８０】

また、期待度示唆表示では、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、１個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも０．５個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【１０８１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）の制御を行うとともに、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入）を用いて遊技効果ランプ９を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０８２】

尚、低ベース強リーチＢ、Ｃ演出では、タイトル表示パートにおいて共通の輝度データテーブル（強ベース系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成であるが、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチＢ演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＢタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御し、低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチＣ演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（強リーチ系強リーチＣタイトル））を用いて遊技効果ランプ９を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース強リーチＢ演出のタイトル表示パートと低ベース強リーチＣ演出のタイトル表示パートとで、それぞれ異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ９が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ９を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【１０８３】

[作用効果１４]

本実施例において演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出を実行可能である。低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は

開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当り期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【 1 0 8 4 】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

10

【 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。

【 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。

20

【 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。

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

50



て遊技効果ランプ 9 ( 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、飾 L E D 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、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイ  
 トル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル ( 強ベース系共通タイ  
 トル、高ベース、高ベースリーチ系共通タイトル ) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低  
 ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A ~ D 演出の導入パートにおいて、導入パ  
 ート用の輝度データテーブル ( 強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強  
 リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導  
 入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入 ) を用いて遊技効果  
 ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリー  
 チ A ~ D 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なる  
 タイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイ  
 トル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。こ  
 れらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

#### 【 1 0 9 1 】

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 】

30

#### [ 作用効果 1 6 ]

本実施例において演出制御用 C P U 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

40

50

2 数 ( 3 . 5 ) から第 3 数 ( 4 ) に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第 1 数 ( 3 ) から第 2 数 ( 3 . 5 ) に増加した場合よりも第 2 数 ( 3 . 5 ) から第 3 数 ( 4 ) に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当りとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当りとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【 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。

【 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。

【 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パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース強リーチ A ～ C 演出の方が低ベース弱リーチ A、B 演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

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パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチ A ～ C 演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

20

30

#### 【 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 12、枠 LED L W R 2 ～ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

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

50

演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出では、演出結果として大当たりとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチ A～C 演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチ A、B 演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

10

#### 【1101】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

20

#### 【1102】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

#### 【1103】

##### [作用効果 19]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示

40

50

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、タイトル表示部分だけでなく、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。

【 1 1 0 4 】

また、選択演出は、プッシュボタン 3 1 B の操作により大当り期待度の低いスーパーリーチ演出から大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へと段階的に変化する演出であり、選択演出において 1 段階変化するのに要する時間、すなわち次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示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。

10

【 1 1 0 5 】

また、選択演出は、1 段階毎に現在のスーパーリーチ演出よりも 1 段階大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へ変化する演出であり、1 段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要なプッシュボタン 3 1 B の操作回数が多くなる。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当り期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【 1 1 0 6 】

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。

20

【 1 1 0 7 】

[ 作用効果 2 0 ]

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のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、大当り開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

30

【 1 1 0 8 】

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、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

40

【 1 1 0 9 】

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、大当り開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 1 0 】

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

50

像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当り開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

#### 【 1 1 1 1 】

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LEDL1～L4、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

20

#### 【 1 1 1 2 】

##### [ 作用効果 2 1 ]

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。

30

#### 【 1 1 1 3 】

また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

#### 【 1 1 1 4 】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。また、このような構成においても、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示されることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

40

50

## 【 1 1 1 5 】

また、操作促進文字（小）の文字数（3）は、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数（7～13）よりも少ないため、操作促進文字（小）を大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

## 【 1 1 1 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。

## 【 1 1 1 7 】

## 〔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。

## 【 1 1 1 8 】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示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。

## 【 1 1 1 9 】

また、説明文字は、スーパーリーチ演出が有利であることを示唆する内容のものであるため、説明文字が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

## 【 1 1 2 0 】

また、演出制御用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パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【1121】

##### [作用効果23]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

#### 【1122】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を構成する文字数(10)は低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字を構成する文字数(7、8)よりも多いが、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズは低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズよりも大きい。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の方が1文字の占める表示領域サイズが大きくなるため、低ベース強リーチB、C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

#### 【1123】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9(枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4)の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【1124】

##### [作用効果24]

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄(大)をリーチ態様で表示し、その後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、タイトル表示部分においてタイトル文字に注目させることができる。

【 1 1 2 5 】

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、タイトル表示部分においてはタイトル文字に注目させることができる。

10

【 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。

20

【 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導入部分における操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

30

40

【 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、

50

操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

#### 【 1 1 2 9 】

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。

10

#### 【 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パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

#### 【 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パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当り開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

40

#### 【 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

50

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、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当り開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当り遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【 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 3 7 】

〔作用効果27〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【 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パートが開始する。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【 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。

【 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。

#### 【 1 1 4 1 】

10

##### 〔作用効果 2 8〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

20

#### 【 1 1 4 2 】

30

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。

40

#### 【 1 1 4 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

50

用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1144】

[作用効果29]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

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。

20

【1146】

また、大当たり開始演出のタイトル文字が表示された後、大当たり開始演出のタイトル文字を、大当たり遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)に切り替えるとともに、右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)により示唆された操作方法(遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法)にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像(小)及び右打ち促進画像(大)により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当たり開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

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

40

50

は、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様に遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1148】

[作用効果30]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当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】

20

また、操作促進文字(小)は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字(小)が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字(小)が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1150】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字(小)が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字(小)が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

30

【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。

40

【1152】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入

50

、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【1153】

##### [作用効果31]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字(小)を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字(小)よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字(小)を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字(小)よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。

#### 【1154】

また、タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字(小)が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示がきちんとみえる時間が、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

#### 【1155】

また、操作促進文字(小)よりも有利な状況が示唆される操作促進文字(大))を表示可能であり、操作促進文字(小)は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字(大))は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、タイトル文字が表示される時間は、操作促進文字(大)が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字(大)が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

#### 【1156】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【1157】

##### [作用効果32]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低

ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

10

#### 【 1 1 5 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、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 】

30

##### [ 作用効果 3 3 ]

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

40

50



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。

#### 【 1 1 6 0 】

##### [ 作用効果 3 4 ]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

10

#### 【 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 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、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。

20

30

#### 【 1 1 6 3 】

##### [ 作用効果 3 5 ]

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、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 1 0 0 は、通常状態で大当たりにより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、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

40

50

。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。

10

【 1 1 6 5 】

[ 作用効果 3 6 ]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。そして時短状態 B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

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。

40

【 1 1 6 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

50

ーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1169】

[作用効果37]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B(遊タイム)に制御する。そして時短状態B(遊タイム)に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態B(遊タイム)に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態B(遊タイム)に制御されることを祝福することができる。

【1170】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当りとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【1171】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1172】

[作用効果38]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出

結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残り回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

#### 【1173】

10

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、遊タイムまでの残り回数文字は、低ベース弱リーチA、B演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチA～C演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当り期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出では遊タイムまでの残り回数文字が表示されるため、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出では、遊タイムまでの残り回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態B（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当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。

20

#### 【1174】

また、低ベース弱リーチA、B演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチA～C演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残り回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残り回数文字によって低ベース強リーチA～C演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないというのに、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。

#### 【1175】

また、低ベース強リーチA～C演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残り回数文字を再度表示せずに大当り遊技状態に制御され、低ベース強リーチA～C演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチA～C演出の終了後に遊タイムまでの残り回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残り回数文字を再度表示しないことで、時短状態B（遊タイム）までの残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り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

#### 【1176】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブル

40

50

を用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

#### 【 1 1 7 7 】

##### [ 作用効果 3 9 ]

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、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出 A ~ D において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B 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

#### 【 1 1 7 8 】

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促進文字表示操作促進文字 (小) と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態 B (遊タイム) までの回数を意識させることができ、導入パートの操作促進文字 (小) では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当たりとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

20

#### 【 1 1 7 9 】

また、低ベース強リーチ A ~ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A においては、操作促進文字 (小) 及び操作促進文字 (小) よりも有利な状況が示唆される操作促進文字 (大) のうち操作促進文字 (小) のみ表示させる一方、導入パートの終盤に実行される操作促進演出 D においては、操作促進文字 (小) も操作促進文字 (大) も表示させることが可能であり、低ベース強リーチ A ~ C 演出において操作促進文字 (大) が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字 (大) が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

30

#### 【 1 1 8 0 】

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) 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

40

50

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 8 1 】

##### [ 作用効果 4 0 ]

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、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態 B (遊タイム) に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当たり開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

20

#### 【 1 1 8 2 】

また、時短状態 B (遊タイム) までの残り回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態 B (遊タイム) までの残り回数がいずれの回数であっても、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

#### 【 1 1 8 3 】

また、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) 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。

30

#### 【 1 1 8 4 】

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 ) 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

50

## 【 1 1 8 5 】

## 〔 作用効果 4 1 〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

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。

30

## 【 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。

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

50

ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様または金色の態様に変化させる場合のいずれの場合であっても、白色の態様から共通となる表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様に変化させる場合にも、白色の態様から金色の態様に変化させる場合にも、共通の表示態様に変化させてから赤色の態様または金色の態様に変化させるので、白色の態様から共通の表示態様に変化することで、共通の表示態様から赤色の態様または金色の態様に変化するまでは、赤色の態様よりも大当り期待度の高い金色の態様に変化することを最後まで期待させることができる。

10

#### 【 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。

20

30

#### 【 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

40

50



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。

### 【 1 1 9 3 】

#### [ 作用効果 4 5 ]

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 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ A 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ B 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ A 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ B 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ C 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ C 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、期待度が高い 2 種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い 2 種類のスーパーリーチ演

出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当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る。結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【 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たり期待度の高い旨が示唆される金色の態様に变化させて表示することが可能である。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 ( 枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 ) の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル ( 白 ) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル ( 赤 ) または弱リーチ系共通タイトル ( 金 ) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル ( 弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入 ) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第 2 態様に变化させる場合にも、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 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートのタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル ( 弱リーチ系タイトル開始 ) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル ( 弱リーチ系タイトル表示 ) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、

低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

#### 【 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。

10

#### 【 1 1 9 7 】

また、変動パターンコマンドに応じて予告やリーチ演出を実行する場合に発光手段を用いて演出を実行することが考えられる。そして変動パターンコマンドを受信していない場合に所定時間が経過するとデモンストレーションコマンドを実行する遊技機が知られている。この場合、変動中の演出やデモンストレーションにおける発光手段の制御を各発光データに基づいて実行することが好ましい。以下に詳細に説明する。

20

#### 【 1 1 9 8 】

##### [ 形態 1 ]

形態 1 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

30

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 2 9、図 3 0、図 4 9、図 5 0、図 5 1 等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 1 9 9 】

##### [ 形態 2 ]

形態 2 - 1 の遊技機は、

50

遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 29、図 30、図 49、図 50、図 51、図 53、図 54 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示の表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1200】

形態 2 - 2 の遊技機は、形態 2 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図 91、図 95、図 99、図 103 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1201】

## 〔形態 3〕

形態 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間および前記第 2 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 40、図 49、図 50、図 53 等）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【1202】

## 〔形態 4〕

形態 4 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

30

40

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示

50

に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルおよび前記特別状態背景表示用輝度データテーブル、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

10

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 40、図 49、図 50、図 53 等）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、通常状態および特別状態において一定の態様としておくことで、通常状態および特別状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1203】

[形態 5]

形態 5 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

30

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、第 1 シーンと、第 2 シーンと、を含んで構成され、前記発光制御手段は、

40

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーンに対応する第 1 シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記第 2 シーンに対応する第 2 シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーン用輝度データテーブルおよび前記第 2 シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用い

50

て前記第 3 発光手段を制御する（図 40、図 49、図 50、図 53 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1204】

形態 5 - 2 の遊技機は、形態 3 - 1、形態 4 - 1、形態 5 - 1 に記載の遊技機であって、

一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない（図 108 ~ 図 116 等） 10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作が促されている時よりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1205】

形態 5 - 3 の遊技機は、形態 3 - 1、形態 4 - 1、形態 5 - 1 に記載の遊技機であって 20

一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1206】

形態 5 - 4 の遊技機は、形態 3 - 1、形態 4 - 1、形態 5 - 1 に記載の遊技機であって

第 1 発光手段は、遊技盤に設けられ、 30

第 2 発光手段および第 3 発光手段は、遊技枠に設けられる（図 47 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段は遊技枠に設けられるが、遊技枠に設けられる他の発光手段と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1207】

形態 5 - 5 の遊技機は、形態 3 - 1、形態 4 - 1、形態 5 - 1 に記載の遊技機であって 40

表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、

発光制御手段は、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 58、図 60 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景表示がされるよりも前から輝度データテーブルを用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で発光手段が正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にする事ができ、結果として好適な客待ち制御を 50

行うことができる。

【 1 2 0 8 】

[ 形態 6 ]

形態 6 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され

、  
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、  
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、  
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン

であり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

20

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用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 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用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 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用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 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルおよび前記タイトル名表示用輝度データテーブル、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の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 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図 4 0 等）

ことを特徴としている。

【 1 2 0 9 】

40

なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 1 0 】

形態 6 - 2 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、

他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図 4 0 等）

50



ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、で共通の輝度データテーブルが用いられるため、容量を増やすことなく、好適な発光をさせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 1 1 】

形態 6 - 3 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間 ( 3 0 s e c ) > 企業名表示シーンの実行期間 ( 1 0 s e c )、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間 ( 3 0 s e c ) > 注意喚起表示シーンの実行期間 ( 5 s e c ) となる実行期間の関係であり、

企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモンストレーション表示中以外の表示タイミングで表示されることがある

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

#### 【 1 2 1 2 】

##### [ 形態 7 ]

形態 7 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用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 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の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 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第 2 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない ( 図 4 0、図 4 2、図 4 3、図 1 0 2 ~ 図 1 0 9、図 1 3 0 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 1 3 】

##### [ 形態 8 ]

形態 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、  
第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

20

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用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 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記タイトル名表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第 2 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図 40、図 42、図 43、図 102 ~ 図 109、図 130）

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 1 4 】

##### [ 形態 9 ]

形態 9 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、

50

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン  
であり、 10

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用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 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用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 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに  
対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、 20

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様であり、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図 39 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。 30

#### 【1215】

形態 9 - 2 の遊技機は、形態 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様、および前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様は、以下のいずれかである 40

（ 1 ）点滅が多い態様

（ 2 ）点灯する色が多い態様

（ 3 ）用いる発光手段の数が多い（図 39 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1216】

形態 9 - 3 の遊技機は、形態 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態 50

様は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業に関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 1 7 】

[ 形態 1 0 ]

形態 1 0 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、

10

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで構成され、

20

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段が発光するように構成された輝度データであり、

30

前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段が発光し、前記第 2 発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図 4 0、図 1 0 1 ~ 図 1 0 9）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段が発光するが、第 2 発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

形態 1 0 - 2 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

50

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記第 1 機種紹介表示シーンに対応する第 1 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、 10

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記第 2 機種紹介表示シーンに対応する第 2 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第 2 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、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第 2 発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。 20

【 1 2 1 8 】

[ 形態 1 1 ]

形態 1 1 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、 30

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 2 期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

特定演出が実行される場合に、レインボー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 2 期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図 3 9、図 4 2、図 4 3 等） 40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 1 9 】

[ 形態 1 2 ] 50

形態 1 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図 3 9、図 4 2、図 4 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 2 0 】

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

前記特定演出および前記特別演出は、有利状態に制御されることを確定的に報知する演出である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブルがデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 2 1 】

[ 形態 1 3 ]

形態 1 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、

前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図 40 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように発光手段を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 1 2 2 2 】

[ 形態 1 4 ]

形態 1 4 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

30

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、

該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図 131、図 132 等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 2 3 】

[ 形態 1 5 ]

50

形態 15 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、  
を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン  
であり、

前記表示手段は、

前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位  
置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、

前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規  
定表示位置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表  
示する（図 131、図 132 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技のタイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイト  
ルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をし  
っかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 2 4 】

[ 形態 16 ]

形態 16 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン  
であり、

前記注意喚起表示シーンは、第 1 事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第 1 注意  
喚起表示パートと、第 2 事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第 2 注意喚起表示パ  
ートと、で構成され、

前記第 1 注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第 2 注意喚起表示パ  
ートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図 44、図 45 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる事象への注意喚起について、背景色を異ならせることで切り  
替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる

#### 【 1 2 2 5 】

[ 形態 17 ]

形態 17 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、

10

20

30

40

50



前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含  
んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン  
であり、

前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける  
文字表示の背景色と、が異なる（図 4 4、図 4 5 等） 10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り  
替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる  
。

#### 【 1 2 2 6 】

##### [ 形態 1 8 ]

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

20

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記第 2 期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーシ  
ョン表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替える  
よりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝  
度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 6 1、図 6 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される  
段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってし  
まうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 2 7 】

40

##### [ 形態 1 9 ]

形態 1 9 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表  
示し、 50

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第 2 期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における第 2 期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し、

10

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 6 1 ~ 図 6 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【 1 2 2 8 】

[ 形態 2 0 ]

形態 2 0 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

40

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 6 4 ~ 図 6 9 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 2 9 】

10

〔形態 2 1〕

形態 2 1 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

20

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

40

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 6 4 ~ 図 6 9 等）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 3 0 】

[ 形態 2 2 ]

形態 2 2 - 1 の遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって 10

、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、 20

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示用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 特別識別情報が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用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 2 特別識別情報が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 1 始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、 40

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 6 4 ~ 図 6 9 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、発光手段の制御から 50

先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 3 1 】

##### [ 形態 2 3 ]

形態 2 3 - 1 の遊技機は、  
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、  
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、  
前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 3 6、図 6 5 等）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 3 2 】

##### [ 形態 2 4 ]

形態 2 4 - 1 の遊技機は、  
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

30

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

40

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から該第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記通常状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 3 6、図 6 5、図 1 3 5 等）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれにおいても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 3 3 】

[ 形態 2 5 ]

形態 2 5 - 1 の遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって 10

、  
表示手段を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、 20

前記第 1 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から該第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 1 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、 30

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 3 6、図 6 5、図 1 3 5 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 3 4 】

40

[ 形態 2 6 ]

形態 2 6 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

発射操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

50

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記発射操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 7 0、図 7 1 等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、発射操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 3 5 】

[ 形態 2 7 ]

20

形態 2 7 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

30

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、背景表示用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 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 7 2 ~ 図 7 4 等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 3 6 】

[ 形態 2 8 ]

50

形態 28 - 1 の遊技機は、  
遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
メニュー操作手段と、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

10

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 72 ～ 図 74 等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 3 7 】

[ 形態 29 ]

形態 29 - 1 の遊技機は、

50



遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図 6 1 ~ 図 7 4 等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 3 8 】

[ 形態 3 0 ]

形態 3 0 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

20

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

30

前記通常状態における第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における第 2 期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する

【 1 2 3 9 】

前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図 6 1 ~ 図 7 4 等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 4 0 】

[ 形態 3 1 ]

50

形態 3 1 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、  
該背景表示を表示し、

10

電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、  
該背景表示を表示する（図 5 5、図 5 6）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモンストレーション表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる、さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 1 2 4 1 】

[ 形態 3 2 ]

形態 3 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

30

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、

40

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図 5 7 ~ 図 6 0 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示さ

50

れる場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 4 2 】

##### [ 形態 3 3 ]

形態 3 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

10

前記通常状態において、可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

20

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図 5 0 ~ 図 5 5 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【 1 2 4 3 】

##### [ 形態 3 4 ]

形態 3 4 - 1 の遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後、

40

演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記通常状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後、

50

前記案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図50～図55等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第1特別識別情報の変動終了後、第2特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1244】

〔形態35〕

20

形態35-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を特定アニメーション表示することにより該背景表示に重畳するように表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図50～図55等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーションにより案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【1245】

〔形態36〕

形態36-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより

50

より、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図50、図53、図58、図60、図134等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、電源投入後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めに設定することで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1246】

〔形態37〕

形態37-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図50、図53、図56、図134等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1247】

〔形態38〕

形態38-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特

10

20

30

40

50

定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図56、図58、図60、図134等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【1248】

〔形態39〕

形態39-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

20

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

30

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図50、図53、図56、図134等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【1249】

〔形態40〕

形態40-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

50

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 7 6 ~ 図 7 8 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 5 0 】

[ 形態 4 1 ]

形態 4 1 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモ

10

20

30

40

50

ンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 76 ～ 図 79 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 5 1 】

[ 形態 4 2 ]

形態 4 2 - 1 の遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって

、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用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



前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用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 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用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 特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 7 6 ~ 図 7 9 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別識別情報の可変表示中および第 2 特別識別情報の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 5 2 】

##### [ 形態 4 3 ]

形態 4 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

10

20

30

40

50

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図４６、図８９～図１００、図１２１～図１２３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【１２５３】

##### [形態４４]

形態４４－１の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記発光制御手段は、

20

前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

30

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図４６、図８９～図１００、図１２１～図１２３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【１２５４】

40

##### [形態４５]

形態４５－１の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

50

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 4 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 5 5 】

[ 形態 4 6 ]

形態 4 6 - 1 の遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、  
前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

10

前記第 2 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 4 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができる。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 2 5 6 】

[ 形態 4 7 ]

形態 4 7 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、  
前記表示手段は、

30

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

40

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 4 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができる。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

50

## 【 1 2 5 7 】

## [ 形態 4 8 ]

形態 4 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、 10

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、 20

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、 30

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 4 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。 40

## 【 1 2 5 8 】

## [ 形態 4 9 ]

形態 4 9 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図 4 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 5 9 】

[ 形態 5 0 ]

形態 5 0 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図４６、図８９～図１００、図１２１～図１２３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【１２６０】

##### [形態５１]

10

形態５１－１の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

20

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段

50

の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図 4 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 6 1 】

[ 形態 5 2 ]

20

形態 5 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

30

、  
前記発光制御手段は、

前記第 2 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 4 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 2 6 2 】

[ 形態 5 3 ]

形態 5 3 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

50



表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する 10  
背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制 御し、

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前 記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成 される（図 4 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技 20  
者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様によ り特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御 を行うことができる。

【 1 2 6 3 】

[ 形態 5 4 ]

形態 5 4 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

30

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表 示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表 示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において 、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において 、前記デモンストレーション表示を表示し、

40

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生して いない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前 記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生 していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用い て前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生 している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制 50

御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成され、

10

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される(図46、図89~図100、図121~図123等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【1264】

[形態55]

形態55-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

30

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第2期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出した

50

ことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図４６、図７５、図７６、図８９～図１００、図１２１～図１２３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが１球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１２６５】

10

〔形態５６〕

形態５６－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

20

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図４６、図７５、図７６、図８９～図１００、図１２１～図１２３等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが１球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、いち早く背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１２６６】

〔形態５７〕

形態５７－１の遊技機は、

50

遊技可能な遊技機であって、  
 遊技媒体を払い出す払出部と、  
 前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、  
 表示手段と、  
 発光手段と、  
 発光制御手段と、を備え、  
 遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、  
 遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、  
 前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
 前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用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 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用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 2 期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

20

前記第 2 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 4 6、図 7 5、図 7 6、図 8 9 ~ 図 1 0 0、図 1 2 1 ~ 図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【 1 2 6 7 】

##### [ 形態 5 8 ]

形態 5 8 - 1 の遊技機は、  
 遊技可能な遊技機であって、  
 遊技媒体を払い出す払出部と、  
 前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、  
 表示手段と、

40

発光手段と、  
 発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
 前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応

50

する背景表示用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２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用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期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図４６、図７５、図７６、図８９～図１００、図１２１～図１２３等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【１２６８】

（基本説明）

20

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。

【１２６９】

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「００４ＳＧＳ１」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。

30

【１２７０】

（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。

【１２７１】

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。

40

【１２７２】

尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともい

50

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。

【 1 2 7 3 】

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。

【 1 2 7 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 7 5 】

また、画像表示装置 5 の表示画面 (表示領域) 左上には、第 1 保留記憶数 (例えば、数字の「0」など)、第 2 保留記憶数 (例えば、数字の「4」など) 及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア 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。

【 1 2 7 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 4 S G 2 0 1 (図 3 2 参照) や、時短残回数を示す時短残表示 0 0 4 S G 2 0 2 (図 3 2 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。

【 1 2 7 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 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 CPU 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 CPU 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。

【 1 2 7 8 】

また、第 1 特図用 LED や第 2 特図用 LED 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 7 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

10

20

30

40

50

タイプ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5Uが設けられているが、第1特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第1保留表示が表示される第1特図保留記憶表示エリアと、第2特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第2保留表示が表示される第2特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

#### 【1280】

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の点灯個数によつて、第2保留記憶数を表示する。

10

#### 【1281】

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。

#### 【1282】

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。

#### 【1283】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図13参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

20

30

#### 【1284】

遊技盤2の所定位置（図12に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【1285】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図13参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

40

#### 【1286】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

#### 【1287】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される

50

。

## 【 1 2 8 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 8 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よい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

10

## 【 1 2 9 0 】

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づき、普図ゲームが実行される。

## 【 1 2 9 1 】

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。

## 【 1 2 9 2 】

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。

20

## 【 1 2 9 3 】

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サイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e が設けられている。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

## 【 1 2 9 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 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 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f 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、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、L E D を含んで構成されている（図 4 7 参照）。また、各種ランプについては後述する。

30

40

## 【 1 2 9 5 】

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。

## 【 1 2 9 6 】

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。

## 【 1 2 9 7 】

50



遊技領域の下方における遊技機用棒 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 が取り付けられている。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 1 3 参照 ) により検出される。

【 1 2 9 8 】

遊技領域の下方における遊技機用棒 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 1 3 参照 ) により検出される。

【 1 2 9 9 】

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よい。

【 1 3 0 0 】

( 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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合 ( 遊技球が通過ゲート 4 1 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

【 1 3 0 1 】

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 ) 。

【 1 3 0 2 】

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。

【 1 3 0 3 】

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。

【 1 3 0 4 】

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。

【 1 3 0 5 】

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。

【 1 3 0 6 】

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

【 1 3 0 7 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 ( 例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間 ) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 ( 例えば 9 個 ) に達するまでのタイ

10

20

30

40

50

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。

【1308】

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。

10

【1309】

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

【1310】

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。

【1311】

20

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。

【1312】

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。

30

【1313】

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。

【1314】

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。

40

【1315】

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。

【1316】

50

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 3 1 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 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よい。

10

#### 【 1 3 1 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 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 3 1 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。

20

#### 【 1 3 2 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、演出態様に依じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

30

#### 【 1 3 2 1 】

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

#### 【 1 3 2 2 】

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

40

#### 【 1 3 2 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

50

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

【 1 3 2 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、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に

10

【 1 3 2 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。

【 1 3 2 6 】

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。

20

【 1 3 2 7 】

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）。

【 1 3 2 8 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板 0 0 4 S G 0 3 0、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電

30

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。

【 1 3 2 9 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 1 3 3 0 】

40

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、出力回路 1 1 1 などを有する。

【 1 3 3 1 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 と、リアルタイムクロック 1 0 6 と、を備える。

50

## 【 1 3 3 2 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

## 【 1 3 3 3 】

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

## 【 1 3 3 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 3 3 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。

## 【 1 3 3 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。

## 【 1 3 3 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 3 3 8 】

払出制御基板 0 0 4 S G 0 3 0 には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、1 0 球、1 5 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 と、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 と、が接続されており、該遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 から受信する遊技球検出信号の態様に依拠して払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 の駆動を停止することが可能となっている。

## 【 1 3 3 9 】

また、払出制御基板 0 0 4 S G 0 3 0 には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ 0 0 4 S G 0 3 4 と、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 を把持していることを検出するタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5（タッチセンサ）と、が接続されており、これらの

10

20

30

40

50

センサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板 004SG030 は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置 004SG033 を制御する。また、タッチリング 004SG35 が検出されているか否かを示す信号、発射装置 004SG033 により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板 004SG030 から主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。

【1340】

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

10

【1341】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出 (遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 32 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む) を実行する機能を有する。

【1342】

20

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【1343】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理 (演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む) を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ (各種テーブルなどのデータ) が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【1344】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号 (遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号) に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

30

【1345】

表示制御部 123 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1346】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。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 ブランクにおいては、表示画像作成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。

40

【1347】

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

50

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。

【 1 3 4 8 】

V R A M 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、V R A M 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。

【 1 3 4 9 】

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。

10

【 1 3 5 0 】

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。

【 1 3 5 1 】

20

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。

【 1 3 5 2 】

レイヤ 1 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示画面の下部において、第 1 特図保留記憶数及び第 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 の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面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。

30

【 1 3 5 3 】

レイヤ 2 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示画面の中央部において、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 5 4 】

そして、レイヤ 3 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。

40

【 1 3 5 5 】

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 の表示画面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

50

れた画像（背景表示）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 5 6 】

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、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【 1 3 5 7 】

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。

【 1 3 5 8 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、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 5 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。

【 1 3 6 0 】

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

【 1 3 6 1 】

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

【 1 3 6 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。

【 1 3 6 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。

【 1 3 6 4 】

図 1 4（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 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「0」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

10

20

30

40

50



## 【 1 3 6 5 】

図 1 4 ( 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（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、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 E X T データが設定される。

## 【 1 3 6 6 】

コマンド 8 C X X 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 4 ( B ) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」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。

## 【 1 3 6 7 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 4 ( 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 8 C 0 1 H 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 8 C 0 2 H 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 8 C 0 3 H 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 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

## 【 1 3 6 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 9 0 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド 9 2 0 0 H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド 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 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御が行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマン

ドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

【 1 3 6 9 】

コマンド A 0 X X H 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 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。

10

【 1 3 7 0 】

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 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、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 E X T 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 E X T データが設定される。

20

【 1 3 7 1 】

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

30

【 1 3 7 2 】

コマンド C 1 X X H 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 C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことにもとづいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 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。コマンド E 1 0 0 H は、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンド F 1 0 0 H は、各入力ポート（タッチリング 0 0 4 S G 3 5 のオン/オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。

40

【 1 3 7 3 】

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

50

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。

【 1 3 7 4 】

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。

10

【 1 3 7 5 】

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。

【 1 3 7 6 】

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。

20

【 1 3 7 7 】

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。

30

【 1 3 7 8 】

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。

【 1 3 7 9 】

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 8 0 】

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 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。

40

【 1 3 8 1 】

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 8 2 】

50

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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

#### 【 1 3 8 3 】

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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約 1 / 3 0 0 ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約 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たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

#### 【 1 3 8 4 】

図 1 7 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される大当た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たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当た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。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 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、大当た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、「非確変大当たり」や「確変大当たり A 」、「確変大当たり B 」、「確変大当たり C」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

20

#### 【 1 3 8 5 】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図 1 7 ( B ) を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当た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「確変大当たり A 」、「確変大当たり B 」、「確変大当たり C」と、大当た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「非確変大当たり」とが設定されている。

30

#### 【 1 3 8 6 】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態は、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たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態は、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たりである。「確変大当たり C」による大当たり遊技状態は、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たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、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たりである。よって、「確変大当たり A」を 1 0 ラウンド（1 0 R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当たりと呼称する場合がある。

40

#### 【 1 3 8 7 】

確変大当たり A ~ 確変大当たり C の大当た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、大当た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

50

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

#### 【1388】

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4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに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4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに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6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

20

#### 【1389】

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。

30

#### 【1390】

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。

40

#### 【1391】

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。

#### 【1392】

50

図 18 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「大当たり」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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

#### 【1393】

大当た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。

20

#### 【1394】

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たりとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ（擬似連 1 回）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）、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たりとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）が設けられている。

#### 【1395】

図 18 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。

30

#### 【1396】

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「大当たり」となる大当た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たり期待度が高くなっている。

#### 【1397】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

#### 【1398】

図 19 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。

#### 【1399】

具体的には、図 19 に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり

50

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PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当りの変動パターン）、PB1-4（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、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を35%の割合で決定し、PB1-4を40%の割合で決定する。

#### 【1400】

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PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当りの変動パターン）、PB1-4（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、PB1-2を10%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を70%の割合で決定する。

10

#### 【1401】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（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、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

20

#### 【1402】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が2個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（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、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

30

#### 【1403】

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PA1-3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（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、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

40

#### 【1404】

50

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（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、PA1-3を80%の割合で決定し、PA2-1を10%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

#### 【1405】

10

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（PB1-1～PB1-4）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。

#### 【1406】

図13に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

20

#### 【1407】

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20に示すような遊技制御用データ保持エリア004SG150が設けられている。図20に示す遊技制御用データ保持エリア004SG150は、第1特図保留記憶部004SG151Aと、第2特図保留記憶部004SG151Bと、普図保留記憶部004SG151Cと、遊技制御フラグ設定部004SG152と、遊技制御タイマ設定部004SG153と、遊技制御カウンタ設定部004SG154と、遊技制御パuffa設定部004SG155とを備えている。

30

#### 【1408】

第1特図保留記憶部004SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

40

#### 【1409】

第2特図保留記憶部004SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

#### 【1410】

一例として、第1特図保留記憶部004SG151A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

50



条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部004SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【1411】

10

こうして第1特図保留記憶部004SG151Aや第2特図保留記憶部004SG151B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。

#### 【1412】

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。

20

#### 【1413】

普図保留記憶部004SG151C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004SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【1414】

30

遊技制御フラグ設定部004SG152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004SG152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。

#### 【1415】

遊技制御タイマ設定部004SG153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004SG153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。

#### 【1416】

40

遊技制御カウンタ設定部004SG154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004SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部004SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

#### 【1417】

遊技制御カウンタ設定部004SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは

50

は不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

#### 【1418】

遊技制御バッファ設定部 004SG155 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 004SG155 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

#### 【1419】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 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、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 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。

#### 【1420】

一例として、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されてい

20

#### 【1421】

図 13 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 21 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 004SG190 が設けられている。図 21 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 004SG190 は、演出制御フラグ設定部 004SG191 と、演出制御タイマ設定部 004SG192 と、演出制御カウンタ設定部 004SG193 と、演出制御バッファ設定部 004SG194 とを備えている。

30

#### 【1422】

演出制御フラグ設定部 004SG191 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 004SG191 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。

#### 【1423】

演出制御タイマ設定部 004SG192 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 004SG192 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。

40

#### 【1424】

演出制御カウンタ設定部 004SG193 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 004SG193 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。

#### 【1425】

演出制御バッファ設定部 004SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために

50

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 004SG194 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。

#### 【1426】

本実施の形態では、図 21 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 004SG194 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 004SG194A 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 004SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「4」) に対応した格納領域 (バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域) と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「2-0」に対応した領域) とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド) 及び保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A 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。

#### 【1427】

これら格納領域 (エントリ) の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶 (バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」) の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

#### 【1428】

演出制御用 CPU 120 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 004SG194A 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 004SG194A 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。

#### 【1429】

図 21 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ (バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ) に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ (バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ) に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 21 (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。

#### 【1430】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

#### 【1431】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図22は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

#### 【1432】

図22に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

#### 【1433】

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

20

#### 【1434】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップS8）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

30

#### 【1435】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップS8）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

40

#### 【1436】

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

#### 【1437】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号

50

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 4 3 8 】

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。

#### 【 1 4 3 9 】

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 20  
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。

#### 【 1 4 4 0 】

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 30  
に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【 1 4 4 1 】

（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 4 2 】

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 40  
当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、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 4 3 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 50

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。

#### 【 1 4 4 4 】

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、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）。

10

#### 【 1 4 4 5 】

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。

20

#### 【 1 4 4 6 】

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。

30

#### 【 1 4 4 7 】

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

#### 【 1 4 4 8 】

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

40

#### 【 1 4 4 9 】

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

50

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。

#### 【 1 4 5 0 】

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

10

#### 【 1 4 5 1 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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、大当り開放中処理を終了する。

#### 【 1 4 5 2 】

20

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

#### 【 1 4 5 3 】

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

30

#### 【 1 4 5 4 】

（ 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 4 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 4 S G S 1 0 1 ; 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（ 0 0 4 S G S 1 0 2 ）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 4 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ 0 0 4 S G S 1 0 2 ; N ）、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する（ 0 0 4 S G S 1 0 3 ）。

40

#### 【 1 4 5 5 】

50

004SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(004SGS101;N)、004SGS102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(004SGS102;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(004SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(004SGS104;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(004SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部004SG154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。004SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(004SGS105;N)、例えば遊技制御バッファ設定部004SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(004SGS106)。

10

**【1456】**

004SGS103, 004SGS106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(004SGS107)。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(004SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部004SG154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。

20

**【1457】**

004SGS108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004SG154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抽出する(004SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶数における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(004SGS110)。

30

**【1458】**

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2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「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当た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、004SGS109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。

40

**【1459】**

004SGS110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(004SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッ

50



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。

【 1 4 6 0 】

C P U 1 0 3 は、0 0 4 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 4 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。

10

【 1 4 6 1 】

0 0 4 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 4 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 4 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 4 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 4 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 4 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。

20

【 1 4 6 2 】

( 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 4 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 4 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。

30

【 1 4 6 3 】

ステップ 0 0 4 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 4 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 4 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。

【 1 4 6 4 】

ステップ 0 0 4 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 M R 1 ～ M R 3 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 0 0 4 S G S 1 4 3 )。

40

【 1 4 6 5 】

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 0 0 4 S G S 1 4 4 )、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 9 に移行する。

【 1 4 6 6 】

一方、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには (

50

ステップ 004SGS141; 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004SGS145)。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004SGS145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004SGS145の処理は、ステップ004SGS141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。

【1467】

10

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。

【1468】

ステップ004SGS145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004SGS145; 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004SGS146)。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。

20

【1469】

ステップ004SGS146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004SGS147)。

30

【1470】

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004SGS148)、ステップ004SGS149に移行する。

【1471】

ステップ004SGS149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004SGS150)。尚、このステップ004SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態(確変状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態(確変状態)に対応する10000~12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態(本特徴部であれば低確低ベース状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1~219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

【1472】

このように、ステップ004SGS149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004SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表

50

示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

#### 【 1 4 7 3 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 にて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 ; Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 2）。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 1 7（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 0 0 4 S G S 1 5 3）。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、  
10 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 M R 2 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 0 0 4 S G S 1 5 4）。

#### 【 1 4 7 4 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 5 4 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  
20 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 0 0 4 S G S 1 5 5）、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 0 0 4 S G S 1 5 5 の処理後はステップ 0 0 4 S G S 1 5 6 に進む。

#### 【 1 4 7 5 】

また、ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 ; N）、ステップ 0 0 4 S G S 1 5 2 ~ 0 0 4 S G S 1 5 5 の処理を実行することなくステップ 0 0 4 S G S 1 5 6 の処理を実行する。  
30

#### 【 1 4 7 6 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 5 6 では、C P U 1 0 3 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 0 0 4 S G S 1 5 0 a 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 0 0 4 S G S 1 5 4 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  
40 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「非確変大当たり」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、大当たり種別が「確変大当たり 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。

#### 【 1 4 7 7 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 5 6 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 0 0 4 S G S 1 5 7）、特別図柄通常処理を終了する。  
50

## 【 1 4 7 8 】

尚、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 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 0 0 4 S G S 1 4 5 ; Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 8）、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

10

## 【 1 4 7 9 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 7 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 2 7 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。

## 【 1 4 8 0 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば 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 の処理を繰り返し実行して待機する。

20

## 【 1 4 8 1 】

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用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。

30

## 【 1 4 8 2 】

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 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

40

## 【 1 4 8 3 】

50

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

#### 【 1 4 8 4 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）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 S 7 8）と、画像表示装置 5 において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップ S 7 9）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 S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

#### 【 1 4 8 5 】

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 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 と、第 2 演出モードに対応する第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 と、第 3 演出モードに対応する第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 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 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 は遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 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 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 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。

20

#### 【 1 4 8 6 】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置 5 にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作等に応じて、スピーカ 8 L、8 R 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。

30

#### 【 1 4 8 7 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 1 2 0 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。

#### 【 1 4 8 8 】

（演出制御プロセス処理）

40

図 2 8 は、演出制御プロセス処理として、図 2 7 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 の特図保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示（第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2）を、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A 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 1 6 1）。保留表示更新処理の実行後は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 1 4 8 9 】

尚、ステップ S 1 6 1 において、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマ

50

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。

#### 【 1 4 9 0 】

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

10

#### 【 1 4 9 1 】

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

20

#### 【 1 4 9 2 】

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。

30

#### 【 1 4 9 3 】

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。

40

#### 【 1 4 9 4 】

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 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

50

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。

【 1 4 9 5 】

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 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。

10

【 1 4 9 6 】

( デモ演出制御処理 )

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 の動作について説明する。図 2 9 ~ 図 3 1 は、図 2 7 のステップ S 7 8 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。デモ演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 1 ) 。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【 1 4 9 7 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 1 においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 2 ) 。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かにより判定される。

20

【 1 4 9 8 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 2 においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンであるか否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 3 ) 。タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンである否かは、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

【 1 4 9 9 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 3 においてタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 4 ) 。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

30

【 1 5 0 0 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 4 においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 5 ) 。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【 1 5 0 1 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 5 において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約 1 2 0 秒に相当するタイマ値 ( 6 0 0 0 0 ) を設定し ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 6 ) 、デモムービー開始待ちフラグをセットし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 1 ) 、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約 3 0 秒に相当するタイマ値 ( 1 5 0 0 0 ) を設定し ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 2 ) 、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 3 ) 、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【 1 5 0 2 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 5 において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定

50

した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 004SGS507）。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【1503】

ステップ 004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約 60 秒に相当するタイマ値（30000）を設定し（ステップ 004SGS508）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約 30 秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ 004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

10

【1504】

ステップ 004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 004SGS509）。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【1505】

ステップ 004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約 90 秒に相当するタイマ値（45000）を設定し（ステップ 004SGS510）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約 30 秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ 004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

【1506】

ステップ 004SGS504においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件 E2 が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ 004SGS514）。終了条件 E2 が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

30

【1507】

ステップ 004SGS514において終了条件 E2 が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ 004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ 004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【1508】

ステップ 004SGS514において終了条件 E2 が成立していないと判定した場合には、終了条件 E3 が成立したか否か、すなわちタッチリング 004SG035 がオンであるか否かを判定する（ステップ 004SGS515）。終了条件 E3 が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング 004SG035 の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

40

【1509】

ステップ 004SGS515において終了条件 E3 が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ 004SGS516）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ 004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 004SGS520）、案内表示開始待ちフラ

50



グをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【1510】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS517）。終了条件E4が成立したか否かは、前回のステップ80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

【1511】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ004SGS518）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

10

【1512】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS523）、案内表示開始待ちであるか否かを判定する（ステップ004SGS524）。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

20

【1513】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS525）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから30秒が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS526）。

【1514】

ステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS527）、案内表示を開始させ（ステップ004SGS528）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【1515】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（60秒、90秒、120秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS529）。

【1516】

ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS530）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ004SGS531）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約55秒に相当するタイマ値（27500）を設定し（ステップ004SGS532）、デモムービー表示を開始し（ステップ004SGS533）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【1517】

ステップ004SGS501においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、

50

終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する (ステップ 0 0 4 S G S 5 3 4)。

【 1 5 1 8 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 3 4 において終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を 1 減算し (ステップ 0 0 4 S G S 5 3 5)、デモムービータイマのタイマ値が 0 か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから 5 5 秒が経過したか否かを判定する (ステップ 0 0 4 S G S 5 3 6)。

【 1 5 1 9 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 3 6 においてデモムービータイマのタイマ値が 0 でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 0 0 4 S G S 5 3 6 においてデモムービータイマのタイマ値が 0 であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし (ステップ 0 0 4 S G S 5 3 7)、デモムービー開始待ちフラグをセットし (ステップ 0 0 4 S G S 5 3 8)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約 3 0 秒に相当するタイマ値 (1 5 0 0 0) を設定し (ステップ 0 0 4 S G S 5 3 9)、案内表示を開始し (ステップ 0 0 4 S G S 5 4 0)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 1 5 2 0 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 3 4 において終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立したと判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし (ステップ 0 0 4 S G S 5 4 1)、デモムービータイマのタイマ値をクリアして 0 とし (ステップ 0 0 4 S G S 5 4 2)、デモムービー表示を終了し (ステップ 0 0 4 S G S 5 4 3)、終了条件 E 3 が成立したか否か、すなわちタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンであるか否かを判定する (ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4)。

【 1 5 2 1 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4 において終了条件 E 3 が成立していないと判定した場合には、終了条件 E 4 が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する (ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5)。

【 1 5 2 2 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5 において終了条件 E 4 が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件 E 2 が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 1 5 2 3 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4 において終了条件 E 3 が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし (ステップ 0 0 4 S G S 5 1 6)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし (ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし (ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0)、案内表示開始待ちフラグをクリアし (ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし (ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 1 5 2 4 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5 において終了条件 E 4 が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし (ステップ 0 0 4 S G S 5 1 8)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし (ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし (ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0)、案内表示開始待ちフラグをクリアし (ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし (ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 1 5 2 5 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 2 においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件

10

20

30

40

50

2 が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6 ）。

【 1 5 2 6 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6 において終了条件が 2 が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 7 ）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 1 5 2 7 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6 において終了条件が 2 が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 8 ）。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップ S 8 0 のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。

【 1 5 2 8 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 8 においてメニュー表示が終了していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 0 0 4 S G S 5 4 8 においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 9 ）、デモムービー開始待ちタイマの値として約 1 2 0 秒に相当するタイマ値（ 6 0 0 0 0 ）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 0 6 ）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 1 ）、案内表示開始待ちタイマの値として約 3 0 秒に相当するタイマ値（ 1 5 0 0 0 ）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 2 ）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 3 ）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 1 5 2 9 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 3 においてタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンであると判定された場合には、終了条件 2 が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 0 ）。

【 1 5 3 0 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 0 において終了条件が 2 が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 0 0 4 S G S 5 5 0 において終了条件が 2 が成立していないと判定した場合には、終了条件 4 が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 1 ）。

【 1 5 3 1 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 1 において終了条件 4 が成立していないと判定した場合には、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオフであるか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 2 ）。タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。

【 1 5 3 2 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 2 にいてタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 3 ）、デモムービー開始待ちタイマの値として約 1 2 0 秒に相当するタイマ値（ 6 0 0 0 0 ）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 0 6 ）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 1 ）、案内表示開始待ちタイマの値として約 3 0 秒に相当するタイマ値（ 1 5 0 0 0 ）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 2 ）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 3 ）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 1 5 3 3 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 1 において終了条件 4 が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 8 ）、デモムービー開始待ちフ

10

20

30

40

50

ラグをクリアし（ステップ 004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ 004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

#### 【1534】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図 32 に基づいて説明する。図 32 は、（A1）（A2）は第 1 演出モード、（B1）（B2）は第 2 演出モード、（C1）（C2）は第 3 演出モードの態様を示す図である。

10

#### 【1535】

図 32（A1）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部 004SG051 と、数字表示部 004SG051 の各数字「0」～「9」に対応する 10 種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部 004SG052 と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、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 004SG053 と、これら数字表示部 004SG051、キャラクタ表示部 004SG052 及び情報表示部 004SG053 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 004SG054 と、から構成される。

20

#### 【1536】

尚、本実施の形態では、情報表示部 004SG053 に、キャラクタ表示部 004SG052 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 004SG052 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。

#### 【1537】

また、図 32（B1）、（C1）に示すように、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 5L、5C、5R 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 004SG061 と、数字表示部 004SG061 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 004SG064 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。

30

#### 【1538】

また、画像表示装置 5 の左上部に設けられた表示エリア 5S には、第 1 保留記憶数及び第 2 保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第 4 図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア 5SL、5SC、5SR 各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、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

#### 【1539】

図 32 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、演出モードとして、第 1 演出モード（図 32（A1）（A2）参照）、第 2 演出モード（図 32（B1）（B2）参照）及び第 3 演出モード（図 32（C1）（C2）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 2 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 3 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

50

ときに実行可能な演出モードである。

#### 【 1 5 4 0 】

図 3 2 ( 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、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示される。また、図 3 2 ( 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。

#### 【 1 5 4 1 】

例えば、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、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。

#### 【 1 5 4 2 】

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 4 S G 1 0 1 及び第 2 保留表示 0 0 4 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 4 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。

#### 【 1 5 4 3 】

図 3 2 ( B 1 ) に示すように、第 2 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、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 が表示される。また、図 3 2 ( 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 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。

#### 【 1 5 4 4 】

例えば、第 2 演出モードにおける飾り図柄は、第 1 面と該第 1 面の反対面である第 2 面とを有しており、第 1 面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 面が正面を向いているときには、第 2 面に後続の飾り図柄 ( 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 0 0 4 S G 0 6 4 は透過率が低い ( 不透明 ) であるため、第 2 面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。

#### 【 1 5 4 5 】

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、第 2 面、第 1 面、第 2 面・・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 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、飾り図柄の回転表示が実行される。

#### 【 1 5 4 6 】

10

20

30

40

50

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 4 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 4 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 4 7 】

図 3 2（C 1）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 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 が表示される。また、図 3 2（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 4 8 】

例えば、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、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」までの増加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。 20

【 1 5 4 9 】

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 4 S G 2 0 1 が表示される。

【 1 5 5 0 】

また、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所定期間を要する。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所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、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。 30

【 1 5 5 1 】

また、飾り図柄は、第 1 演出モード及び第 3 演出モードにおけるスクロール表示や、第 2 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。 40

【 1 5 5 2 】

尚、本実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出モードとして第 1 演出モード、第 2 演出モード、第 3 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、4 種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。特に、一の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に対応して複数種類の演出モードを実行可能としてもよい。

【 1 5 5 3 】

（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 3 ~ 図 3 6 に基づいて説明する。 50

図 3 3 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 4 は、図 3 3 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 3 5 は、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 3 6 は、( A ) は第 1 演出モード、( B ) は第 2 ・第 3 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。

#### 【 1 5 5 4 】

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 5 5 】

10

（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各部の動作例について、図 3 3 及び図 3 4 に基づいて説明する。

#### 【 1 5 5 6 】

図 3 3 ( 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 4 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 4 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。

20

#### 【 1 5 5 7 】

次いで、図 3 3 ( 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 4 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 4 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 4 S G 1 1 0 が表示される。

#### 【 1 5 5 8 】

図 3 3 ( 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 4 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 4 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 5 9 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 4 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 4 S G 1 0 3 として表示される（図 3 3 ( 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 4 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 4 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 3 ( 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 3 ( D ) 参照）。

40

#### 【 1 5 6 0 】

尚、図 3 3 ( B ) において表示された消去エフェクト 0 0 4 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 4 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 6 1 】

図 3 3 ( 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 4 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（キャラクタの反転動作

50

）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 3 3 ( F ) 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 6 2 】

次いで、図 3 3 ( 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（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 3 3 ( 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 6 3 】

次いで、図 3 3 ( 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（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 3 3 ( 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 6 4 】

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 4 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 4 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 6 5 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 4 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 4 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。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、キャラクタが反転動作する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。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

#### 【 1 5 6 6 】

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 9 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 3 ( 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 3 ( H ) に示す中速を経て、図 3 4 ( 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 3 ( G ) ~ 図 3 4 ( 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 6 7 】

（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の各部の動作例について、図 3 5 に基づいて説明する。

#### 【 1 5 6 8 】

図 3 5 ( 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

10

20

30

40

50



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 4 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 4 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 4 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 5（A）参照）

【1 5 6 9】

次いで、図 3 5（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 4 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 4 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 4 S G 1 1 0 が表示される。

10

【1 5 7 0】

図 3 5（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 4 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 5（A）参照）は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 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 5 7 1】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 4 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 4 S G 1 0 3 として表示される（図 3 5（C）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 4 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 4 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 5（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 5（D）参照）。

20

【1 5 7 2】

尚、図 3 5（B）において表示された消去エフェクト 0 0 4 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 4 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。

30

【1 5 7 3】

図 3 5（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 4 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（図 3 5（D）参照）。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 5 7 4】

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 4 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 4 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。

40

【1 5 7 5】

つまり、第 1 保留表示 0 0 4 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 4 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 5 7 6】

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

50

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90%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5L、5C、5Rの飾り図柄は、図35（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図35（G）に示す中速を経て、図35（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。

#### 【1577】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第1値（0%）とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第2値（90%）となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第1値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が5%のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第1値が0%でなく5%に設定されていてもよい。また、上記第2値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が100%のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第2値が90%でなく100%に設定されていてもよい。つまり、上記第1値と第2値とは種々に変更可能である。

10

#### 【1578】

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004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103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。

20

#### 【1579】

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。

30

#### 【1580】

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。

40

#### 【1581】

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004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103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

50

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CPU 120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004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103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。

#### 【1582】

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。

10

#### 【1583】

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU 120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。

20

#### 【1584】

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5L、5C、5R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。

30

#### 【1585】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

図36（A）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PA1-1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5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

40

#### 【1586】

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A21は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

#### 【1587】

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

50

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 5 8 8 】

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。

10

【 1 5 8 9 】

次に、図 3 6（B）に示すように、第 2 演出モード及び第 3 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。

【 1 5 9 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。

20

【 1 5 9 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、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。

【 1 5 9 2 】

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、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

30

【 1 5 9 3 】

また、第 2 演出モードにおいて回転表示または第 3 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 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フェードアウト表示期間 A 2 1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。図 3 6（A）（B）参照）。

【 1 5 9 4 】

尚、第 1 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 3 6（A）に示す態様となる。また、第 2 演出モード、第 3 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 3 6（B）に示す態様となる。

40

【 1 5 9 5 】

（ 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 3 7 及び図 3 8 に基づいて説明する。図 3 7 は、低ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。図 3 8 は、高ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。尚、図 3 8 においては、第 3 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 演出モードにおいても同様のリーチ

50

演出を実行可能としてもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【 1 5 9 6 】

図 3 7 ( A ) に示すように、低ベース状態において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る場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン ( 図 3 7 ( B ) 参照 ) を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する ( 図 3 7 ( B ) 参照 ) 。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まないステップアップ演出表示パターンが表示される。

10

【 1 5 9 7 】

次いで、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た後、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 3 7 ( 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。

20

【 1 5 9 8 】

次いで、可変表示態様が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 4 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 3 7 ( D ) 参照 ) 。S P リーチ演出では、通常背景表示である第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示される ( 図 3 7 ( E ) ( F ) 参照 ) 。尚、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 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てもよい。

30

【 1 5 9 9 】

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 4 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 4 S G 0 7 2 とが表示されることで開始される ( 図 3 7 ( G ) 参照 ) 。

【 1 6 0 0 】

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 4 S G 0 7 1 とボタン表示 0 0 4 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、可動体ランブ 9 d が所定の発光色で点灯しながら可動体 3 2 が原点位置から演出位置に下降し、可動体 3 2 を強調するエフェクト表示 0 0 4 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 3 7 ( H ) 参照 ) 。

40

【 1 6 0 1 】

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、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 0 0 4 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 」 ) が仮停止表示された後 ( 図 3 7 ( I ) 参照 ) 、S P リーチ演出の終了に伴い、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が非表示となって第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景表示 0 0 4 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 」 ) が仮停止表示された後、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

50

導出表示される（図 3 7（J）参照）。

【 1 6 0 2 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に下降せずに、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 4 S G 0 7 8 が表示された後（図 3 7（K）参照）、報知演出において、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示されているときに、大当た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 3 7（L）参照）。

【 1 6 0 3 】

そして、図 3 7（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 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が非表示となって第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景表示 0 0 4 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」）が仮停止表示された後、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 3 7（M）参照）。

【 1 6 0 4 】

次に、図 3 8（A）に示すように、高ベース状態において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る場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当たり確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図 3 8（D）参照）を表示するか否かを判定し、判定結果を記憶しておく。

【 1 6 0 5 】

そして、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た後、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 3 8（B）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。

【 1 6 0 6 】

次いで、可変表示態様が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 4 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、大当た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 3 8（C）参照）。

【 1 6 0 7 】

ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示 0 0 4 S G 0 7 0 が表示された後、特定カットイン演出表示パターンでカットイン演出が開始される（図 3 8（D）参照）。尚、カットイン演出の非実行が決定された場合や、カットイン演出の実行が決定されたが特定カットイン演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボー以外の表示色のカットイン表示が表示される。

【 1 6 0 8 】

そして、S P リーチ演出では、通常背景表示である第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 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 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示される（図 3 8（E）（F）参照）。尚、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 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てもよい。

【 1 6 0 9 】

尚、図 3 8（G）～（M）の流れについては、図 3 8（J）（M）において高ベース用の第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 となる点が異なるだけで他は図 3 7（G）～（M）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

【 1 6 1 0 】

本実施の形態において演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり確定を報知する特定演出として、低ベース状態においては、背景がレインボー態様の特定ステップアップ演出を実行可

10

20

30

40

50

能であり（図 3 7（B）参照）、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である（図 3 8（D）参照）。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブル（共通テーブル）に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。

#### 【 1 6 1 1 】

（客待ちデモ演出 [ デモムービー表示 ] ）

次に、客待ちデモ演出について、図 3 9 ~ 図 4 5 に基づいて説明する。図 3 9 は、（A）はデモムービー表示の開始・終了条件、（B）はデモムービー表示の構成を示す図である。図 4 0 は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図 4 1 は、客待ちデモ演出の遷移図である。図 4 2 は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図 4 3 は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図 4 4 は、（A）は第 1 シーン（企業名）、（B）は第 4 シーン（注意喚起 1 ）、（C）は第 4 シーン（注意喚起 2 ）の表示例を示す図である。図 4 5 は、第 1 シーン（企業名）、第 4 シーン（注意喚起 1、2 ）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

10

#### 【 1 6 1 2 】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用 CPU 1 2 0 が、遊技（例えば、可変表示、大当たり遊技や小当たり遊技など）が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置 5 にデモムービー表示（図 4 2 及び図 4 3 参照）を表示することにより行われる。

20

#### 【 1 6 1 3 】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業が関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機 1 がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機 1 のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

30

#### 【 1 6 1 4 】

図 3 9（A）~ 図 4 1 に示すように、「客待ちデモ演出」（以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が以下に示す開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件 S 1 は、可変表示の終了に伴い主基板 1 1 から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第 1 時間（例えば、1 2 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 2 は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板 1 1 から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第 2 時間（例えば、6 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 3 は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板 1 1 から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第 3 時間（例えば、9 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 4 は、タッチセンサ（タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5）がオフ状態となってから第 4 時間（例えば、1 2 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 5 は、メニュー画面表示が終了したときから第 5 時間（例えば、1 2 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 6 は、S 1 ~ S 5 の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第 6 時間（例えば、3 0 秒）が経過したこと（2 週目以降はこの S 6 の条件同様、客待ちデモ演出終了後に 3 0 秒経過でデモムービー表示が開始される）で成立する。

40

#### 【 1 6 1 5 】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用 CPU 1 2 0 が以下に示す終了条件 E 1 ~

50

E 4 のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件 E 1 は、デモムービー表示が開始されてから終了時間（例えば、55 秒）が経過したことで成立し、終了条件 E 2 は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件 E 3 は、タッチリング 004SG035 のオンが検出されたことで成立し、終了条件 E 4 は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

【1616】

また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態（デモムービー開始待ち期間）において第 1 時間～第 6 時間の計時を行っているときに上記終了条件 E 2～E 4 が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件 S 1、S 4、S 5 が成立したときには計時をリセット（再設定）する。

10

【1617】

また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 が表示されるようになっている（図 48（A4）、図 134 参照）。

【1618】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン 31B に備えられた振動機能、Vフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン 31B 操作を案内表示するメニュー案内表示 004SG401 や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示 004SG402 だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

20

【1619】

また、終了条件 E 3 が成立している場合、終了条件 E 2 が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル 30 を操作しなければならないので、基本的には、終了条件 E 2 よりも先に終了条件 E 3 が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する可能性がある。

【1620】

イレギュラーケース 1：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル 30 を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

30

【1621】

イレギュラーケース 2：CPU 103 に何かしらの不具合または演出制御用 CPU 120 に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用 CPU 120 で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

【1622】

尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件 E 3 が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することはなく、始動入賞の発生で終了条件 E 2 が成立してデモムービー表示が終了することになる。

40

【1623】

図 39（B）に示すように、デモムービー表示は、第 1 シーン～第 4 シーンの 4 つのシーンから構成されている。詳しくは、第 1 シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされている（図 42（A）（B）参照）。

【1624】

第 2 シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介 1」～「機種紹介 3」パート（機種紹介 1～3 パート）から構成されている。「機種紹介 1」パート（機種紹介 1 パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が

50



表示される（図 4 2（C）～（F）参照）。「機種紹介 2 - 1」パート（機種紹介 2 - 1 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 4 2（G）、（H）参照）、「機種紹介 2 - 2」パート（機種紹介 2 - 2 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 4 2（J）、（K）参照）、「機種紹介 2 - 3」パート（機種紹介 2 - 3 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図 4 3（M）～（O）参照）。「機種紹介 3 - 1」パート（機種紹介 3 - 1 パート）では、「機種紹介 2 - 1」パート（機種紹介 2 - 1 パート）と「機種紹介 2 - 2」パート（機種紹介 2 - 2 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図 4 3（I）参照）、「機種紹介 3 - 2」パート（機種紹介 3 - 2 パート）では、「機種紹介 2 - 2」（機種紹介 2 - 2 パート）パートと「機種紹介 2 - 3」パート（機種紹介 2 - 3 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図 4 3（L）参照）。

10

#### 【1625】

第 3 シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート 1、2）から構成されている（図 4 3（P）～（V）参照）。尚、「機種メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）では、メインタイトル名である「FEVER POWERFUL」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「II / 全員集合 Ver .」が表示される。

20

#### 【1626】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機 1 の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機 1 の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの 2 作品目であることを示す「II」や見出し「全員集合 Ver .」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。

#### 【1627】

第 4 シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起 1」パート（注意喚起 1 パート）及び「注意喚起 2」パート（注意喚起 2 パート）から構成されている（図 4 3（W）～（X）参照）。尚、「注意喚起 1」パート（注意喚起 1 パート）では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起 2」パート（注意喚起 2 パート）では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。

30

#### 【1628】

図 4 0 に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第 1 シーン、第 2 シーン、第 3 シーン、第 4 シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第 1 シーンの表示期間  $t_{b2a}$  は約 10 秒（ $t_{b2a} = 10$  秒）、第 2 シーンの表示期間  $t_{b2b}$  は約 30 秒（ $t_{b2b} = 30$  秒）、第 3 シーンの表示期間  $t_{b2c}$  は約 10 秒（ $t_{b2c} = 10$  秒）、第 4 シーンの表示期間  $t_{b2d}$  は約 10 秒（ $t_{b2d} = 5$  秒）とされ、1 回のデモムービー表示の表示期間  $t_b$  は約 55 秒（ $t_b = 55$  秒）とされている。そして、図 4 1 に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件  $E_2 \sim E_4$  が成立せずに 1 回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件  $S_1 \sim S_5$  のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件  $E_1$  で終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 30 秒が経過した場合、開始条件  $S_6$  が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件  $E_2 \sim E_4$  が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

40

#### 【1629】

画像表示装置 5 にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示 0 0

50

4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される（図 4 2、図 4 3 参照）。尚、本実施の形態では、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄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、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。

#### 【 1 6 3 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ（アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f）と、枠ランプ（メインランプ 9 a 及びサイドランプ 9 b）については、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ 9 e については、デモムービー表示に対応しない白点灯用（デフォルト用）輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ 8 L、8 R から B G M は出力しないが、デモムービー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。

#### 【 1 6 3 1 】

客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）は、複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。

#### 【 1 6 3 2 】

詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するメインランプ 9 a の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 1 パート～機種紹介 2 - 3 パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 1 の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 2 の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起 1 パート～注意喚起 2 パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

#### 【 1 6 3 3 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するサイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 3 - 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 2 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 3 - 2 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 3 パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 1 の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 2 の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起 1 パート～注意喚起 2 パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

#### 【 1 6 3 4 】

尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。

#### 【 1 6 3 5 】

（デモムービー表示の動作例）

次に、デモムービー表示の動作例について、図 4 2、図 4 3、図 1 3 0～図 1 3 2 に基づいて説明する。尚、図 1 3 0 は、（A 1）～（A 4）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図 1 3 1 は、（A）は第 1 シーン、（B）は第 3 シーン、（C）は第 4 シーンの動作例を示す図である。図 1 3 2 は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

#### 【 1 6 3 6 】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【1637】

「アニメーション表示」は、例えば、1コマ（1フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

10

【1638】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【1639】

20

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下のフラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置5等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするときに用いる。

【1640】

「フラッシュ（点滅）」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するときに用いる発光パターンである。

30

【1641】

「レインボー」は、低ベース状態において図37（B）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図38（D）の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。本実施例では、7色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレインボーウェーブパターンとされているが、7色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。

【1642】

図42（A）、（B）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第1シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第1シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第1シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示004SG301が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示004SG302が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア5Sには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。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。

40

50

## 【 1 6 4 3 】

また、第 1 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、例えば、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

## 【 1 6 4 4 】

図 1 3 1（A）を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約 3 秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図 1 3 1（A 1）参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のバウンド表示が表示される（図 1 3 1（A 2）参照）。そして、画面中央の規定位置に約 4 秒にわたり静止表示された後（図 1 3 1（A 3）参照）、1 秒にわたりフェードアウト表示される（図 1 3 1（A 4）参照）。

10

## 【 1 6 4 5 】

また、図 1 3 0（A 1）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードアウト点灯）。

20

## 【 1 6 4 6 】

次に、第 2 シーンの「機種紹介 1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A ~ 0 0 4 S G 5 0 0 D 及び各キャラクタの名前を示す文字表示 0 0 4 S G 5 0 1 A ~ 0 0 4 S G 5 0 1 D が順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはエフェクト表示 0 0 4 S G 5 0 2 が表示される（図 4 2（C）～（F）参照）。尚、図 1 3 0（A 2）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。

30

## 【 1 6 4 7 】

次に、第 2 シーンの「機種紹介 2 - 1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A がアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 A がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 4 2（G）、（H）参照）。次いで、「機種紹介 3 - 1」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示 0 0 4 S G 5 0 3 と味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A とが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図 4 2（I）参照）。

## 【 1 6 4 8 】

次いで、再び第 2 シーンの「機種紹介 2 - 2」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A と敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A 及び「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 B がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 4 2（J）、（K）参照）。その後「機種紹介 3 - 2」の表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A が拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示 0 0 4 S G 5 0 4 が表示されるカットイン表示が表示される（図 4 2（L）参照）。

40

## 【 1 6 4 9 】

次いで、再び第 2 シーンの「機種紹介 2 - 3」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A と敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A とが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 C がフェードイン表示（アニメーション表示

50

）される（図４３（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図４３（Ｏ）参照）。

#### 【１６５０】

尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄ、００４ＳＧ５１１Ａ～００４ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

10

#### 【１６５１】

また、図１３０（Ａ２）に示すように、第２シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラッシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄ、００４ＳＧ５１１Ａ～００４ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。

20

#### 【１６５２】

具体的には、例えば、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変化したりしてもよい。

#### 【１６５３】

なお、第２シーンにおいて、メインランプ９aは消灯状態に制御されるが、メインランプ９aについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

30

#### 【１６５４】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示００４ＳＧ５０５が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図４３（Ｐ）～（Ｒ）参照）。

#### 【１６５５】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図４３（Ｓ）～（Ｔ）参照）。

40

#### 【１６５６】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図４３（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

50

## 【 1 6 5 7 】

また、第 3 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0 4 S G 5 2 0 C のアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0 4 S G 5 2 0 C が移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）がフラッシュ（点滅）する。

## 【 1 6 5 8 】

図 1 3 1 ( B ) を用いて、「全員集結 V e r .」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C の表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A の手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図 1 3 1 ( B 1 ) 参照）、約 0 . 5 秒にわたり、やや縮小しつつ「F E V E R P O W E R F U L」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図 1 3 1 ( B 2 ) 参照）、規定表示位置に 0 . 5 秒間静止表示される（図 1 3 1 ( B 3 ) 参照）。その後、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A 及び機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C からなる機種タイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 全体が、約 1 . 5 秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図 1 3 1 ( B 4 ) 参照）。

## 【 1 6 5 9 】

また、図 1 3 0 ( A 3 ) に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が表示されるときはレインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）し、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B と機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C が表示されるときは、拡大・縮小（アニメーション）表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）する。

## 【 1 6 6 0 】

次に、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 4 3 ( W ) 参照）。次いで、「注意喚起 2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が表示される（図 4 3 ( X ) 参照）。

## 【 1 6 6 1 】

図 1 3 1 ( C ) を用いて、「注意喚起 1」パートの表示について詳しく説明すると、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が規定表示位置に表示され、0 . 5 秒にわたりフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 1 3 1 ( C 1 )、( C 2 ) 参照）。次いで、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、透過率が 0 % になった後（図 1 3 1 ( C 3 ) 参照）、2 秒にわたり静止表示される（図 1 3 1 ( C 4 ) 参照）。

## 【 1 6 6 2 】

また、図 1 3 0 ( A 4 ) に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、「注意喚起 1」及び「注意喚起 2」のパートにおいてのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第 4 シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

## 【 1 6 6 3 】

また、第 4 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、例えば、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 や機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A 及び機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0

10

20

30

40

50

4 S G 5 2 0 C よりも強調して表示されることが防止される。

【 1 6 6 4 】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図 3 9（B）に基づいて、図 4 2 及び図 4 3 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置 5 の表示態様を比較する。

【 1 6 6 5 】

<文字表示開始時の表示態様>第 1 シーン（企業名）、第 2 シーン（機種紹介 1、2）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）される一方で、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 2）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）されない。

10

【 1 6 6 6 】

<文字のアニメーション表示（視認性の変化度合い）>第 1 シーン（企業名）及び第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第 2 シーン（機種紹介 1、2）では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 1）では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 2）では、文字表示がアニメーション表示されない。

【 1 6 6 7 】

<文字のサイズ>第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名）では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第 4 シーン（注意喚起 1、2）では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第 2 シーン（機種紹介 1、2）では文字を「中」サイズで表示し、第 3 シーン（機種サブタイトル名）では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。

20

【 1 6 6 8 】

<背景色>第 1 シーン（企業名）では、背景色は白色、第 2 シーン（機種紹介 1～3）ではストーリーに応じた色、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）ではタイトルに応じた色、第 4 シーン（注意喚起 1）では、注意喚起 1 パートは濃青色、注意喚起 2 パートは黒色とされる。

30

【 1 6 6 9 】

尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション表示しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【 1 6 7 0 】

図 3 9（B）に示すように、第 1 シーン（企業名）において表示される企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A 及び企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B からなる企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、パウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第 4 シーン（注意喚起 1）において表示されるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のアニメーション表示は、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

40

【 1 6 7 1 】

また、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェード

50

イン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第4シーン（注意喚起1）において表示されるのめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示004SG302のアニメーション表示は、のめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

#### 【1672】

ここで、図131及び図132に基づいて、第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第4シーン（注意喚起1）の文字アニメーション表示を比較する。

10

#### 【1673】

図132に示すように、第1シーン（企業名）では、表示開始時に企業名表示004SG302が拡大しながらフェードイン表示され（図131（A1）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図131（A2）参照）、規定位置表示後は静止表示される（図131（A3）参照）。第3シーン（機種メインタイトル名）では、表示開始時に機種メインタイトル名表示004SG520Aが拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され（図43（P）～（R）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図131（B4）参照）。第3シーン（機種サブタイトル名）では、表示開始時に機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cが拡大した後に縮小表示され（図131（B1）、（B2）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図131（B3）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図131（B4）参照）。第4シーン（注意喚起1）では、表示開始時にのめり込み防止表示004SG312がフェードイン表示された（図131（C1）、（C2）参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図131（C3）、（C4）参照）。

20

#### 【1674】

つまり、表示における強調度合いは、企業名 機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定位置表示後といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

30

#### 【1675】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起1のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【1676】

また、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cの文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第4シーン（注意喚起1）において、のめり込み防止表示004SG312を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

#### 【1677】

このように、機種タイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと

50



読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1678】

（企業名と注意喚起の表示態様の比較）

ここで、図44及び図45に基づいて、第1シーン（企業名）と第4シーン（注意喚起1、2）と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。

【1679】

図44（A）に示すように、第1シーン（企業名）においては、企業名用背景表示004SG301が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア5Sには、保留記憶数及び小図柄が表示されている。

10

【1680】

図44（B）に示すように、第4シーン（注意喚起1）においては、注意用背景表示004SG311が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示004SG312がアニメーション表示される。のめり込み防止表示004SG312は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示004SG313と、見出し表示004SG313の背景となる横長長方形形状の見出し枠表示004SG314と、から構成される。

【1681】

図44（C）に示すように、第4シーン（注意喚起2）においては、注意用背景表示004SG321に切り替え表示されるとともに、事故防止表示004SG322が表示される。事故防止表示004SG322は、第1事故防止表示004SG322Aと第2事故防止表示004SG322Bとから構成される。

20

【1682】

第1事故防止表示004SG322Aは、遊技機用枠3の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示004SG323Aと、「頭上注意」の文字からなる見出し表示004SG324Aと、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示004SG325Aと、三角形形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク004SG326Aと、「×」のマークからなる注目マーク表示004SG327Aと、から構成されている。

30

【1683】

第2事故防止表示004SG322Bは、スティックコントローラ31Aと筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示004SG323Bと、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示004SG324Bと、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示004SG325Bと、三角形形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク004SG326Bと、「」のマークからなる注目マーク表示004SG327Bと、から構成されている。

【1684】

図45に示すように、第1シーン（企業名）において、企業スローガン表示004SG302Aの文字は、サイズは「中」、色は有彩色（青色）とされ、企業ロゴ表示004SG302Bの文字は、サイズは「大」、色は有彩色（青色）とされ、企業名用背景表示004SG301は、色は無彩色（白色）とされている。

40

【1685】

第4シーン（注意喚起1）において、見出し表示004SG313の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、見出し枠表示004SG314は、色は有彩色（濃青色）とされ、注意用背景表示004SG311は、色は有彩色（薄青色）とされている。また、見出し枠表示004SG314の枠線は無彩色（黒色）とされている。

【1686】

尚、見出し表示004SG313の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示004SG311だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示00

50

4 S G 3 1 4 も含む。

【 1 6 8 7 】

第 4 シーン（注意喚起 2）において、イラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 A は、サイズは「大」、色は無彩色（白色）とされ、見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 A の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 A の文字は、サイズは「小」、色は無彩色（白色）とされ、注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A は、サイズは「中」、色は有彩色（黄色）とされ、注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A は、サイズは「小」、色は有彩色（赤色）とされ、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は、色は無彩色（黒色）とされている。

【 1 6 8 8 】

尚、「注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A、0 0 4 S G 3 2 6 B」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A、0 0 4 S G 3 2 7 B」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

【 1 6 8 9 】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色（黒色）とされている。

【 1 6 9 0 】

図 4 4（A）及び図 4 5 に示すように、第 1 シーン（企業名）における企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調（トーン）を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B を保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【 1 6 9 1 】

尚、本実施の形態では、保留記憶数及び小図柄を無彩色（黒色）とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか 1 つを満たしていれば、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B を保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【 1 6 9 2 】

次に、図 4 4（B）、（C）及び図 4 5 に示すように、第 4 シーン（注意喚起 1）におけるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 と、第 4 シーン（注意喚起 2）における事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 とを比較すると、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は有彩色（薄青色）、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の背景となる見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 は有彩色（濃青色）とされる一方で、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は無彩色（黒色）とされている。

【 1 6 9 3 】

このように、注意喚起 1 パートと異なる注意喚起 2 パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起 1 パートから注意喚起 2 パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 6 9 4 】

次に、第 1 シーン（企業名）における企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 と、第 4 シーン（注意喚起 1）におけるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 及び第 4 シーン（注意喚起 2）における事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 とを比較すると、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 は無彩色（白色）とされる一方で、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は有彩色（薄青色）、見出し枠表

10

20

30

40

50

示 0 0 4 S G 3 1 4 は有彩色（濃青色）、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は無彩色（黒色）とされている。

【 1 6 9 5 】

このように、第 1 シーン（企業名）と異なる第 4 シーン（注意喚起 1、注意喚起 2）とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 6 9 6 】

また、本実施の形態では、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 と見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 の文字表示の背景表示色が全て異なっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 と見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 のうち少なくとも 1 つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。

【 1 6 9 7 】

（各シーンの発光態様の比較）

次に、図 3 9（B）に基づいて、図 4 2 及び図 4 3 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。

【 1 6 9 8 】

< 文字アニメーション表示との連動 > 第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を発光させる一方で、第 2 シーン（機種紹介 1、2）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動させず（非連動）、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を発光させる。

【 1 6 9 9 】

< 強調度合い > 第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第 2 シーン（機種紹介 1 ～ 3）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第 4 シーン（注意喚起 1、2）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。

【 1 7 0 0 】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【 1 7 0 1 】

具体的には、図 3 9（B）に基づいて図 1 3 0 を参照しながら説明すると、第 1 シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第 2 シーン（機種紹介 1 ～ 3）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動し

10

20

30

40

50

て白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第 4 シーン（注意喚起 1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

#### 【 1 7 0 2 】

つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名＞機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。

10

#### 【 1 7 0 3 】

尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第 1 ランプの発光と、複数のランプからなる第 2 ランプの発光との強調度合いを比較する場合、1 個の第 1 ランプと 1 個の第 2 ランプの強調度合いを比較するのではなく、第 1 ランプ全体を平均化したときの発光態様と第 2 ランプ全体を平均化したときの発光態様とを比較すればよい。

#### 【 1 7 0 4 】

＜レインボー＞第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図 4 3（P）～（V））において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図 3 7（B）参照）やカットイン演出（図 3 8（D）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（XD\_\_L～\_RAINBOW\_01））とされている。

20

#### 【 1 7 0 5 】

＜特定発光＞第 3 シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図 4 3（S）、（U））においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル 1 用輝度データテーブル及びサブタイトル 2 用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされる。

30

#### 【 1 7 0 6 】

図 3 9（B）に示すように、第 2 シーン（機種紹介 2 - 1）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル）（図 4 0 参照）が用いられ、第 2 シーン（機種紹介 2 - 2）において、第 2 シーン（機種紹介 2 - 1）と共通の紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル）（図 4 0 参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第 1 シーン（企業名）において表示される企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介 2 用輝度データテーブル（機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル）は、第 2 シーン（機種紹介 2 - 1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 A のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第 2 シーン（機種紹介 2 - 2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 B のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

40

#### 【 1 7 0 7 】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

50

## 【 1 7 0 8 】

図 3 9 ( B ) に示すように、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) において、メインタイトル用輝度データテーブル ( メインタイトルパートに対応する孫テーブル )、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル ( サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル ) とは異なる紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) ( 図 4 0 参照 ) が用いられ、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 2 ) において、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) と共通の紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) ( 図 4 0 参照 ) が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル ( メインタイトルパートに対応する孫テーブル )、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル ( サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル ) は、第 3 シーン ( 機種メインタイトル名、機種サブタイトル名 ) において表示される機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データを含み、紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) は、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 A のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データ、および第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 2 ) における「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 B のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データを含まない。

10

## 【 1 7 0 9 】

20

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 1 7 1 0 】

また、企業用輝度データテーブル ( 企業名パートに対応する孫テーブル ) ( 図 4 0 参照 ) が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の態様は、注意用輝度データテーブル ( 注意喚起 1、注意喚起 2 パートに対応する孫テーブル ) ( 図 4 0 参照 ) が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の態様よりも強調度合いが高い ( 強調される ) 態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル ( メインタイトルパートに対応する孫テーブル )、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル ( サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル ) ( 図 4 0 参照 ) が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の態様は、注意用輝度データテーブル ( 注意喚起 1、注意喚起 2 パートに対応する孫テーブル ) が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の態様よりも強調度合いが高い ( 強調される ) 態様である。

30

## 【 1 7 1 1 】

具体的には、第 1 シーン ( 企業名 ) は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第 3 シーン ( 機種メインタイトル名、機種サブタイトル名 ) は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第 4 シーン ( 注意喚起 1、2 ) は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である。

40

## 【 1 7 1 2 】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

50

## 【 1 7 1 3 】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起 1、注意喚起 2 パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル（サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起 1、注意喚起 2 パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の態様よりも強調される態様は、（ 1 ）点滅が多い態様、（ 2 ）点灯する色が多い態様、（ 3 ）用いる発光手段の数が多い、（ 4 ）輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 1 7 1 4 】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル（サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 1 7 1 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、ステップアップ演出（図 3 7（ B ）参照）やカットイン演出（図 3 8（ D ）参照）が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図 3 7（ B ）参照）やカットイン演出（図 3 8（ D ）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD\_\_L～RAINBOW\_01））である。

## 【 1 7 1 6 】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出（例えば、ステップアップ演出やカットイン演出）に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 1 7 1 7 】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第 1 期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第 2 期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第 1 期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第 2 期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図 3 7（ B

）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図38（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD\_\_L～RAINBOW\_01））である。

【1718】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【1719】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図37（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図38（D）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル（共通テーブル（XD\_\_L～RAINBOW\_01））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1720】

また、サブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させるための輝度データテーブルである。

20

【1721】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1722】

30

また、図40に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ9a（第2発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介1、機種紹介2-1、2-2、2-3、機種紹介3-1、3-2パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ9b及び盤ランプが発光し、メインランプ9aが発光しないように構成された輝度データである。

【1723】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ9a（第2発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）が発光するが、メインランプ9a（第2発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第1シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【1724】

尚、本実施の形態では、第1発光手段を盤ランプ及びサイドランプ9b、第2発光手段をメインランプ9a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、第2シーンで発光しない第2発光手段として枠ランプのうち少なくとも1つを適用し、第1発光手段として盤ランプのうち少なくとも1つを適用するようにしてもよい。

【1725】

50

また、変形例として、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介1パートに対応する紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介2パートにおいて、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用いて第2発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。

#### 【1726】

このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第1発光手段と第2発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいては、第1発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第2発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

#### 【1727】

また、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介1パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）、注意喚起1用輝度データテーブル、注意喚起2用輝度データテーブル（注意喚起1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2シーンの機種紹介2パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御するようにしてもよい。

20

#### 【1728】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【1729】

また、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>企業名表示シーンの実行期間（10sec）、第1機種紹介パートおよび第2機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>注意喚起表示シーンの実行期間（5sec）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

#### 【1730】

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当りラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当りと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

40

#### 【1731】

（遊技状態に対応したランプの発光態様）

次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図46及び図47に基づいて説明する。図46は、遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。図47は、（A）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（B）は（A）の概略図であ

50



る。

#### 【 1 7 3 2 】

図 4 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機 1 の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

#### 【 1 7 3 3 】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、ボタンランプ 9 e は「赤色」点滅する。

10

#### 【 1 7 3 4 】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

#### 【 1 7 3 5 】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高 B 背景用輝度データテーブル）と称することもある。

20

#### 【 1 7 3 6 】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

30

#### 【 1 7 3 7 】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ 9 a は「赤色」にて点滅し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

#### 【 1 7 3 8 】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外の色で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

40

#### 【 1 7 3 9 】

例えば、図 1 3 3 に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の 3 つの属性があり、「同系色」とは、1．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

#### 【 1 7 4 0 】

上記「1．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図 1 3 3（A）、（B）に基づい

50

て説明すると、所定数（ここでは24色）の色相環において、光の三原色である赤（R）[F00]、緑（G）[0F0]、青（B）[00F]を120度の角度間隔で配置した場合、各3色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

#### 【1741】

例えば、赤（R）を基準色とした場合、黄（Y）側に30度、水色（C）側に30度（計60度）の範囲に属する色が赤（R）と同系色となり、緑（G）を基準色とした場合、赤紫（M）側に30度、黄（Y）側に30度（計60度）の範囲に属する色が緑（G）の同系色となり、青（B）を基準色とした場合、水色（C）側に30度、赤紫（M）側に30度（計60度）の範囲に属する色が青（B）の同系色となる。よって、色相環の色数が24色未満あるいは24色以上であった場合でも、色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

10

#### 【1742】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

#### 【1743】

図47（A）に示すように、盤ランプは、遊技盤2の右下部に設けられた特別可変入賞球装置7に内蔵されたアタッカランプ9c、画像表示装置5の上部に設けられた可動体32に内蔵された可動体ランプ9d、画像表示装置5の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ9fが含まれる。尚、遊技盤2に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

20

#### 【1744】

また、枠ランプは、遊技機用枠3の上部に設けられたメインランプ9a、左右に設けられたサイドランプ9b、プッシュボタン31Bに設けられたボタンランプ9eが含まれる。尚、遊技機用枠3に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル30やスピーカ8L、8Rに内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

#### 【1745】

また、盤ランプのアタッカランプ9cは複数のLEDから構成され、可動体ランプ9dは複数のLEDから構成され、装飾ランプ9fは複数のLEDから構成され、メインランプ9aは複数のLEDから構成され、サイドランプ9bは複数のLEDから構成され、ボタンランプ9eは複数のLEDから構成されている。

30

#### 【1746】

また、図47（B）は、図47（A）に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図47（B）に示す概略図を用いて表すことがある。

#### 【1747】

（客待ちデモ演出の開始 変動停止Ver.）

40

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図48～図53、図134に基づいて説明する。図48は、（A1）～（A8）は低ベース状態における第1特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図49は、（A4）～（A5）は図48の要部を示す図である。図50は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図51は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図52は、（B1）～（B8）は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図53は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図54は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図55は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）

50

で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 5 6 は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 5 7 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 5 8 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 5 9 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 6 0 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

10

#### 【 1 7 4 8 】

< 低ベース状態 >

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるとき動作例について、図 4 8 ~ 図 5 1 に基づいて説明する。

#### 【 1 7 4 9 】

図 4 8 及び図 5 0 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 4 8（A 1）参照）。可変表示中は、背景には第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

20

#### 【 1 7 5 0 】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは通常背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

#### 【 1 7 5 1 】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 4 8（A 2）参照）、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 C P U 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

30

#### 【 1 7 5 2 】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 4 8（A 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 4 8（A 4）参照）。

40

#### 【 1 7 5 3 】

そこからさらに 9 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 1 2 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 4 8（A 5）～（A 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブ

50

ル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

#### 【 1 7 5 4 】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行うようになっている。

#### 【 1 7 5 5 】

詳しくは、図49（A4）に示すように、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第1背景表示004SG081の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

#### 【 1 7 5 6 】

次いで、デモ演出の開始条件S1が成立したとき、第1背景表示004SG081からデモムービー表示に切り替わる前に、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図49（A41）、（A42）参照）。そして、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が100%に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図49（A42）参照）、デモムービー表示が開始される（図49（A5）参照）。

#### 【 1 7 5 7 】

このように演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

#### 【 1 7 5 8 】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 7 5 9 】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、まず表示制御部123に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：BF01を受信した演出制御用CPU120は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を送信した後、所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄をデモ演出用のデモム

10

20

30

40

50

ムービー表示に切り替える。このため、図 50 に示すように、デモ演出の開始条件 S 1 が成立してから所定期間 t f ( t f 1 = 0 . 3 秒 ) が経過したときに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄のフェードアウト表示 ( 切替表示 ) を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示を開始する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) から客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示 ( 切替表示 ) を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示 ( 切替表示 ) の表示は、デモ開始条件 S 1 の成立から所定期間 t f ( t f 1 = 0 . 3 秒 ) が経過してから開始する。

#### 【 1 7 6 0 】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の発光態様が切り替わってから所定期間 t f が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 ( 図 4 8 ( A 5 ) 参照 ) が開始されるのは、所定期間 t f 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

#### 【 1 7 6 1 】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる ( 図 4 9 ( A 3 1 )、( A 3 2 )、図 5 0 参照 )。

#### 【 1 7 6 2 】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間 t f は約 0 . 3 秒とされているが、0 . 3 秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

#### 【 1 7 6 3 】

また、図 50 に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 5 5 秒が経過すると、デモ演出の終了条件 E 1 が成立したと判定されたことに基つき、1 回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ ( 飾り図柄 ) が表示されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 も表示され、2 回目の第 1 客待ち期間 ( デモムービー開始待ち期間 ) が開始される ( 図 4 8 ( A 4 ) 参照 )。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : ボタン白点灯 ) に基づいて発光制御が行われる。

#### 【 1 7 6 4 】

このように、デモ演出の終了条件 E 1 の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立するまで、第 1 客待ち期間 ( デモムービー開始待ち期間 ) 及び第 2 客待ち期間 ( デモムービー期間 ) が、2 回目以降も繰り返し行われる。尚、2 回目以降においては、第 1 客待ち期間 ( デモムービー開始待ち期間 ) が開始されたことに基づいて第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄が表示されるとともに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示 ( フレームイン表示 ) が開始され、第 1 客待ち期間 ( デモムービー開始待ち期間 ) が開始されてから

30秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図134参照）。

【1765】

尚、2回目以降のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図48（A3）参照）。

【1766】

また、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第2客待ち期間（デモムービー期間）に変化するとき、図49にて説明したように、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄をデモ演出用のデモ

10

。

【1767】

また、演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光

20

【1768】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン31Bの操作が促されると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の

30

態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1769】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン31Bの操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ9eが点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の態様としている。

40

【1770】

また、図51に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第2特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図50に示すように、低ベース状態において第1特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【1771】

<高ベース状態>

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図52～図53に基づいて説明する。

【1772】

50

図 5 2 及び図 5 3 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 5 2（B 1）参照）。可変表示中は、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

【 1 7 7 3 】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは高 B 背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

10

【 1 7 7 4 】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 5 2（B 2）参照）、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 C P U 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

20

【 1 7 7 5 】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 5 2（B 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 5 2（B 4）参照）。

【 1 7 7 6 】

そこからさらに 9 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 1 2 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 5 2（B 5）～（B 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

30

【 1 7 7 7 】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

40

【 1 7 7 8 】

詳しくは、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されて

50

いる。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、確変用（または時短用）の高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短、またはランプデータテーブル：背景確変）に基づいて紫色（または緑色）でウェーブ点灯している。

#### 【 1 7 7 9 】

次いで、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したとき、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）からデモムービー表示に切り替わる前に、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図 4 9（A 4 1）、（A 4 2）参照）。そして、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が 1 0 0 % に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される（図 5 2（B 5）参照）。

10

#### 【 1 7 8 0 】

このように演出制御用 CPU 1 2 0 は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

20

#### 【 1 7 8 1 】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【 1 7 8 2 】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を送信した後、所定期間  $t_f$ （ $t_{f1} = 0.3$  秒）が経過してから、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図 5 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立してから所定期間  $t_f$ （ $t_{f1} = 0.3$  秒）が経過したときに、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示を開始する。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ち

40

50



デモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示(切替表示)を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示(切替表示)の表示は、デモ開始条件S1の成立から所定期間 $t_f$ ( $t_f1 = 0.3$ 秒)が経過してから開始する。

#### 【1783】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光態様が切り替わってから所定期間 $t_f$ が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示004SG302(図52(B5)参照)が開始されるのは、所定期間 $t_f$ 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

10

#### 【1784】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる(図49(A31)、(A32)、図53参照)。

#### 【1785】

尚、本実施の形態では、所定期間 $t_f$ は約0.3秒とされているが、0.3秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

20

#### 【1786】

また、図53に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに55秒が経過すると、デモ演出の終了条件E1が成立したと判定されたことに基づき、1回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)が表示されるとともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402も表示され、2回目の第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)が開始される(図48(A4)参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))に切り替わり、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて発光制御が行われる。

30

#### 【1787】

このように、デモ演出の終了条件E1の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件E2~E4のいずれかが成立するまで、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)及び第2客待ち期間(デモムービー期間)が、2回目以降も繰り返し行われる。尚、2回目以降においては、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)が開始されたことに基づいて第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄が表示されるとともに、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示(フレームイン表示)が開始され、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)が開始されてから30秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される(図134参照)。

40

#### 【1788】

50

尚、2回目以降のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示(フレームイン表示)は、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示(フレームイン表示)と共通のアニメーション表示とされている(図52(B3)参照)。

【1789】

また、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)から第2客待ち期間(デモムービー期間)に変化するとき、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する。

【1790】

また、演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了(可変表示が停止表示)した後の第1客待ち期間(第1期間)において第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間(第2期間)において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を行う一方で、第1客待ち期間及び第2客待ち期間において、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))および客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)を用いてボタンランプ9eの発光制御を行う。

【1791】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン31Bの操作が促されると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1792】

また、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においてもボタンランプ9eについては一定の態様としておくことで、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1793】

また、演出制御用CPU120は、第1客待ち期間において、通高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、第2客待ち期間における第1シーン(例えば、第1シーン(企業名)など)において、第1シーンに対応する企業用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、第2客待ち期間における第2シーン(例えば、第2シーン(機種紹介1~3)など)において、第2シーンに対応する紹介1~3用輝度データテーブル(機種紹介1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2パートに対応する孫テーブル)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、第2客待ち期間における第1シーンにおいて、企業用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)および紹介1~3用輝度データテーブル(機種紹介1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2パートに対応する孫テーブル)とは異なる一の

デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e を制御し、第 2 客待ち期間における第 2 シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e を制御する。

【 1 7 9 4 】

このように、プッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 7 9 5 】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す促進演出（図 3 7（G）参照）が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）よりも輝度の変化が少ない。

【 1 7 9 6 】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる

【 1 7 9 7 】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ 9 e を消灯させるための輝度データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 7 9 8 】

また、プッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e は遊技機用枠 3 に設けられるが、遊技機用枠 3 に設けられる他のメインランプ 9 a やサイドランプ 9 b と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができる。

【 1 7 9 9 】

また、図 5 0 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2（案内表示）を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し（図 4 8（A 2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【 1 8 0 0 】

また、図 5 3 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2（案内表示）を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）を表示し（図 5 2（B 2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後

10

20

30

40

50

、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示する。

【 1 8 0 1 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【 1 8 0 2 】

また、図 5 4 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図 5 3 に示すように、高ベース状態において第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 1 8 0 3 】

このように本実施の形態では、図 5 1 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示) を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し (図 4 8 (A 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

20

【 1 8 0 4 】

また、図 5 4 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示) を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示し (図 5 2 (B 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示する。

30

【 1 8 0 5 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態の第 1 特別図柄の可変表示の終了後、第 2 特別図柄の可変表示の終了後であっても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【 1 8 0 6 】

< コールドスタート >

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート (初期化を伴う電源投入) で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 5 5 ~ 図 5 6 に基づいて説明する。

【 1 8 0 7 】

50

図 5 5 ( C 1 ) 及び図 5 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、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 を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置 5 における起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 に替えて初期化中表示 0 0 4 S G 6 1 0 の表示が開始される ( 図 5 5 ( C 2 ) 参照 ) とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 の確認動作などが開始される ( 図示略 ) 。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 初期化報知 ) に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時 ( 6 0 秒 ) が開始され、第 1 客待ち期間 ( デモムービー開始待ち期間 ) となる。

10

#### 【 1 8 0 8 】

次いで、電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 1 0 秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示 0 0 4 S G 6 1 0 の表示が終了し、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示が開始される ( 図 5 5 ( C 3 ) 参照 ) 。このときはメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : ボタン白点灯 ) に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ 8 L、8 R からの B G M の出力が停止される。

20

#### 【 1 8 0 9 】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され ( 図 5 5 ( C 4 ) 参照 ) 、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される ( 図 5 5 ( C 5 ) 参照 ) 。

30

#### 【 1 8 1 0 】

そこからさらに 3 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 6 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 2 が成立したと判定されたことに基つき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間 ( デモ演出期間 ) が開始される ( 図 5 5 ( C 6 ) ~ ( C 9 ) 参照 ) 。また、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) から客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

40

#### 【 1 8 1 1 】

尚、以降の流れについては、図 4 8 ~ 図 5 0 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

#### 【 1 8 1 2 】

< ホットスタート ( 低ベース状態 ) >

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート ( 初期化を伴わない電源投入 ) で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 5 7 ~ 図 5 8 に基づいて説明する。

#### 【 1 8 1 3 】

50

図 5 7 ( D 1 ) 及び図 5 8 に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、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 を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は、通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : ボタン白点灯 ) に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8 L 、 8 R からの B G M の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時 ( 9 0 秒 ) が開始され、第 1 客待ち期間 ( デモムービー開始待ち期間 ) となる。

#### 【 1 8 1 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示が開始される ( 図 5 7 ( D 2 ) 参照 ) とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 の確認動作などが開始される ( 図示略 ) 。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され ( 図 5 7 ( D 3 ) 参照 ) 、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される ( 図 5 7 ( D 4 ) 参照 ) 。

#### 【 1 8 1 5 】

そこからさらに 6 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 9 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 3 が成立したと判定されたことに基つき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間 ( デモ演出期間 ) が開始される ( 図 5 7 ( D 5 ) ~ ( D 8 ) 参照 ) 。また、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は、通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : ボタン白点灯 ) に基づいて白色点灯が継続する。

#### 【 1 8 1 6 】

尚、以降の流れについては、図 4 8 ~ 図 5 0 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

#### 【 1 8 1 7 】

< ホットスタート ( 高ベース状態 ) >

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート ( 初期化を伴わない電源投入 ) で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 5 9 ~ 図 6 0 に基づいて説明する。

#### 【 1 8 1 8 】

図 5 9 ( E 1 ) 及び図 6 0 に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、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 を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 2 、 3 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は、高 B 背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景確変 ( またはランプデータテーブル : 背景時短 ) ) に基づいて紫色 ( または緑色 ) のウェ

ープ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からの B G M の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（90 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

#### 【1819】

次いで、演出制御用 CPU 120 が CPU 103 から停電復旧指定コマンド、第 2、3 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 004SG600 の表示が終了し、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）の表示が開始される（図 59（E2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体 32 の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 59（E3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 59（E4）参照）。

10

#### 【1820】

そこからさらに 60 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 90 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S3 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 59（E5）～（E8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

20

#### 【1821】

尚、以降の流れについては、図 52～図 54 の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

30

#### 【1822】

図 58、図 60 に示すように、パチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用 CPU 120 は、演出調整に関するメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402（案内表示）を、第 1 背景表示 004SG081 や第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 004SG081 や第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）を表示し（図 57（D2）、図 59（E2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第 1 背景表示 004SG081 や第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 004SG081 や第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）を表示する。

40

#### 【1823】

また、図 56 に示すように、パチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用 CPU 120 は、演出調整に関するメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402（案内表示）を、第 1 背景表示 004SG081 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 004SG081 を表示し（図 55（C3）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムー

50

ビー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【 1 8 2 4 】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモムービー表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる。さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整 10  
に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 8 2 5 】

尚、本実施の形態では、ホットスタートやコールドスタート後において、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示された後にメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示されてからデモムービー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、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示された後に、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示されずにデモムービー 20  
表示が開始されるようにしてもよい。

【 1 8 2 6 】

また、図 5 6、図 5 8 に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2（案内表示）を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し（図 5 5（C 3）、図 5 7（D 2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示す 30  
る。

【 1 8 2 7 】

また、図 5 9 に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2（案内表示）を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）を表示し（図 5 9（D 2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）を表示する。 40

【 1 8 2 8 】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環 50



境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1829】

また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を表示せずに第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し、所定期間（例えば、30秒）が経過した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を特定アニメーション表示（フェードイン表示）することにより第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示（フレームイン表示）することにより、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に重畳するように表示する。

【1830】

このように、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーション表示により案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1831】

尚、本実施の形態では、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【1832】

また、図50、図53、図58、図60及び図134に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc5）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は90秒（第3特定期間tc4、tc5）よりも長い期間である。

【1833】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるtc4、tc5=90秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【1834】

また、図50、図53、図56及び図134に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過

したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は60秒（第3特定期間tc3）よりも長い期間である。

#### 【1835】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるtc3=60秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1836】

また、図56、図58、図60及び図134に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc5）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、90秒（第3特定期間tc4、tc5）は60秒（第2特定期間tc3）よりも長い期間である。

#### 【1837】

このように、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1838】

また、図50、図53及び図56に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定

期間)が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、120秒(第1特定期間tc1、tc2)は60秒(第3特定期間tc3)よりも長い期間である。

#### 【1839】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である120秒(第1特定期間tc1、tc2)を設定し、コールドスタート(初期化を伴う電源投入)は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるtc3=60秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

#### 【1840】

また、図58及び図60に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示004SG600を表示し(図57(D1)、図59(E1)参照)、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、起動準備表示004SG600を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)にを用いてボタンランプ9eを制御する。

20

#### 【1841】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1842】

(客待ちデモ演出の終了 時間経過Ver.)

30

次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図61～図63に基づいて説明する。図61は、(A)～(E)は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図62は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図63は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

#### 【1843】

<低ベース状態>

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図61及び図62に基づいて説明する。

40

#### 【1844】

図61及び図62に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E1の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから55秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)に移行する。その後、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E2～E4が終了するまで、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)と第2客待ち期間(デモムービー期間)とが繰り返し実行される。

#### 【1845】

50

詳しくは、図 6 1 ( A ) に示すように、デモムービー表示の最後の第 4 シーンの注意喚起 2 パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : ボタン白点灯 ) に基づいて白色点灯が行われる。

【 1 8 4 6 】

そして、1 回目のデモムービー表示の終了条件 E 1 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) から通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の青色のウェーブ点灯が開始される ( 図 6 1 ( B ) 参照 ) 。

10

【 1 8 4 7 】

次いで、終了条件 E 1 が成立してから所定期間  $t_g$  (  $t_g 1 = 0.3$  秒 ) が経過したときに、第 4 シーンの注意喚起 2 パートの事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 と同化していくフェードアウト表示 ( 切替表示 ) が開始される ( 図 6 1 ( C ) 参照 ) 。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され ( 図 6 1 ( D ) 参照 ) 、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される ( 図 6 1 ( E ) 参照 ) 。

20

【 1 8 4 8 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) から通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示 ( 切替表示 ) を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示 ( 切替表示 ) の表示は、終了条件 E 1 の成立から所定期間  $t_g$  (  $t_g 1 = 0.3$  秒 ) が経過してから開始する ( 図 6 1 ( C ) 、図 6 2 参照 ) 。

【 1 8 4 9 】

30

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド : B 1 0 E を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド : B 1 0 E を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) に基づく盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド : B 1 0 E を送信した後、所定期間  $t_g$  (  $t_g 1 = 0.3$  秒 ) が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【 1 8 5 0 】

40

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_g$  が経過した後になり、特に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間  $t_g$  及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【 1 8 5 1 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) から通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) に切り替えて盤ラン

50

ブ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

#### 【 1 8 5 2 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 8 5 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第 2 客待ち期間が終了した後の第 1 客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて制御し、デモムービー表示から第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御する。

10

#### 【 1 8 5 4 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【 1 8 5 5 】

また、開始条件 S 1 ～ S 5 のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される一方で、終了条件 E 1 の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される。

30

#### 【 1 8 5 6 】

< 高ベース状態 >

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図 6 1 及び図 6 3 に基づいて説明する。

#### 【 1 8 5 7 】

図 6 1 及び図 6 3 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ～ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから 5 5 秒が経過したことに基いて終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 3 0 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ～ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

40

#### 【 1 8 5 8 】

詳しくは、図 6 1 ( A ) に示すように、デモムービー表示の最後の第 4 シーンの注意喚起 2 パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

50

## 【 1 8 5 9 】

そして、1 回目のデモムービー表示の終了条件 E 1 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 6 1（B）参照）。

## 【 1 8 6 0 】

次いで、終了条件 E 1 が成立してから所定期間  $t_g$ （ $t_{g1} = 0.3$  秒）が経過したときに、終了条件 E 1 が成立してから所定期間  $t_g$ （ $t_{g1} = 0.3$  秒）が経過したときに、第 4 シーンの注意喚起 2 パートの事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図 6 1（C）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 6 1（D）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 6 1（E）参照）。

## 【 1 8 6 1 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高 B 楽曲背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件 E 1 の成立から所定期間  $t_g$ （ $t_{g1} = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 6 1（C）、図 6 3 参照）。

## 【 1 8 6 2 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の背景表示に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を送信した後、所定期間  $t_g$ （ $t_{g1} = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。

## 【 1 8 6 3 】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_g$  が経過した後になり、特に、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間  $t_g$  及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の高 B 楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

## 【 1 8 6 4 】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

## 【 1 8 6 5 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、高B背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

## 【 1 8 6 6 】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第2客待ち期間が終了した後の第1客待ち期間において、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

20

## 【 1 8 6 7 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

## 【 1 8 6 8 】

また、開始条件S1～S5のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される一方で、終了条件E1の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される。

## 【 1 8 6 9 】

40

（客待ちデモ演出の終了 始動入賞Ver.）

次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図64～図69に基づいて説明する。図64は、（A）～（E）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図65は、（A）～（G）は図64の表示態様の詳細を示す図である。図66は、低ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図67は、低ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図68は、高ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図69は、高ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

50

## 【 1 8 7 0 】

## &lt; 低ベース状態 &gt;

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第 1 始動入賞で終了するときの動作例について、図 6 4 ~ 図 6 6 に基づいて説明する。

## 【 1 8 7 1 】

図 6 4 ~ 図 6 6 に示すように、低ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 2 の成立、つまり、デモムービー中に発生した第 1 始動入賞（第 1 特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

## 【 1 8 7 2 】

詳しくは、図 6 4 ( A ) に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

## 【 1 8 7 3 】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 1 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図 6 4 ( B ) 参照）。次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過したときに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図 6 4 ( C ) ~ ( E ) 参照）。

## 【 1 8 7 4 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件 E 2 の成立から所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 6 4 ( C )、図 6 6 参照）。

## 【 1 8 7 5 】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を送信した後、所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図 6 5 ( A ) に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 1 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図 6 5 ( B ) 参照）。

10

20

30

40

50



## 【 1 8 7 6 】

次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過すると、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示された後、該第 1 保留表示 0 0 4 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開始される (図 6 5 (C)、(D) 参照)。

## 【 1 8 7 7 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 6 5 (C) ~ 図 6 5 (E) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが、台座表示部 0 0 4 S G 0 5 4 上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。

## 【 1 8 7 8 】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される (図 6 3 (F) 参照)。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フェードアウト表示が開始され、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 90% となる (図 6 3 (G) 及び図 6 6 参照)。尚、低ベース状態 (第 1 演出モード) においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 6 5 に示す態様となる。

## 【 1 8 7 9 】

よって、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

## 【 1 8 8 0 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) を制御する。

## 【 1 8 8 1 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の切り替わりにより、いち早く、第 1 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 1 8 8 2 】

特に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第 1 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

## 【 1 8 8 3 】

また、図 6 7 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図 6 6 に示すように、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 8 4 】

## &lt; 高ベース状態 &gt;

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第2始動入賞で終了するときの動作例について、図68に基づき、図64及び図135を参照しながら説明する。

## 【 1 8 8 5 】

図68に示すように、高ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E2の成立、つまり、デモムービー中に発生した第2始動入賞（第2特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

## 【 1 8 8 6 】

詳しくは、図64（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

## 【 1 8 8 7 】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第2始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図64（B）参照。図64（B）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図64（C）～（E）参照）。

## 【 1 8 8 8 】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件E2の成立から所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから開始する（図64（C）参照）。

## 【 1 8 8 9 】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する高B背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に切

10

20

30

40

50

り替える。このため、図 1 3 5 ( A ) に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 2 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) から高 B 背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景確変 ( またはランプデータテーブル : 背景時短 ) ) に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の紫色 ( または緑色 ) のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$  (  $t_h 1 = 0.3$  秒 ) が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される ( 図 1 3 5 ( B ) 参照 ) 。

#### 【 1 8 9 0 】

次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$  (  $t_h 1 = 0.3$  秒 ) が経過すると、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 ( または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 ) 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2 が表示された後、該第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が開始される ( 図 1 3 5 ( C ) 参照 ) 。

#### 【 1 8 9 1 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 1 3 5 ( C ) ~ 図 1 3 5 ( D ) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2 がアクティブ表示エリア 5 F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されたままスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクタの変動開始アクションは実行されない ( 図 3 6 ( B ) 参照 ) 。

#### 【 1 8 9 2 】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される ( 図 1 3 5 ( E ) 参照 ) 。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フェードアウト表示が開始され、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 9 0 % となる ( 図 1 3 5 ( F )、( G ) 参照 ) 。

#### 【 1 8 9 3 】

尚、高ベース状態 ( 第 2 演出モード、第 3 演出モード ) においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 1 3 5 に示す態様となる。

#### 【 1 8 9 4 】

よって、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 ( または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 ) や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 ( または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 ) 及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

#### 【 1 8 9 5 】

つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 1 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) から通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 2 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) から高 B 背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景確変 ( またはランプデータテーブル : 背景時短 ) ) に切り替え制御する。

#### 【 1 8 9 6 】

10

20

30

40

50

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 8 9 7 】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【 1 8 9 8 】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第 2 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【 1 8 9 9 】

また、図 6 9 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図 6 8 に示すように、高ベース状態において第 2 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

20

【 1 9 0 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第 1 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第 2 始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第 2 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

30

【 1 9 0 1 】

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 9 0 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第 1 値（例えば、0 %）から第 1 値よりも高い第 2 値（例えば、9 0 %）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が 9 0 % となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

40

【 1 9 0 3 】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 9 0 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示が表示されているときに第 1 始動

50

入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

#### 【1905】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第1始動入賞や第2始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1906】

また、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第1値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。

#### 【1907】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第1特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第2特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

#### 【1908】

このように、第1始動入賞と第2始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1909】

（客待ちデモ演出の終了 ハンドル操作Ver.）

次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図70～図71に基づいて説明する。図70は、（A）～（C）は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図71は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

#### 【1910】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図70～図71に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。

#### 【1911】

図70～図71に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E3の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始される。

#### 【1912】

10

20

30

40

50

詳しくは、図 70 (A) に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

#### 【1913】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件 E 3 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図 70 (B) 参照）。次いで、終了条件 E 3 が成立してから所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過したときに、第 1 背景表示 004SG081 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 004SG401 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 70 (C) 参照）。

#### 【1914】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 3 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（図柄停止）表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄は、少なくとも終了条件 E 3 の成立から所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過してから開始する（図 70 (C)、図 71 参照）。

#### 【1915】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 3 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10E を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B10E を受信した演出制御用 CPU 120 は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10E を送信した後、所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

#### 【1916】

よって、第 1 背景表示 004SG081 の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004SG081、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

#### 【1917】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル 30 の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

#### 【1918】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル 30 が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知

10

20

30

40

50

らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1919】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件E3が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

#### 【1920】

（客待ちデモ演出の終了メニュー操作Ver.）

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図72～図73に基づいて説明する。図72は、（A）～（C）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図73は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図74は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

10

#### 【1921】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図72～図74に基づいて説明する。

#### 【1922】

図72～図73に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E4の成立、つまり、メニュー表示004SG410を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示004SG410が表示される。尚、メニュー表示004SG410を開く操作は、メニュー案内表示004SG401が表示されている状態でのプッシュボタン31Bの操作とされているが、スティックコントローラ31Aなど他の操作であってもよい。

20

#### 【1923】

詳しくは、図72（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

30

#### 【1924】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件E4が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図72（B）参照）。次いで、終了条件E4が成立してから所定期間th（th1=0.3秒）が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示され、さらに第1背景表示004SG081の手前側に、メニュー表示004SG410が表示される（図72（C）参照）。

40

#### 【1925】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示004SG410の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示004SG410は、少なくとも終了条件E4の成立か

50

ら所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過してから開始する (図 7 2 (C)、図 7 3 参照)。

#### 【1926】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 4 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景及びメニュー表示 004SG410 を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する拡張コマンド: B10E を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド: B10E を受信した演出制御用 CPU 120 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に基づく盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する拡張コマンド: B10E を送信した後、所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示 004SG410 に切り替える。

10

#### 【1927】

よって、第 1 背景表示 004SG081 やメニュー表示 004SG410 の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004SG081、飾り図柄及びメニュー表示 004SG410 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

20

#### 【1928】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示が表示されているときにプッシュボタン 31B によりメニュー表示 004SG410 を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示 004SG401 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) を制御する。

#### 【1929】

このように、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 004SG401 を表示するためにプッシュボタン 31B が操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【1930】

特に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

#### 【1931】

< 高ベース状態 >

40

遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 7 2 及び図 7 4 に基づいて説明する。

#### 【1932】

図 7 2 及び図 7 4 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 4 の成立、つまり、メニュー表示 004SG410 を開く操作 (以下、メニュー操作とも言う) に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 3 背景表示 004SG083 (図 7 2 では第 1 背景表示 004SG081 となっている) 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 004SG410 が表示される。尚、メニュー表示 004SG410 を開く操作は、メニュー案内表示 004SG401 が表示されている状態でのプッシュボタン

50



3 1 B の操作とされているが、スティックコントローラ 3 1 A など他の操作であってもよい。

#### 【 1 9 3 3 】

詳しくは、図 7 2 ( A ) に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

#### 【 1 9 3 4 】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件 E 4 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 7 2 ( B ) では青色になっている）。次いで、終了条件 E 4 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過したときに、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示され、さらに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の手前側に、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される（図 7 2 ( C ) 参照）。

#### 【 1 9 3 5 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブルから高 B 背景用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 は、少なくとも終了条件 E 4 の成立から所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 7 2 ( C )、図 7 4 参照）。

#### 【 1 9 3 6 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を送信した後、所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に切り替える。

#### 【 1 9 3 7 】

よって、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）やメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンラ

10

20

30

40

50

ンプ 9 e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

#### 【 1 9 3 8 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示が表示されているときにプッシュボタン 3 1 B によりメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) を制御する。

10

#### 【 1 9 3 9 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示するためにプッシュボタン 3 1 B が操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 9 4 0 】

20

特に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

#### 【 1 9 4 1 】

また、本実施の形態では、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) のメニュー用輝度データテーブルとして、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) 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、メニュー用輝度データテーブルとして、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

30

#### 【 1 9 4 2 】

( 割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了 )

本実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2 (始動入賞)、終了条件 3 (ハンドル操作)、終了条件 E 4 (メニュー操作) のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1 (時間経過) が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) に切り替えて表示する。

#### 【 1 9 4 3 】

40

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 1 9 4 4 】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2 (始動入賞)、終了条件 3 (ハンドル操作)、終了条件 E 4 (メニュー操作) のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1 (時間経過) が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示な

50

どを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に切り替えて表示する。

【1945】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【1946】

また、本実施の形態では、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の手前側にメニュー表示004SG410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、デモムービー表示を表示しているときに終了条件E2～E4のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示004SG410を背景表示として表示するようにしてもよい。

20

【1947】

（客待ちデモ演出の終了 エラー発生Ver.）

次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図75～図78に基づいて説明する。図75は、（A）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、（B）は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図76は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図77は、優先レイヤについて説明するための図である。図78は、低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。図79は、高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

30

【1948】

まず、エラーの1つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置004SG031が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ004SG032により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。

【1949】

詳しくは、図75（A）に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基いて、払出装置004SG031により所定個数（例えば、5個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから5個の遊技球が全て遊技球検出センサ004SG032により検出された場合、CPU103は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置5の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示004SG700（図76（B）参照）が表示されることはなく、また、メインランプ9aも後述するエラー点滅はしない。

40

【1950】

次に、図75（B）に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置004SG031により所定個数（例えば、5個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合において、CPU103は、未払出球が存在している状態（例えば、5個のうち残り3個の遊技球が検出されていない状態）で遊技球検出セン

50

サ 0 0 4 S G 0 3 2 により遊技球を検出していない期間が第 1 判定期間  $t_1$  (例えば、 $t_1 = 5$  秒) 継続したか否かを判定する。そして、この第 1 判定期間  $t_1$  内に遊技球が検出されなかった、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第 1 判定期間  $t_1$  継続したと判定した場合、払出しが正常に行われなかったとして、未払出球数 (例えば、5 個) の遊技球が検出されるまで、5 個の遊技球を払出す払出動作及び第 1 判定期間  $t_1$  内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。

#### 【 1 9 5 1 】

そして、このリトライ動作期間において 3 回目のリトライ動作が終了しても 5 個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間  $t_m$  (例えば、15 秒。第 1 判定期間  $t_1$  を含む) にわたり継続した場合、C P U 1 0 3 は、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 への遊技球の補給不足、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。

10

#### 【 1 9 5 2 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ 9 a についてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ 9 b はそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間  $t_k$  (例えば、 $t_k = 3$  秒) が経過したときに表示画面にエラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 (図 7 6 (B) 参照) を表示させてエラー報知を行う。

20

#### 【 1 9 5 3 】

また、C P U 1 0 3 は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により 1 個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。つまり、未払出球数が 2 個以上ある場合でも、リトライ動作により 1 個目の遊技球が検出されたときから、第 1 判定期間  $t_1$  や第 2 判定期間  $t_m$  よりも短い特定期間 (例えば、1 秒) が経過したときに、球切れエラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信するため、全ての未払出球が検出されるまで待つことなく、エラー報知を早急に終了させることができる。また、エラー解除指定コマンドを受信してから所定期間  $t_k$  (例えば、 $t_k = 3$  秒) が経過したときに表示画面からエラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 を消去させてエラー報知を終了する。

30

#### 【 1 9 5 4 】

尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから 3 回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用 C P U 1 2 0 により前述したエラー報知が再開される。

#### 【 1 9 5 5 】

##### < 低ベース状態 >

次に、低ベース状態において開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図 7 6 ~ 図 7 8 に基づいて説明する。

40

#### 【 1 9 5 6 】

図 7 6 ~ 図 7 8 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示される (図 7 6 (A) 参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

#### 【 1 9 5 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常

50

）に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ 9 a については、図 7 7 に示すように、優先レイヤのメインランプ 9 a に対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図 7 6（B）参照）。

#### 【1958】

ここで、図 7 7 に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）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とで、メインランプ 9 a は赤色点滅することになる。この間、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光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。

10

#### 【1959】

次いで、図 7 6（C）に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ 9 a が赤色点滅に切り替わってから所定期間  $t_k$ （ $t_{k1} = 3$  秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の手前の優先表示レイヤに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が表示される。

20

#### 【1960】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 7 6（D）参照）。この間も、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される。

#### 【1961】

また、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ 9 b に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される（図 7 6（E）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立してから所定期間  $t_f$ （ $t_{f1} = 0.3$  秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図 7 6（F）参照）。

30

#### 【1962】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ 9 a について通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ 9 a もデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図 7 6（G）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間  $t_k$ （ $t_{k1} = 3$  秒）が経過したときに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が消去される（図 7 6（G）参照）。

40

#### 【1963】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開

50

始された後も継続するときの流れについては、図 7 6 に示すように、低ベース状態において開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 1 9 6 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

10

【 1 9 6 5 】

このように、遊技中に発生した特定エラー（例えば、球切れエラー）のランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 9 6 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

20

30

【 1 9 6 7 】

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 9 6 8 】

< 高ベース状態 >

次に、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図 7 9 に基づいて、図 7 6 を参照しながら説明する。

40

【 1 9 6 9 】

図 7 9 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示される（図 7 6（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【 1 9 7 0 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマ

50

ンドを受信した場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ 9 a については、図 7 7 に示すように、優先レイヤのメインランプ 9 a に対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図 7 6（B）参照）。

#### 【1971】

ここで、図 7 7 に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）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とで、メインランプ 9 a は赤色点滅することになる。この間、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光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。

10

#### 【1972】

次いで、球切れエラーが発生してメインランプ 9 a が赤色点滅に切り替わってから所定期間  $t_k$ （ $t_{k1} = 3$  秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の手前の優先表示レイヤに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が表示される（図 7 6（C）参照）。

20

#### 【1973】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 7 6（D）参照）。この間も、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される。

30

#### 【1974】

また、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ 9 b に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される（図 7 6（E）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立してから所定期間  $t_f$ （ $t_{f1} = 0.3$  秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図 7 6（F）参照）。

40

#### 【1975】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ 9 a について通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ 9 a もデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図 7 6（G）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが

50

解除されてから所定期間  $t_k$  ( $t_k 1 = 3$  秒) が経過したときに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が消去される (図 7 6 (G) 参照)。

【 1 9 7 6 】

また、特に詳細な図示しないが、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図 7 9 に示すように、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 1 9 7 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー (特定エラー) が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー (特定エラー) が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【 1 9 7 8 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても可変表示中に発生した球切れエラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 9 7 9 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー (特定エラー) が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー (特定エラー) が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【 1 9 8 0 】

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 1 9 8 1 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) を構成



する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図46参照）。

【1982】

このように、エラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【1983】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図46参照）。

【1984】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【1985】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図46参照）。また、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図46参照）。

30

【1986】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高B背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【1987】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデ

50

ータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図 4 6 参照）。

10

#### 【1988】

このように、エラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1989】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図 4 6 参照）。

20

30

#### 【1990】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1991】

尚、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

40

#### 【1992】

また、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ 9 a を用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ 9 a としているが、サイドランプ 9 b や他のランプ等を用いてもよい。

#### 【1993】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、

50

通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図 4 6 参照）。

10

20

#### 【1994】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【1995】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 4 6 参照）。

40

#### 【1996】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【1997】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプ

50

を制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 4 6 参照）。

10

#### 【1998】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【1999】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 4 6 参照）。

30

#### 【2000】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【2001】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が

50

終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 4 6 参照）。

10

20

#### 【2002】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【2003】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は白色を基調とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 4 6 参照）。

40

#### 【2004】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様によりエラーが発生していることを示唆することが

50

でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【2005】

また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ9 aの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ9 bの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9 eを除く）は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ9 aは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ9 bは状態に応じた態様で点灯する（図46参照）。

10

【2006】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9 eを除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【2007】

20

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ9 aの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ9 bの発光動作態様とが異なり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ9 aの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ9 bの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9 eを除く）は青色のウェーブ点灯し、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））

30

40

50

では、紫色（または緑色）のウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 4 6 参照）。

#### 【2008】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

#### 【2009】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化がある態様（RGB：700 から RGB：400 に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第 1 輝度データ x m s 間 特定の発光手段を、第 1 輝度（RGB が 100）とする（または第 1 色、第 2 色、第 3 色のそれぞれの輝度の組合せが第 1 組合せとなるようにする）、第 2 輝度データ y m s 間 特定の発光手段を、第 2 輝度とする（RGB が A00）（または第 1 色、第 2 色、第 3 色のそれぞれの輝度の組合せが第 2 組合せとなるようにする）・・・といったように、第 1 輝度データの次に第 2 輝度データが用いられていく前提で、前回の輝度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

20

#### 【2010】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用 CPU 120 は、第 2 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置 004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置 004SG031 に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ 004SG032 が配給された最初（1 個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

30

#### 【2011】

このように、払出装置 004SG031 に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ 004SG032 が 1 個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【2012】

40

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置 004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置 004SG031 に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ 004SG032 が配給された最初（1 個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

#### 【2013】

50

このように、払出装置 004SG031 に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ 004SG032 が 1 個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【2014】

また、第 2 客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間  $t_m$  (または第 1 判定期間  $t_l$ ) 継続した場合、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)からエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第 2 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出してから第 2 判定期間  $t_m$  (または第 1 判定期間  $t_l$ ) より短い特定期間(例えば、1 秒)が経過したときに、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

10

#### 【2015】

このように、遊技球検出センサ 004SG032 が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【2016】

また、第 1 客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間  $t_m$  (または第 1 判定期間  $t_l$ ) 継続した場合、背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常、ランプデータテーブル:背景時短、ランプデータテーブル:背景確変)からエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第 1 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ 004SG032 が遊技球を検出してから第 2 判定期間  $t_m$  (または第 1 判定期間  $t_l$ ) より短い特定期間(例えば、1 秒)が経過したときに、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)から背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常、ランプデータテーブル:背景時短、ランプデータテーブル:背景確変)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

30

#### 【2017】

このように、遊技球検出センサ 004SG032 が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【2018】

40

#### [LEDドライバ(ランプドライバ)への出力の仕組み]

図 80 は、LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU 120 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の LED のうちの 1 または複数の LED を点灯/点滅/消灯させるための輝度データを、LEDドライバ(ランプドライバとも称する)に出力する。尚、以下では、演出制御用 CPU 120 によって LED などのランプに対して行われる点灯/点滅/消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用 CPU 120 から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプを点灯/点滅/消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯/点滅/消灯する。

50



## 【 2 0 1 9 】

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ランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられる S P リーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

## 【 2 0 2 0 】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル（図 8 8 に示す背景通常）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ランプデータテーブルと、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ランプデータテーブルと、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ランプデータテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用ランプデータテーブル（図 8 8 に示す背景確変）と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル（図 8 8 に示す背景時短）と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル（図 8 8 に示す客待ちデモ）と、を含む。

## 【 2 0 2 1 】

上述した背景用ランプ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、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、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、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データを L E D 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。

## 【 2 0 2 2 】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、S P リーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプ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 8 0 に示すように、エラー用ランプデータテーブル、S P リーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプ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。

## 【 2 0 2 3 】

例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応する S P リーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該 S P リーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを L E D ドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプ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、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、S P リーチ用ランプ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ランプ制御される。尚、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが L E D ドライバに出力されている期間において、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データは L E D ドライバに出力されず、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ランプデータテーブルに基づく輝度データが L E D ドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、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ランプデータテーブルに基づく輝度データが L E D ドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制

10

20

30

40

50

御される。

【 2 0 2 4 】

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ランプ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リーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプ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、背景用ランプ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リーチ用ランプ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、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、SPリーチ用ランプ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、当該背景用ランプ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、背景用ランプ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。なお、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

10

【 2 0 2 5 】

また、例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用ランプ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やスーパーリーチ演出中においてSPリーチ用ランプ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、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びSPリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプ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、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプ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、エラー用ランプ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、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプ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ず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプ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。

20

30

40

【 2 0 2 6 】

より具体的には、演出制御用CPU120は、通常状態に対応するランプ制御や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、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプ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ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプ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、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプ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

50

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、エラー用ランプ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、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプ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、当該背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプ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、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプ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。なお、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

10

#### 【2027】

##### [ 遊技効果ランプの点灯態様 ]

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

20

#### 【2028】

「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。

#### 【2029】

例えば、輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、該当するLEDは「消灯」する。また、輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「111」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

30

#### 【2030】

「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。

#### 【2031】

「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。

40

#### 【2032】

##### [ 遊技効果ランプに関する説明 ]

50

次に、遊技効果ランプ 9 のランプ制御について、図 8 1 ~ 図 8 7 を参照しながら説明する。

#### 【 2 0 3 3 】

[ ランプ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 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に格納されたランプ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。

#### 【 2 0 3 4 】

具体的には、表示制御部 1 2 3 は、主基板 1 1 に搭載された CPU 1 0 3 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 ( 3 3 m s ) で 1 減算されるカウンタである。表示制御部 1 2 3 は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ROM 1 2 1 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 1 2 3 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 B X X X など ( 「 X 」 は任意の値 ( 0 ~ F ) ) を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 1 2 3 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。

10

#### 【 2 0 3 5 】

図 8 1 は、ランプ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 8 1 に示すように、例えば、表示制御部 1 2 3 が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド ( B X X X ) を演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル ( X X X ( 親 ) ) のアドレスを特定する。

20

#### 【 2 0 3 6 】

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 ( 点灯箇所または消灯箇所 ) 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。

30

#### 【 2 0 3 7 】

例えば、図 8 3 に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ 9 b が指定されている。また、サイドランプ 9 に対応して子テーブル : X D \_ J \_ L W U \_ 1 \_ B X X X が指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 6 0 0 0 0 0 / 1 0 ) が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 6 0 0 0 0 0 / 1 0 ) が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 のうち対応する情報が格納されていないランプ ( 図 8 3 では、メインランプ 9 a、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e ) については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

40

#### 【 2 0 3 8 】

図 8 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) が指定されている場合には、この 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) を計時するために 1 0 m s ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 CPU 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) を計時したことになる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるラ

50

ンプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms(10分間)を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示(演出シーン)に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示(演出シーン)に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms(10分間)にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

10

#### 【2039】

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。尚、子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。

#### 【2040】

例えば、図84に示す子テーブルにおいては、サイドランプ9b(XD\_J\_LWU\_1\_BX XX)に対応して、孫テーブル:XD\_\_LWU\_1\_BXXX\_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\_BXXX\_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\_BXXX\_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\_BXXX\_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。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ(図84では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e)については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

20

#### 【2041】

図81に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図84に示す子テーブルであれば、サイドランプ9bについて、最初に500msを計時するまで孫テーブル:XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル:XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル:XD\_\_LWU\_1\_XXX\_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル:XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示(演出シーン)に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示(演出シーン)に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms(10分間)にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

30

40

#### 【2042】

また、子テーブルでは、サイドランプ9bをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして、例えば、図85に示すように、1つの孫テーブル:XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1が指定される場合と、図

50

示しないが、2つの孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1及びXD\_\_\_LWU\_2\_XXX\_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9b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左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9b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左側のサイドランプ9bのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ9bのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9b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、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9b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、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

10

#### 【2043】

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。尚、孫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。

#### 【2044】

20

例えば、図85に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ9b（XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, 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, 0x5AA, 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, 0x5AA, 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。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図85では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

30

#### 【2045】

図83～図85に示す孫テーブルの左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9b（XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_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桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から1番目のランプの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桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から2番目のランプの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桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から4番目のランプの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桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から5番目のランプの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桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から6番目のランプの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桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から7番目のランプの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桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4

40

50

桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、9番、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

#### 【2046】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ9b(XD\_\_LWU\_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桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から1番目のランプの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桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から2番目のランプの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桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から4番目のランプの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桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から5番目のランプの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桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から6番目のランプの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桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から7番目のランプの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桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものであり、右側のサイドランプ9b(XD\_\_LWU\_2\_～)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桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から1番目のランプの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桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から2番目のランプの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桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から4番目のランプの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桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から5番目のランプの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桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から6番目のランプの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桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から7番目のランプの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桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

#### 【2047】

また、特に図示しないが、メインランプ9aを指定する孫テーブル(XD\_\_LMAIN\_～)の輝度データにおいては、下位1桁目～3桁目の値がメインランプ9aRGBの値を示すものである。また、可動体ランプ9dを指定する孫テーブル(XD\_\_LLOGO\_～)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桁目の値が可動体ランプ9dの左から1番目のランプの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桁目の値が可動体ランプ9dの左から2番目のランプの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桁目の値が可動体ランプ9

10

20

30

40

50

dの左から2番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が可動体ランプ9dの左から4番目のランプのRGBの値を示すものである。また、装飾ランプ9fを指定する孫テーブル(XD\_\_LSLMP\_~)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桁目の値が装飾ランプ9fの上から1番目のランプの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桁目の値が装飾ランプ9fの上から2番目のランプの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桁目の値が装飾ランプ9fの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が装飾ランプ9fの上から4番目のランプのRGBの値を示し、5番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が装飾ランプ9fの上から5番目のランプのRGBの値を示すものである。また、アタッカランプ9cを指定する孫テーブル(XD\_\_LATAK\_~)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9cの左から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプ9cの左から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプ9cの左から3番目のランプの値を示し、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9cの左から4番目のランプのRGBの値を示すものである。また、ボタンランプ9eを指定する孫テーブル(XD\_\_LPUSH\_~)の輝度データにおいては、下位1桁目～3桁目の値がボタンランプ9e RGBの値を示すものである。

#### 【2048】

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。メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eは、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値(例えば、0)となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

#### 【2049】

メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e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、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。また、輝度データとして「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。

#### 【2050】

図81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84に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9b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, 0x0000をL E Dドライバに出力し、次に1 2 0 m sを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000をL E Dドライバに出力し、次に1 2 0 m sを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000をL E Dドライバに出力し、次に1 2 0 m sを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをL E Dドライバに出力し、次に4 0 m sを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをL E Dドライバに出力する。そして、L E Dドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたL E D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C P U 1 2 0は、L E D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。

【 2 0 5 1 】

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。

【 2 0 5 2 】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【 2 0 5 3 】

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82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82に示すように、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXXにおいては、サイドランプ9b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\_XXX\_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\_XXX\_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\_XXX\_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\_XXX\_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\_XXX\_2においては、サイドランプ9bについて、輝度データ（RGBのデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499」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。

【 2 0 5 4 】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD J LWU 1 XXXの2番目に指定された 50

孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_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\_XXX\_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\_XXX\_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\_XXX\_3に基づく輝度データの出力を開始する。

#### 【2055】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXXの4番目に指定された孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_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\_XXX\_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\_XXX\_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\_XXX\_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。

#### 【2056】

尚、図83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。

#### 【2057】

また、図84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。

#### 【2058】

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

10

20

30

40

50

り効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

【 2 0 5 9 】

[ 非遊技中に用いるランプデータテーブルについて 1 ]

図 8 8 は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。

【 2 0 6 0 】

図 8 8 に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後（通常状態に制御される場合）、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当り遊技状態の終了後（通常状態に制御される場合）、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 0 E を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

10

【 2 0 6 1 】

図 8 8 に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 1 D を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

20

【 2 0 6 2 】

図 8 8 に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1 を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

30

【 2 0 6 3 】

図 8 8 に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部 1 2 3 が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F 0 1 を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 2 0 6 4 】

図 8 8 に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B 0 0 1 を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

40

【 2 0 6 5 】

図 8 8 に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 ボタンランプ 9 e を白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 2 を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 2 0 6 6 】

図 8 8 に示すボタン赤点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデー

50

タテーブルであり、演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123がボタンランプ9eを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B003を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

#### 【2067】

尚、ボタンランプ9eは、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ9e以外の遊技効果ランプ9が指定されないため、演出制御用CPU120は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ9e以外の遊技効果ランプ9については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

10

#### 【2068】

図88に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、表示制御部123が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：BFFFを受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

#### 【2069】

図88に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ9aのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、エラーの発生に伴い表示制御部123から送信される拡張コマンド：BFF1を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

20

#### 【2070】

尚、エラーは、メインランプ9a以外の遊技効果ランプ9が指定されないため、演出制御用CPU120は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ9a以外の遊技効果ランプ9については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

#### 【2071】

[ ランプデータテーブル：背景通常 ]

30

図89は、拡張コマンド：B10Eを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図90は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図91～図92は、ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

#### 【2072】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B10Eを受信した場合に、拡張コマンド：B10Eに基づいて背景通常の親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図89に示すように、メインランプ9aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し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：B10Eを受信した場合に、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPを参照してメインランプ9aのランプ制御を行う。

40

#### 【2073】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPには、図90に示すように、参照するメインランプ9aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

#### 【2074】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO(図91)を参照してランプ制御を行う。

50

## 【 2 0 7 5 】

孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJOには、図 9 1 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJOに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJOに設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

## 【 2 0 7 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJOによるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

## 【 2 0 7 7 】

図 8 9 ~ 図 9 2 に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c 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設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 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サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

## 【 2 0 7 8 】

背景通常の子テーブルがサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

## 【 2 0 7 9 】

尚、背景通常の親テーブルには、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

## 【 2 0 8 0 】

[ ランプデータテーブル：背景時短 ]

図 9 3 は、拡張コマンド：B 1 1 Dを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 9 4 は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 9 5 ~ 図 9 6 は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

## 【 2 0 8 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 1 Dを受信した場合に、拡張コマンド：B 1 1 Dに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図 9 3 ~ 図 9 6 に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について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設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 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

10

20

30

40

50

で指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

#### 【 2 0 8 2 】

背景時短の子テーブルがメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

#### 【 2 0 8 3 】

尚、背景時短の親テーブルには、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【 2 0 8 4 】

[ ランプデータテーブル：背景確変 ]

図 9 7 は、拡張コマンド：B 1 2 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 9 8 は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 9 9 ~ 図 1 0 0 は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

#### 【 2 0 8 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B 1 2 1 に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図 9 7 ~ 図 1 0 0 に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について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設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 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背景通常と同様の手順にてメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

#### 【 2 0 8 6 】

背景確変の子テーブルがメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

#### 【 2 0 8 7 】

尚、背景確変の親テーブルには、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【 2 0 8 8 】

[ ランプデータテーブル：客待ちデモ ]

図 1 0 1 は、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 2 は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 3 ~ 図 1 0 9 は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

#### 【 2 0 8 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B F 0 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B F 0 1 に基づい

10

20

30

40

50

て客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図 1 0 1 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO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：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOを参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

【2090】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOには、図 1 0 2 に示すように、参照する順にメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【2091】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図 1 0 3 ）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ 9 a は白色に点滅する。

【2092】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_02（図 1 0 4 、図 1 0 5 ）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ 9 a は白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【2093】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_OFF（図 1 2 5 ）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1、機種紹介2 - 1、機種紹介3 - 1、機種紹介2 - 2、機種紹介3 - 1、機種紹介2 - 3のパートの期間にわたり、メインランプ 9 a は消灯状態となる。

【2094】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_OFFの実行時間である30500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図 1 2 6 ）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、メインランプ 9 a は虹色に発光色が変化する。

【2095】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図 1 0 3 ）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、メインランプ 9 a は白色に点滅する。

【2096】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図 1 2 6 ）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、メインランプ 9 a は虹色に

10

20

30

40

50

発光色が変化する。

【 2 0 9 7 】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図103）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【 2 0 9 8 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図126）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変わる。

【 2 0 9 9 】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_OFF（図125）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【 2 1 0 0 】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_06（図109）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、メインランプ9aは白色に点灯する。

【 2 1 0 1 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて11番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_OFF（図125）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【 2 1 0 2 】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）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ランプ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、メインランプ9aは、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。

【 2 1 0 3 】

客待ちデモの親テーブルには、図101に示すように、サイドランプ9bについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO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：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOを参照してサイドランプ9bのランプ制御を行う。

【 2 1 0 4 】

子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOには、図102に示すように、参照する順にサイドランプ9bの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

10

20

30

40

50



## 【 2 1 0 5 】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図103）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

## 【 2 1 0 6 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_02（図104、図105）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

10

## 【 2 1 0 7 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_OFF（図125）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

## 【 2 1 0 8 】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_03（図106）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり、サイドランプ9bは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

20

## 【 2 1 0 9 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_03の実行時間である12500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04（図107）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

30

## 【 2 1 1 0 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05（図108）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

## 【 2 1 1 1 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04（図107）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

40

## 【 2 1 1 2 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYA

50

KUMACHIDEMO\_05 (図 1 0 8) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 3 - 2 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は緑色に点滅する。

【 2 1 1 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05 の実行時間である 1 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 9 番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04 (図 1 0 7) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 2 - 3 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

10

【 2 1 1 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04 の実行時間である 5 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 0 番目に設定されている共通テーブル (孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_OFF (図 1 2 5) を参照してランプ制御を行う。これにより、5 0 0 m s にわたりサイドランプ 9 b は消灯状態となる。

【 2 1 1 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル (孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_OFF の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 1 番目に設定されている共通テーブル (孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 (図 1 2 6) を参照してランプ制御を行う。共通テーブル (孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ 9 b は虹色に発光色が変わる。

20

【 2 1 1 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル (孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 の実行時間である 4 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 2 番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 (図 1 0 3) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 1 パートの開始時に、サイドランプ 9 b は白色に点滅する。

30

【 2 1 1 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 3 番目に設定されている共通テーブル (孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 (図 1 2 6) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 1 パートの期間にわたり、サイドランプ 9 b は虹色に発光色が変わる。

【 2 1 1 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル (孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 の実行時間である 4 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 4 番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 (図 1 0 3) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 2 パートの開始時に、サイドランプ 9 b は白色に点滅する。

40

【 2 1 1 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 5 番目に設定されている共通テーブル (孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 (図 1 2 6) を参照してランプ制御を行う。これにより、客

50

待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。

#### 【２１２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて１６番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LWU\_1\_OFF（図１２５）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

#### 【２１２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LWU\_1\_OFFの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて１７番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_06（図１０９）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ、サイドランプ９ｂは白色に点灯する。

#### 【２１２２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_06の実行時間である４０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて１８番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LWU\_1\_OFF（図１２５）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

#### 【２１２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ１０Ｅ、Ｂ１１ＤまたはＢ１２１）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ランプ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、サイドランプ９ｂは、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。

#### 【２１２４】

図１０１～図１０９に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

#### 【２１２５】

これにより可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に５００ｍｓにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－１の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－１の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－２の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－３の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色に変化し

10

20

30

40

50

、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、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。

#### 【２１２６】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦ０１に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃは、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。

#### 【２１２７】

尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【２１２８】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて、企業名パート、機種紹介１パート、機種紹介２－１、機種紹介３－１、機種紹介２－２、機種紹介３－２、機種紹介２－３、メインタイトルパート、サブタイトル１パート、サブタイトル２パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃが各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。

#### 【２１２９】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ９ａについて、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル１パート、サブタイトル２パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機種紹介２－１、機種紹介３－１、機種紹介２－２、機種紹介３－２、機種紹介２－３については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。

#### 【２１３０】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ９ｅの孫テーブルを備えず、ボタンランプ９ｅについては、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。

#### 【２１３１】

また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

#### 【２１３２】

[ランプデータテーブル：ボタン白点灯]

図１１０は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１１は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１２は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

#### 【２１３３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００１に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図１１０に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大

10

20

30

40

50

6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し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：B 0 0 1を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPを参照してボタンランプ9 eのランプ制御を行う。

【2 1 3 4】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPには、図1 1 1に示すように、参照するボタンランプ9 eの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【2 1 3 5】

演出制御用CPU120は、最大6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU（図1 1 2）を参照してランプ制御を行う。

【2 1 3 6】

孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOUには、図1 1 2に示すように、参照するボタンランプ9 eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ9 eは白色に点灯する。

【2 1 3 7】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOUによるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、ボタンランプ9 eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B 0 0 2またはB 0 0 3）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【2 1 3 8】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【2 1 3 9】

〔ランプデータテーブル：ボタン白点滅〕

図1 1 3は、拡張コマンド：B 0 0 2を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図1 1 4は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図1 1 5は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【2 1 4 0】

演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部1 2 3ボタンランプ9 eを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 2を受信した場合に、拡張コマンド：B 0 0 2に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図1 1 3に示すように、ボタンランプ9 eについて最大6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し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：B 0 0 2を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPを参照してボタンランプ9 eのランプ制御を行う。

【2 1 4 1】

10

20

30

40

50

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPには、図 1 1 4 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

#### 【 2 1 4 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU ( 図 1 1 5 ) を参照してランプ制御を行う。

#### 【 2 1 4 3 】

孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSUには、図 1 1 5 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU に設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ 9 e は白色に点滅する。

#### 【 2 1 4 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、ボタンランプ 9 e の点灯状態様を変化させる拡張コマンド ( B 0 0 1 ) を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

#### 【 2 1 4 5 】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【 2 1 4 6 】

[ ランプデータテーブル：ボタン赤点滅 ]

図 1 1 6 は、拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 7 は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 8 は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

#### 【 2 1 4 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 ボタンランプ 9 e を赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に、拡張コマンド：B 0 0 3 に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図 1 1 6 に示すように、ボタンランプ 9 e について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP を参照してボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

#### 【 2 1 4 8 】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPには、図 1 1 7 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

#### 【 2 1 4 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU ( 図 1 1 8 ) を参照してランプ制御を行う。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 5 0 】

孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSUには、図 1 1 8 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU に設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ 9 e は赤色に点滅する。

## 【 2 1 5 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、ボタンランプ 9 e の点灯状態を変化させる拡張コマンド ( B 0 0 1 ) を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

## 【 2 1 5 2 】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ 9 a 、サイドランプ 9 b 、可動体ランプ 9 d 、装飾ランプ 9 f 、アタッカランプ 9 c についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

## 【 2 1 5 3 】

[ ランプデータテーブル：初期化報知 ]

図 1 1 9 は、拡張コマンド：B F F F を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 0 は、ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 1 は、ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

## 【 2 1 5 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F F F を受信した場合に、拡張コマンド：B F F F に基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図 1 1 9 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B F F F を受信した場合に、初期化報知の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOP を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

## 【 2 1 5 5 】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOP には、図 1 2 0 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

## 【 2 1 5 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKA ( 図 1 2 1 ) を参照してランプ制御を行う。

## 【 2 1 5 7 】

孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKA には、図 1 2 1 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKA に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKA に設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、赤色に点灯する。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 5 8 】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_SHOKIKAによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

## 【 2 1 5 9 】

図119～図121に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e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設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eのランプ制御を行う。

## 【 2 1 6 0 】

初期化報知の子テーブルがサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eについても、赤色に点灯する。

## 【 2 1 6 1 】

[ ランプデータテーブル：エラー ]

図122は、拡張コマンド：BFF1を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図123は、ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図であり、図124は、ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

## 【 2 1 6 2 】

演出制御用CPU120は、エラーの発生に伴い表示制御部123から送信される拡張コマンド：BFF1を受信した場合に、拡張コマンド：BFF1に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図122に示すように、メインランプ9aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し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：BFF1を受信した場合に、エラーの親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPを参照してメインランプ9aのランプ制御を行う。

## 【 2 1 6 3 】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPには、図123に示すように、参照するメインランプ9aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

## 【 2 1 6 4 】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_ERROR（図124）を参照してランプ制御を行う。

## 【 2 1 6 5 】

孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_ERRORには、図124に示すように、参照するメインランプ9aの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_ERRORに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_ERRORに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ9aは

10

20

30

40

50



赤色に点滅する。

【 2 1 6 6 】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERRORによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【 2 1 6 7 】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【 2 1 6 8 】

[ 共通テーブル ]

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図125～図129に示すように、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eを消灯させる共通テーブル(XD\_\_\_L～\_OFF)、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eをゆっくりと虹色に変化させる共通テーブル(XD\_\_\_L～\_RAINBOW\_01)、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eを高速で虹色に変化させる共通テーブル(XD\_\_\_L～\_RAINBOW\_02)等を備える。

【 2 1 6 9 】

これらの共通テーブルは、インランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e毎に設けられており、遊技効果ランプ9のうち一部のランプについて、共通テーブルを用いてランプ制御を行うことが可能である。

【 2 1 7 0 】

このように異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照してランプ制御を行うことが可能な共通テーブルを備えることで、データ容量を削減できる。

【 2 1 7 1 】

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。

【 2 1 7 2 】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第1演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第2演出モード、高確高ベース状態において第3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2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、1種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。

【 2 1 7 3 】

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スクロール表示、第2演出モードでは回転表示、第3演出モードでは上下方向の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。

【 2 1 7 4 】

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

10

20

30

40

50

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、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【 2 1 7 5 】

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。

【 2 1 7 6 】

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 R A M 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 R A M 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。

【 2 1 7 7 】

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。

【 2 1 7 8 】

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。

【 2 1 7 9 】

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 A T 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（A T）、特別状態はアシストタイム（A T）等が該当する。

【 2 1 8 0 】

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。

【 2 1 8 1 】

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。

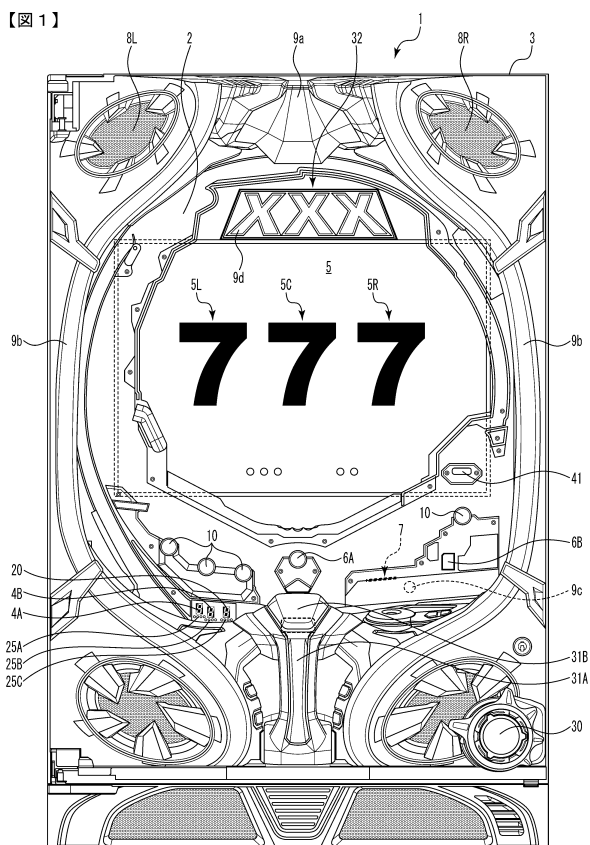
【 符号の説明 】

【 2 1 8 2 】

- 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

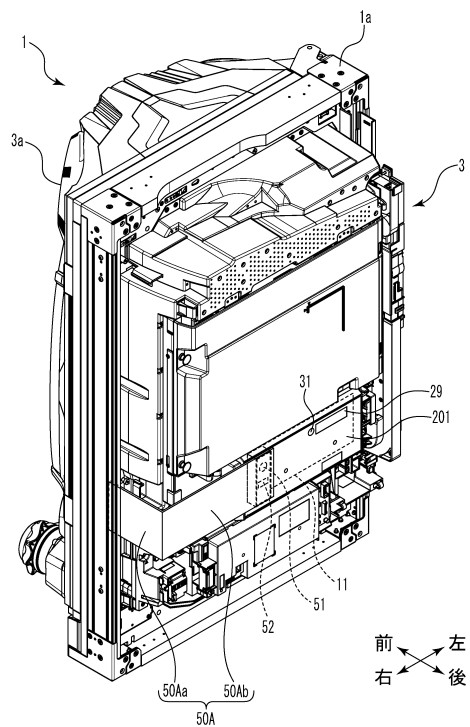
【図面】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

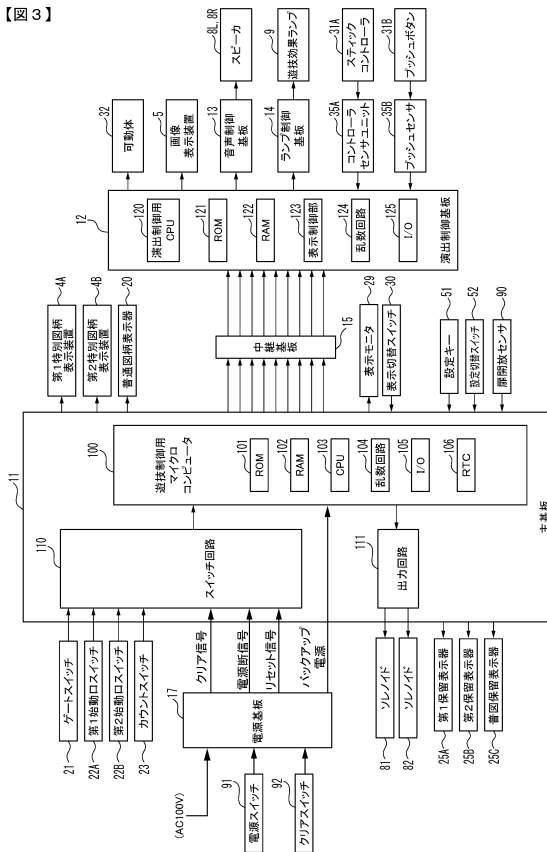
30

40

50

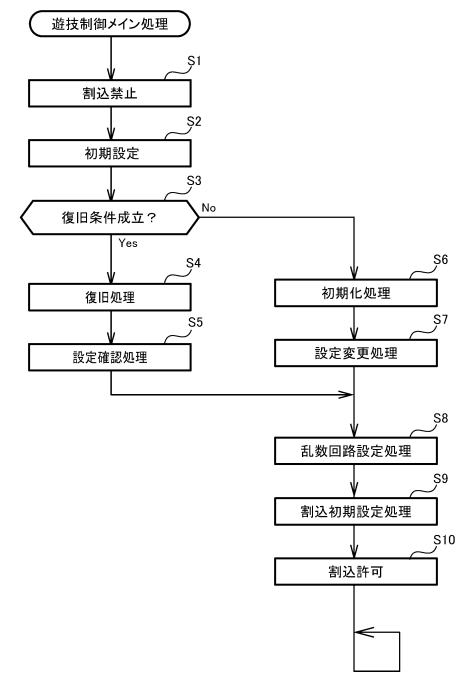
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

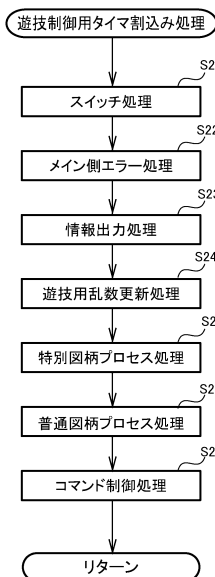


10

20

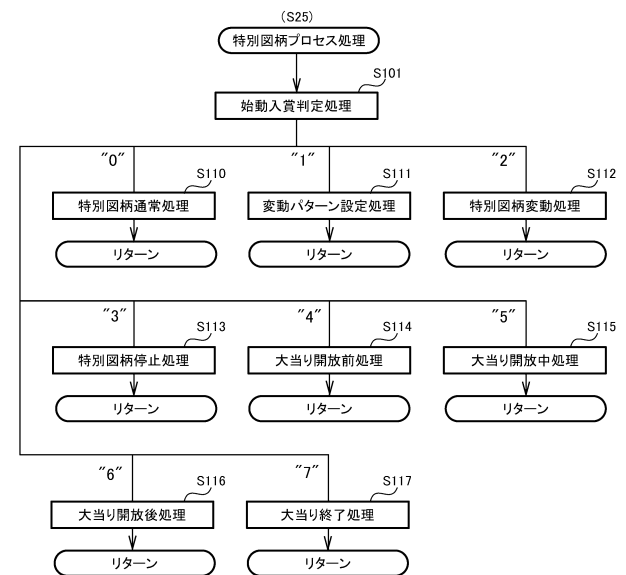
【図 5】

【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

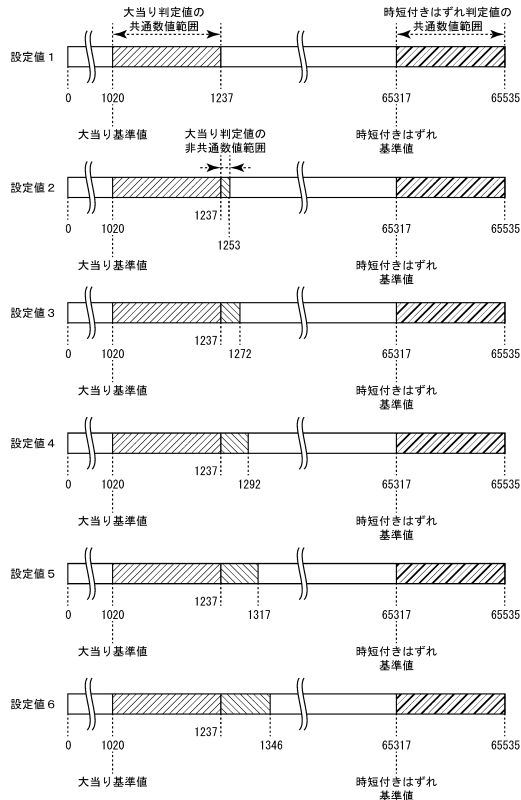
| 遊技状態            | 特図表示結果      | MR1 (設定値1)                | MR1 (設定値2)                | MR1 (設定値3)                | MR1 (設定値4)                | MR1 (設定値5)                | MR1 (設定値6)                |
|-----------------|-------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 大当り             | 大当り         | 1020~1237<br>(確率:1/300)   | 1020~1253<br>(確率:1/280)   | 1020~1272<br>(確率:1/260)   | 1020~1292<br>(確率:1/240)   | 1020~1317<br>(確率:1/220)   | 1020~1346<br>(確率:1/200)   |
| 通常状態<br>または時短状態 | 時短付き<br>はずれ | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(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                    |
| 増量状態            | 大当り         | 1020~1346<br>(確率:1/200)   | 1020~1383<br>(確率:1/180)   | 1020~1429<br>(確率:1/160)   | 1020~1487<br>(確率:1/140)   | 1020~1556<br>(確率:1/120)   | 1020~1674<br>(確率:1/100)   |
|                 | 時短付き<br>はずれ | -                         | -                         | -                         | -                         | -                         | -                         |
|                 | はずれ         | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    |

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

| 遊技状態            | 特図表示結果      | MR1 (設定値1)                | MR1 (設定値2)                | MR1 (設定値3)                | MR1 (設定値4)                | MR1 (設定値5)                | MR1 (設定値6)                |
|-----------------|-------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 大当り             | 大当り         | 1020~1237<br>(確率:1/300)   | 1020~1253<br>(確率:1/280)   | 1020~1272<br>(確率:1/260)   | 1020~1292<br>(確率:1/240)   | 1020~1317<br>(確率:1/220)   | 1020~1346<br>(確率:1/200)   |
| 通常状態<br>または時短状態 | 時短付き<br>はずれ | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(確率:1/300) | 65317~65535<br>(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                    |
| 増量状態            | 大当り         | 1020~1346<br>(確率:1/200)   | 1020~1383<br>(確率:1/180)   | 1020~1429<br>(確率:1/160)   | 1020~1487<br>(確率:1/140)   | 1020~1556<br>(確率:1/120)   | 1020~1674<br>(確率:1/100)   |
|                 | 時短付き<br>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                    |

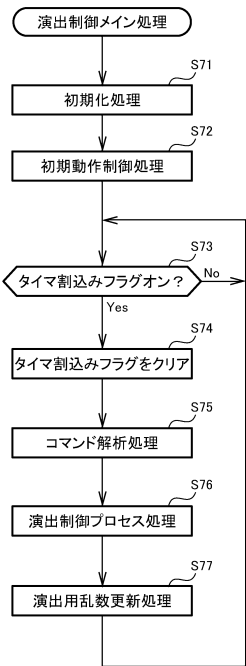
【図 8】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)

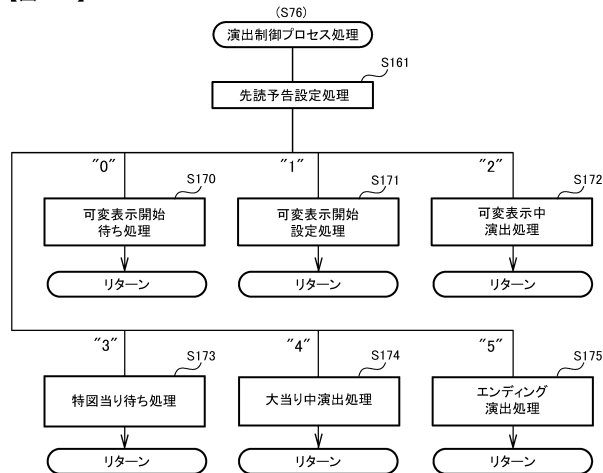


【図 9】

【図 9】



【図 10】



10

20

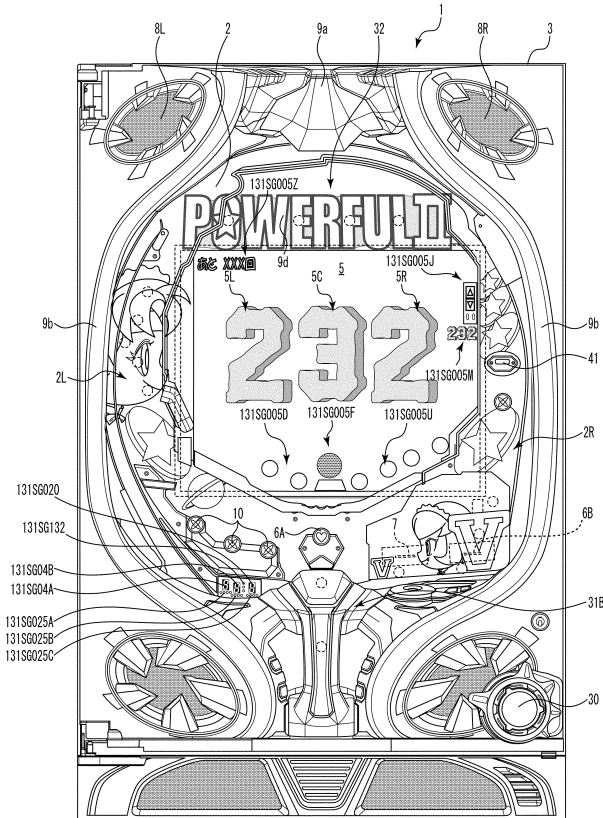
30

40

50

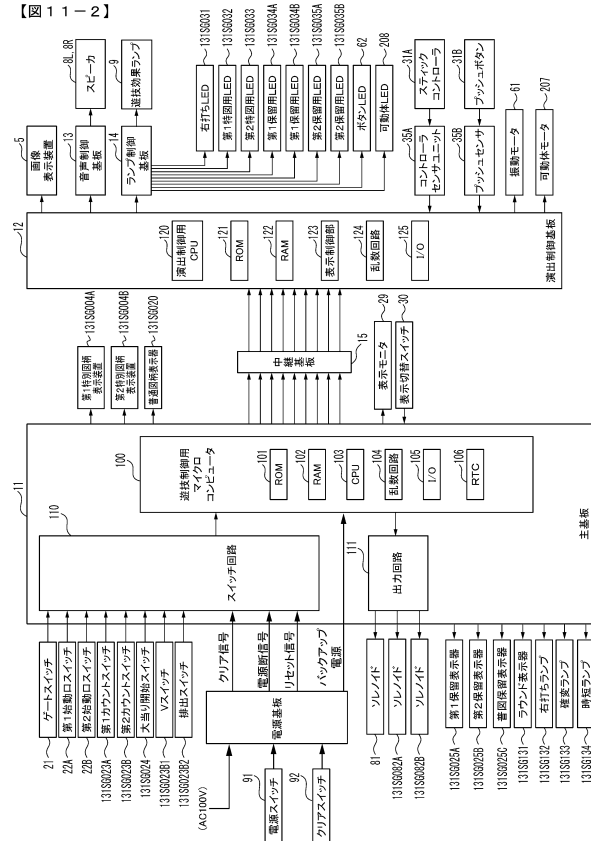
## 【図 11 - 1】

【図 11-1】 特徴部 131SG



## 【図 11 - 2】

【図 11-2】



10

20

## 【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<br>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<br>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<br>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<br>開放対象          | 2ラウンド目<br>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<br>(Vフタ: ショート開放) | 第1大入賞口         | 110回<br>(110回以内の大当りまで) | 110回<br>(110回以内の大当りまで) | 6     |
| 大当りB  | 第2大入賞口<br>(Vフタ: ロング開放)  | 第1大入賞口         | 110回<br>(110回以内の大当りまで) | 110回<br>(110回以内の大当りまで) | 6     |
| 大当りC  | 第2大入賞口<br>(Vフタ: ロング開放)  | 第1大入賞口         | 110回<br>(110回以内の大当りまで) | 110回<br>(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<br>(救済時短) | 1100回 |

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                               |
|---------------|--------|------------|----------------------------------|
| 非リーチ          | PA1-1  | 12000      | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)             |
|               | PA1-2  | 5000       | 可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)   |
|               | PA1-3  | 2000       | 短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)              |
|               | PA1-4  | 500        | 短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)              |
| ノーマルリーチ       | PA2-1  | 20000      | ノーマルリーチ(はずれ)                     |
| 低ベース弱スーパーリーチ  | PA2-2  | 43000      | 低ベース弱スーパーリーチA(はずれ)               |
|               | PA2-3  | 53000      | 低ベース弱スーパーリーチB(はずれ)               |
| 低ベース強スーパーリーチA | PA2-4  | 63000      | 低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(はずれ) |
|               | PA2-5  | 73000      | 低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(はずれ) |
|               | PA2-6  | 40000      | 低ベース強スーパーリーチA(はずれ)               |
|               | PA2-7  | 78000      | 低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(はずれ) |
| 低ベース強スーパーリーチB | PA2-8  | 83000      | 低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(はずれ) |
|               | PA2-9  | 45000      | 低ベース強スーパーリーチB(はずれ)               |
| 低ベース強スーパーリーチC | PA2-10 | 88000      | 低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(はずれ) |
|               | PA2-11 | 93000      | 低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(はずれ) |
|               | PA2-12 | 50000      | 低ベース強スーパーリーチC(はずれ)               |
| 低ベース最強スーパーリーチ | PA2-13 | 98000      | 低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ) |
|               | PA2-14 | 103000     | 低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ) |
|               | PA2-15 | 60000      | 低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)               |
| 高ベーススーパーリーチA  | PA2-16 | 30000      | 高ベーススーパーリーチA(はずれ)                |
| 高ベーススーパーリーチB  | PA2-17 | 30000      | 高ベーススーパーリーチB(はずれ)                |
| 高ベーススーパーリーチC  | PA2-18 | 30000      | 高ベーススーパーリーチC(はずれ)                |
| 高ベーススーパーリーチD  | PA2-19 | 30000      | 高ベーススーパーリーチD(はずれ)                |

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

大当り変動パターン

| 変動パターン種別      | 変動パターン | 特図変動時間(ms)   | 内容                               |
|---------------|--------|--------------|----------------------------------|
| ノーマルリーチ       | PB1-1  | 20000+15000  | ノーマルリーチ(大当り)                     |
| 低ベース強スーパーリーチA | PB1-2  | 63000+15000  | 低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(大当り) |
|               | PB1-3  | 73000+15000  | 低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(大当り) |
|               | PB1-4  | 40000+15000  | 低ベース強スーパーリーチA(大当り)               |
| 低ベース強スーパーリーチB | PB1-5  | 78000+15000  | 低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(大当り) |
|               | PB1-6  | 83000+15000  | 低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(大当り) |
|               | PB1-7  | 45000+15000  | 低ベース強スーパーリーチB(大当り)               |
| 低ベース強スーパーリーチC | PB1-8  | 88000+15000  | 低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(大当り) |
|               | PB1-9  | 93000+15000  | 低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(大当り) |
|               | PB1-10 | 50000+15000  | 低ベース強スーパーリーチC(大当り)               |
| 低ベース最強スーパーリーチ | PB1-11 | 98000+15000  | 低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(大当り) |
|               | PB1-12 | 103000+15000 | 低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(大当り) |
|               | PB1-13 | 60000+15000  | 低ベース最強スーパーリーチ(大当り)               |
| 高ベーススーパーリーチA  | PB1-14 | 30000+15000  | 高ベーススーパーリーチA(大当り)                |
| 高ベーススーパーリーチB  | PB1-15 | 30000+15000  | 高ベーススーパーリーチB(大当り)                |
| 高ベーススーパーリーチC  | PB1-16 | 30000+15000  | 高ベーススーパーリーチC(大当り)                |
| 高ベーススーパーリーチD  | PB1-17 | 30000+15000  | 高ベーススーパーリーチD(大当り)                |
| 非リーチ          | PB1-18 | 500+15000    | 短縮(時短制御中)→非リーチ(大当り)              |

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA  
[通常状態]

| 変動パターン種別        | MR3       |
|-----------------|-----------|
| 非リーチ            | 0~3299    |
| ノーマルリーチ         | 3300~4053 |
| 低ベース弱スーパーリーチA、B | 4054~4073 |
| 低ベース強スーパーリーチA   | 4074~4081 |
| 低ベース強スーパーリーチB   | 4082~4089 |
| 低ベース強スーパーリーチC   | 4090~4094 |
| 低ベース最強スーパーリーチ   | 4095      |

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルA  
[通常状態]

| 変動パターン種別        | MR3       |
|-----------------|-----------|
| 非リーチ            | -         |
| ノーマルリーチ         | 0~1298    |
| 低ベース弱スーパーリーチA、B | -         |
| 低ベース強スーパーリーチA   | 1299~1934 |
| 低ベース強スーパーリーチB   | 1935~2676 |
| 低ベース強スーパーリーチC   | 2677~3706 |
| 低ベース最強スーパーリーチ   | 3707~4095 |

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB  
[時短状態A及び確変状態]

| 変動パターン種別     | MR3       |
|--------------|-----------|
| 非リーチ         | 0~3849    |
| ノーマルリーチ      | 3850~4048 |
| 高ベーススーパーリーチA | 4049~4086 |
| 高ベーススーパーリーチB | 4087~4093 |
| 高ベーススーパーリーチC | 4094~4099 |
| 高ベーススーパーリーチ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       |
|--------------|-----------|
| 非リーチ         | -         |
| ノーマルリーチ      | 0~25      |
| 高ベーススーパーリーチA | 26~975    |
| 高ベーススーパーリーチB | 976~2075  |
| 高ベーススーパーリーチC | 2076~3380 |
| 高ベーススーパーリーチD | 3381~4095 |

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC  
[時短状態B]

| 変動パターン種別 | MR3    |
|----------|--------|
| 非リーチ     | 0~4095 |

(F)大当り用変動パターン種別判定テーブルC  
[時短状態B]

| 変動パターン種別 | MR3    |
|----------|--------|
| 非リーチ     | 0~4095 |

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0~2]

| 変動パターン種別        | 変動パターン | 特図時間(ms) | MR4     |
|-----------------|--------|----------|---------|
| 非リーチ            | PA1-1  | 12000    | 0~255   |
| ノーマルリーチ         | PA2-1  | 20000    | 0~255   |
| 低ベース弱スーパーリーチA、B | PA2-2  | 43000    | 0~199   |
|                 | PA2-3  | 53000    | 200~255 |
| 低ベース強スーパーリーチA   | PA2-4  | 63000    | 0~88    |
|                 | PA2-5  | 73000    | 89~173  |
|                 | PA2-6  | 40000    | 174~255 |
| 低ベース強スーパーリーチB   | PA2-7  | 78000    | 0~88    |
|                 | PA2-8  | 83000    | 89~173  |
|                 | PA2-9  | 45000    | 174~255 |
| 低ベース強スーパーリーチC   | PA2-10 | 88000    | 0~88    |
|                 | PA2-11 | 93000    | 89~173  |
|                 | PA2-12 | 50000    | 174~255 |
| 低ベース最強スーパーリーチ   | PA2-13 | 98000    | 0~88    |
|                 | PA2-14 | 103000   | 89~173  |
|                 | PA2-15 | 60000    | 174~255 |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

| 変動パターン種別        | 変動パターン | 特図時間(ms) | MR4     |
|-----------------|--------|----------|---------|
| 非リーチ            | PA1-2  | 5000     | 0~255   |
| ノーマルリーチ         | PA2-1  | 20000    | 0~255   |
| 低ベース弱スーパーリーチA、B | PA2-2  | 43000    | 0~199   |
|                 | PA2-3  | 53000    | 200~255 |
| 低ベース強スーパーリーチA   | PA2-4  | 63000    | 0~88    |
|                 | PA2-5  | 73000    | 89~173  |
|                 | PA2-6  | 40000    | 174~255 |
| 低ベース強スーパーリーチB   | PA2-7  | 78000    | 0~88    |
|                 | PA2-8  | 83000    | 89~173  |
|                 | PA2-9  | 45000    | 174~255 |
| 低ベース強スーパーリーチC   | PA2-10 | 88000    | 0~88    |
|                 | PA2-11 | 93000    | 89~173  |
|                 | PA2-12 | 50000    | 174~255 |
| 低ベース最強スーパーリーチ   | PA2-13 | 98000    | 0~88    |
|                 | PA2-14 | 103000   | 89~173  |
|                 | PA2-15 | 60000    | 174~255 |

## 【図 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<br>スーパーリーチA | PA2-16 | 30000    | 0~255 |
| 高ベース<br>スーパーリーチB | PA2-17 | 30000    | 0~255 |
| 高ベース<br>スーパーリーチC | PA2-18 | 30000    | 0~255 |
| 高ベース<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>スーパーリーチA | PB1-14 | 30000+15000 | 0~255 |
| 高ベース<br>スーパーリーチB | PB1-15 | 30000+15000 | 0~255 |
| 高ベース<br>スーパーリーチC | PB1-16 | 30000+15000 | 0~255 |
| 高ベース<br>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<br>(発展期待度) | 期待度示唆表示           |
|-------------------|---------------------|-------------------|-------------------|
| 低ベース弱<br>スーパーリーチA | —                   | 0%<br>(約44%)      | 無し                |
| 低ベース弱<br>スーパーリーチB | —                   | 0%<br>(約68%)      | 無し                |
| 低ベース強<br>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%<br>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<br>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%<br>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<br>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%<br>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<br>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%<br>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<br>スーパーリーチA | 約14%   | 有り(星3個)   |
| 高ベース<br>スーパーリーチB | 約16%   | 有り(星3.5個) |
| 高ベース<br>スーパーリーチC | 約27%   | 有り(星4個)   |
| 高ベース<br>スーパーリーチD | 約70%   | 有り(星4.5個) |

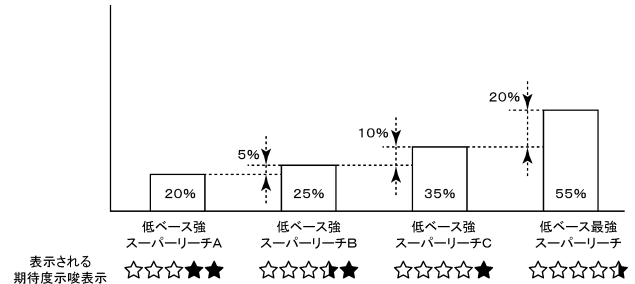
(C)確変状態におけるリーチ演出

| リーチ演出            | 大当り期待度 | 期待度示唆表示   |
|------------------|--------|-----------|
| 高ベース<br>スーパーリーチA | 約40%   | 有り(星3個)   |
| 高ベース<br>スーパーリーチB | 約45%   | 有り(星3.5個) |
| 高ベース<br>スーパーリーチC | 約60%   | 有り(星4個)   |
| 高ベース<br>スーパーリーチD | 約90%   | 有り(星4.5個) |

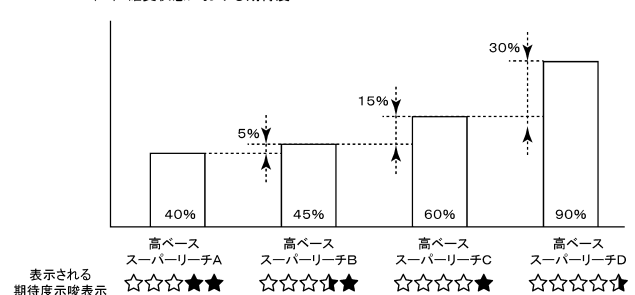
## 【図 11-12】

【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始動口入賞への入賞を通知                     |
| B2   | 00  | 第2始動口入賞指定     | 第2始動口入賞への入賞を通知                     |
| C1   | XX  | 第1保留記憶数通知     | 第1保留記憶数を通知                         |
| C2   | XX  | 第2保留記憶数通知     | 第2保留記憶数を通知                         |
| C4   | XX  | 図柄指定          | 始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定             |
| C6   | XX  | 変動カテゴリー指定     | 始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリー)を指定          |
| D1   | 00  | 大当り開始スイッチ通過通知 | 大当り開始スイッチ通過を通知                     |
| D2   | 00  | V入賞通知         | V入賞を通知                             |
| E1   | XX  | 残り時短回数通知      | 残り時短回数を通知                          |
| E2   | XX  | 残り確変回数通知      | 残り確変回数を通知                          |
| F1   | 00  | 右打ちLED点灯通知    | 右打ちLEDの点灯を通知                       |
| F1   | 01  | 右打ちLED消灯通知    | 右打ちLEDの消灯を通知                       |
| 91   | XX  | 復旧時救済時短回数指定   | 電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定       |
| 94   | XX  | 救済時短回数指定      | 救済時短までの回転数情報を指定                    |
| 96   | XX  | 救済時短回数2指定     | 救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定 |
| 9F   | 00  | 客待ちデモ表示指定     | 客待ちデモンストラーション表示の指定                 |

(B)

| MODE | EXT | 名称         | 指定内容 |
|------|-----|------------|------|
| 8C   | 00  | 第1可変表示結果指定 | はずれ  |
| 8C   | 01  | 第2可変表示結果指定 | 大当りA |
| 8C   | 02  | 第3可変表示結果指定 | 大当りB |
| 8C   | 03  | 第4可変表示結果指定 | 大当りC |

(C)

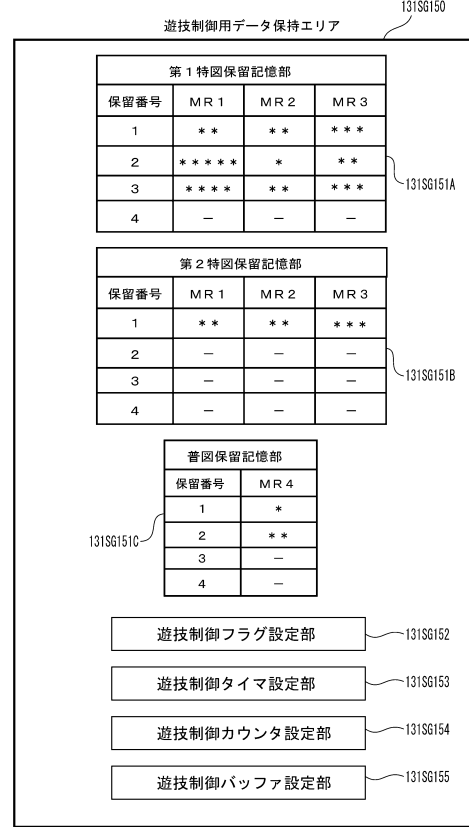
| MODE | EXT   | 名称           | 指定内容           |
|------|-------|--------------|----------------|
| 91   | 00~0F | 復旧時救済時短回数1指定 | 救済時短カウンタの値の1桁目 |
| 91   | 10~1F | 復旧時救済時短回数2指定 | 救済時短カウンタの値の2桁目 |
| 91   | 20~2F | 復旧時救済時短回数3指定 | 救済時短カウンタの値の3桁目 |
| 91   | 30~3F | 復旧時救済時短回数4指定 | 救済時短カウンタの値の4桁目 |

(D)

| MODE | EXT | 名称        | 指定内容          |
|------|-----|-----------|---------------|
| 94   | 00  | 救済時短回数A指定 | 救済時短到達        |
| 94   | 01  | 救済時短回数B指定 | 救済時短まで1~125回転 |
| 94   | 7E  | 救済時短回数C指定 | 救済時短まで126回転   |
| 94   | 7F  | 救済時短回数D指定 | 救済時短まで127回転以上 |

## 【図 1 1 - 1 4】

【図 1 1 - 1 4】



10

20

30

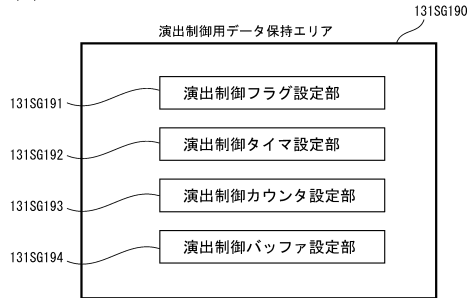
40

50

## 【図 1 1 - 1 5】

【図 1 1 - 1 5】

(A)



(B)

(B)

131SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

|              | バッファ番号 | 始動口<br>入賞指定 | 図柄指定     | 変動カテゴリ   | 保留記憶数<br>通知 | 保留表<br>フラグ |
|--------------|--------|-------------|----------|----------|-------------|------------|
| 第1特図<br>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<br>保留記憶 | 2-1    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —          |
|              | 2-2    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —          |
|              | 2-3    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —          |
|              | 2-4    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —          |

(C)

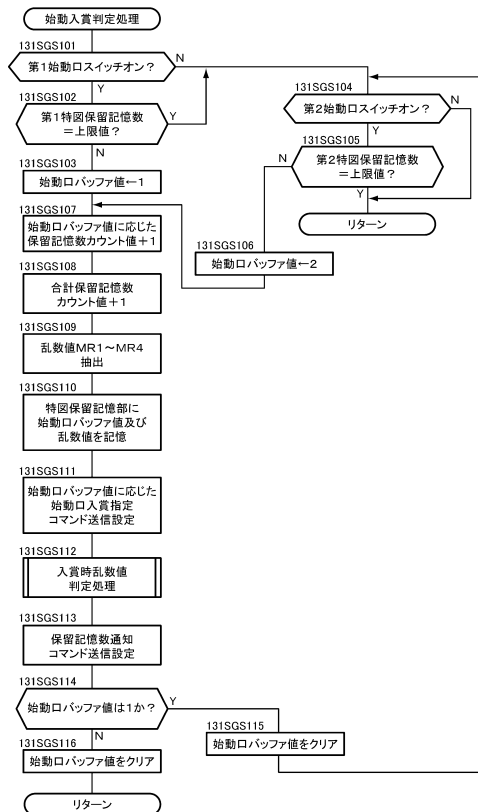
| アクティブ表示バッファ |          |          |          |         |
|-------------|----------|----------|----------|---------|
| 始動口入賞指定     | 図柄指定     | 変動カテゴリー  | 保留記憶数通知  | 保留表示フラグ |
| B100 (H)    | C400 (H) | C600 (H) | C102 (H) | 0       |

131SG194B

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】

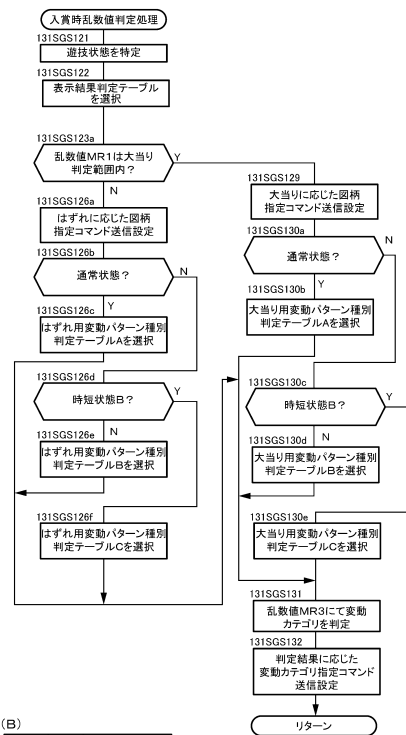
【図 1 1 - 1 6】



## 【図 11-17】

【図 11-17】

(A)

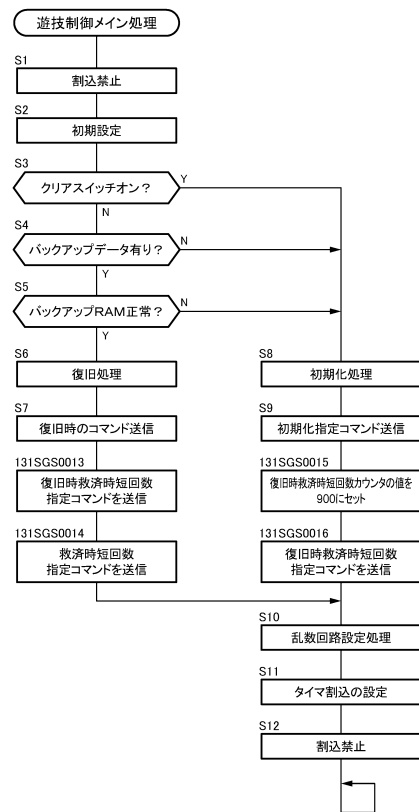


(B)

| MODE | EXT | 変動カテゴリ |
|------|-----|--------|
| C6   | 00  | 非リーチ   |
|      | 01  | Sリーチ   |
|      | 02  | その他    |

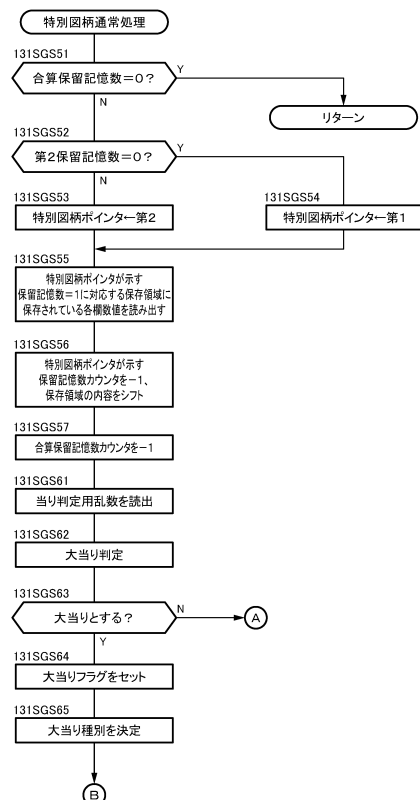
## 【図 11-18】

【図 11-18】



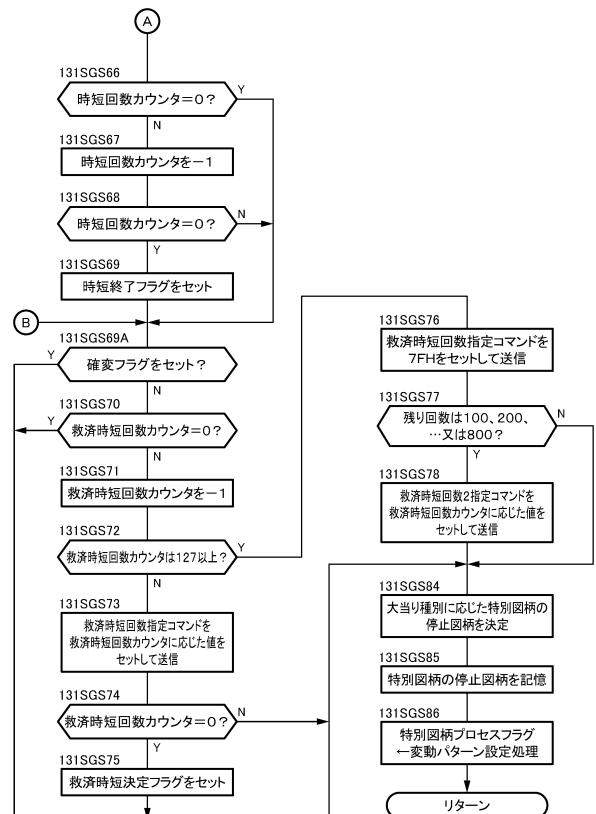
## 【図 11-19】

【図 11-19】



## 【図 11-20】

【図 11-20】



10

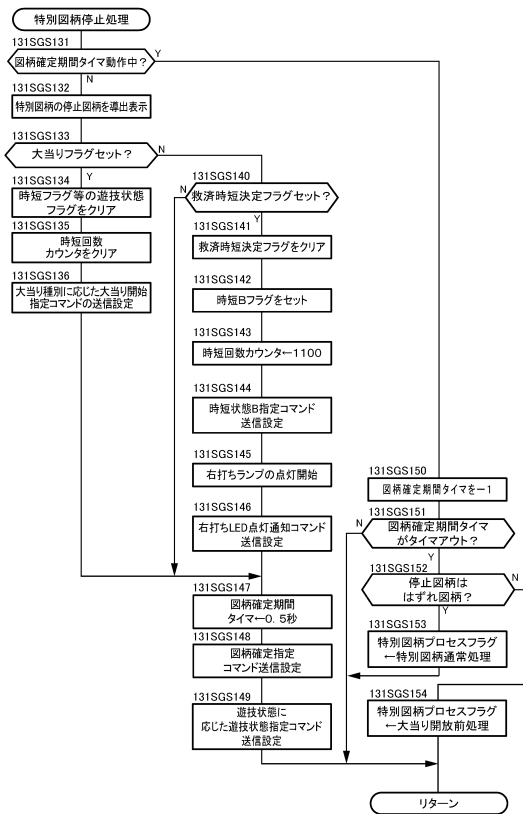
20

30

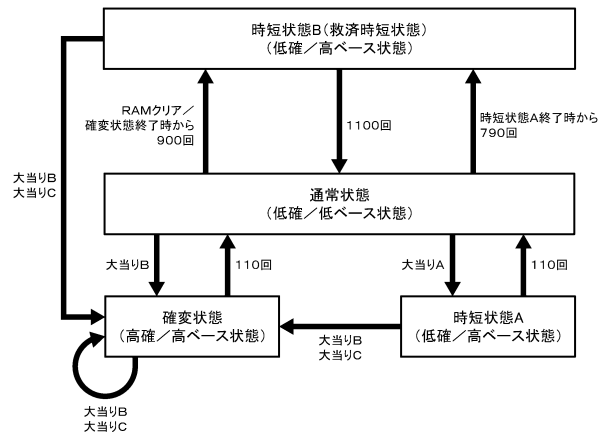
40

50

【図 1 1-2 1】



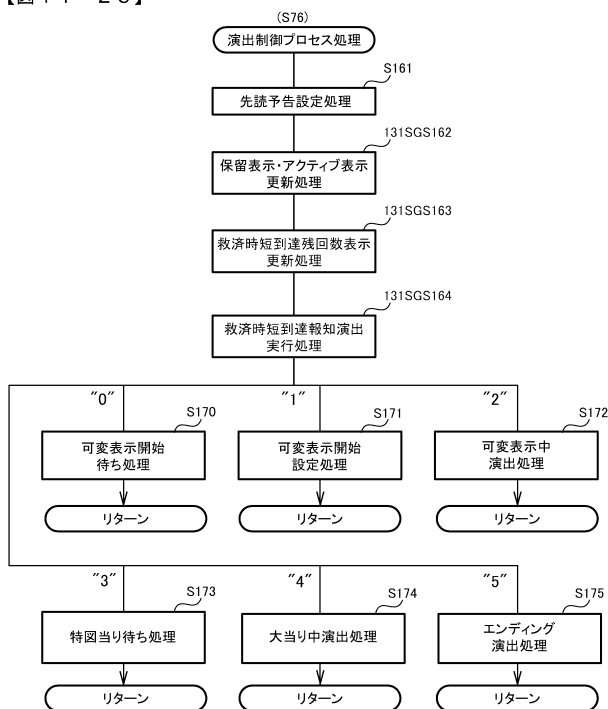
【図 1 1-2 2】



10

20

【図 1 1-2 3】



【図 1 1-2 4】

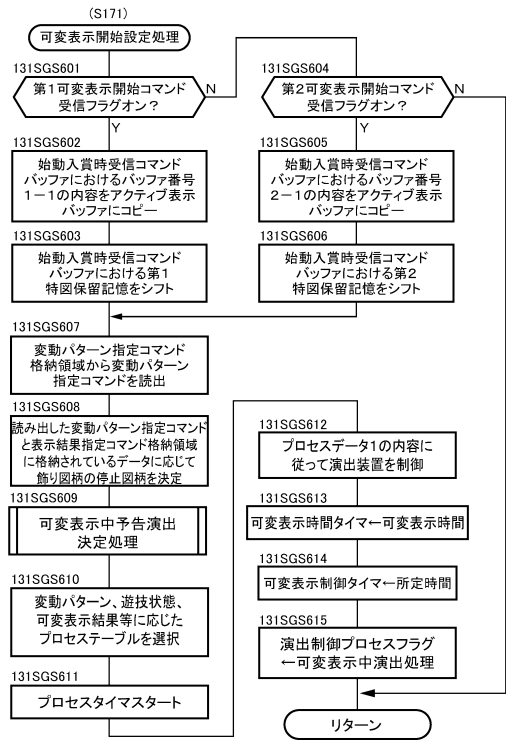
| 可変表示結果及び<br>変動カテゴリ | 先読予告非実行 | 先読予告実行          |                |
|--------------------|---------|-----------------|----------------|
|                    |         | 演出パターン $\alpha$ | 演出パターン $\beta$ |
| はずれ<br>(非リーチ)      | 95%     | 5%              | 0%             |
| はずれ<br>(Nリーチ)      | 90%     | 10%             | 0%             |
| はずれ<br>(Sリーチ)      | 70%     | 20%             | 10%            |
| 大当たり               | 5%      | 30%             | 65%            |

30

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<br>(非リーチ)    | 1 0 0 % | —       | —         | —        |
| はずれ<br>(ノーマルリーチ) | —       | 9 5 %   | 5 %       | —        |
| はずれ<br>(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               |

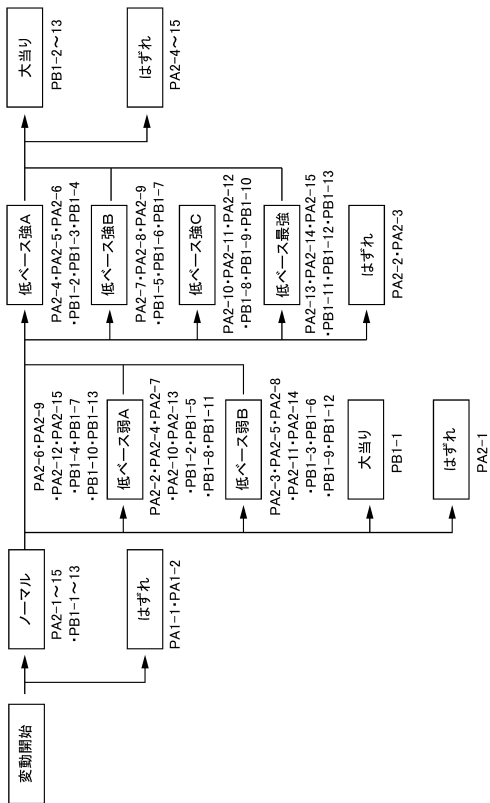
30

40

50

【図 11-29】

【図 11-29】

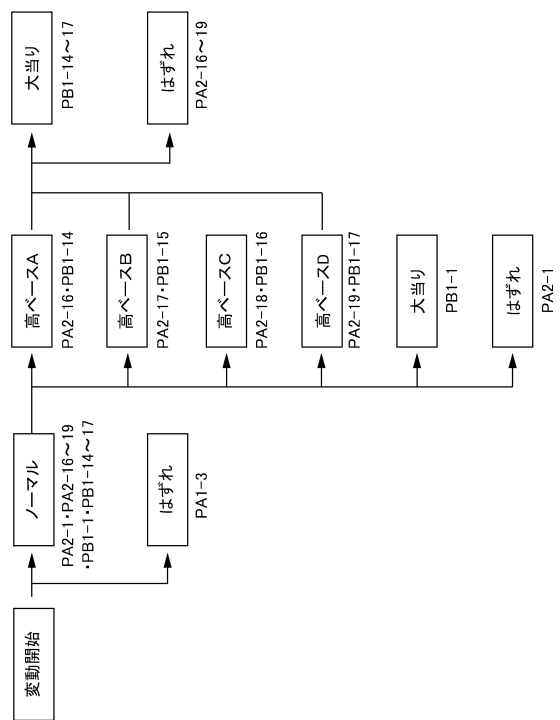


10

20

【図 11-30】

【図 11-30】



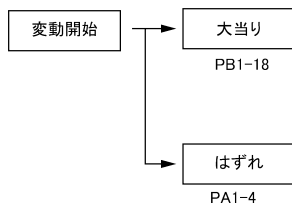
30

40

50

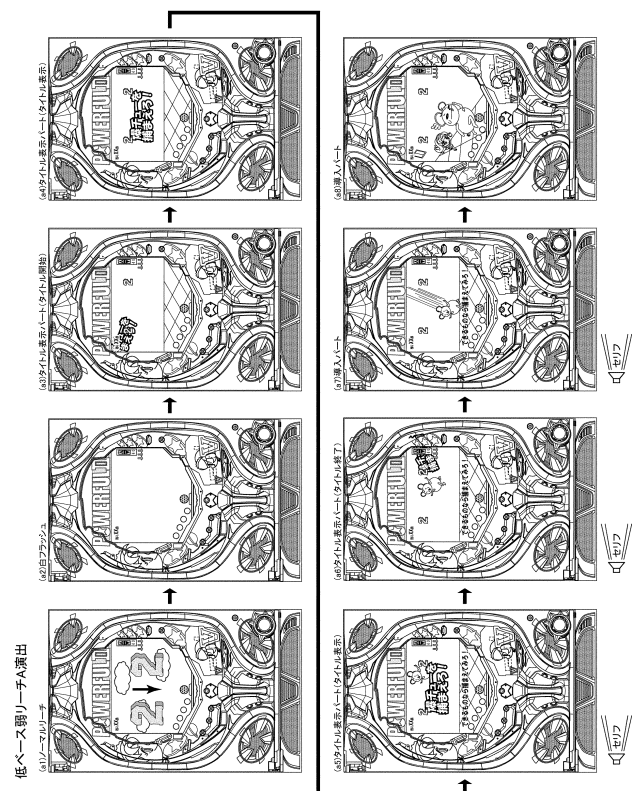
【図 11-31】

【図 11-31】

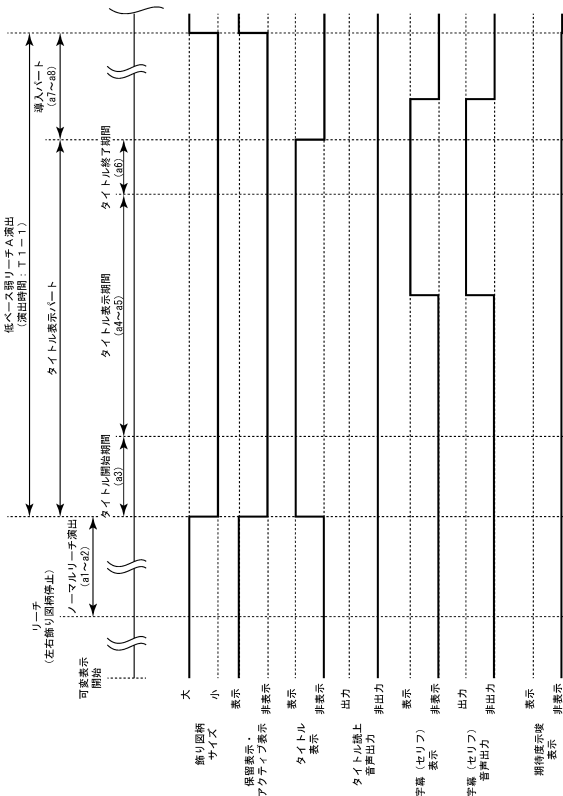


【図 11-32】

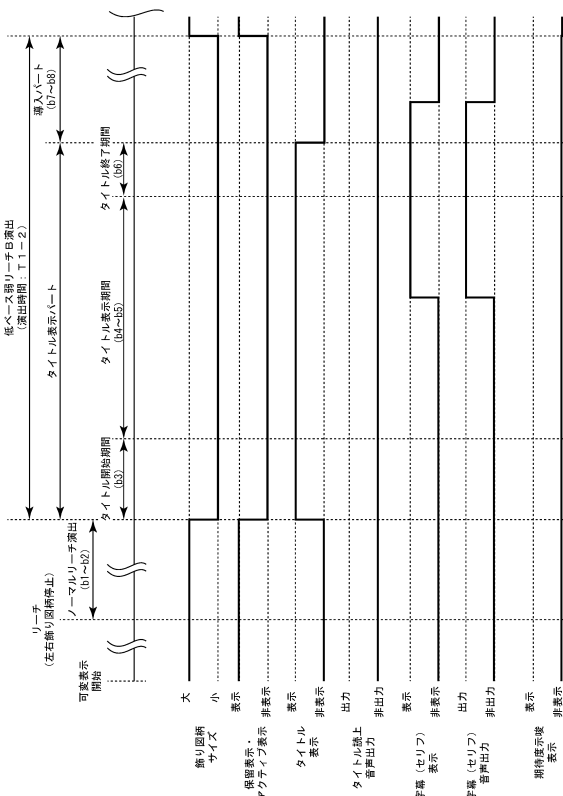
【図 11-32】



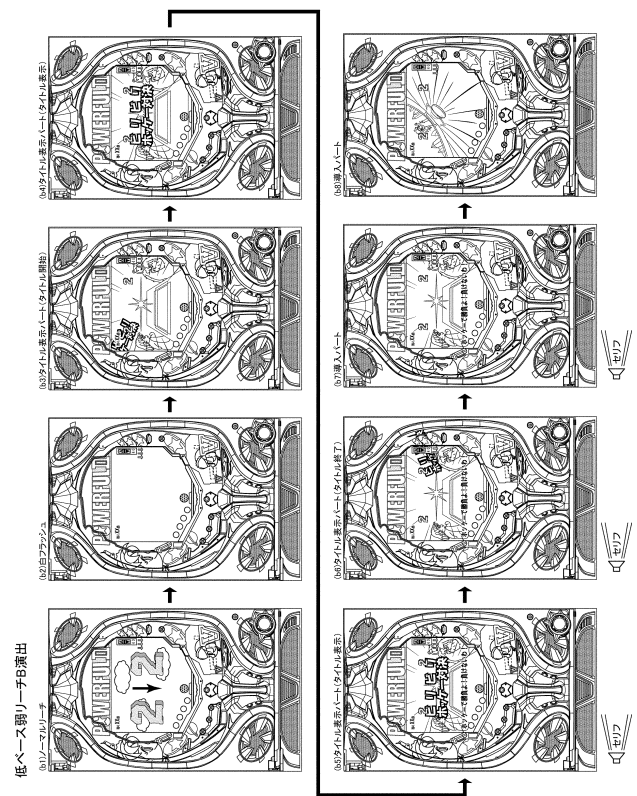
【図 11-33】



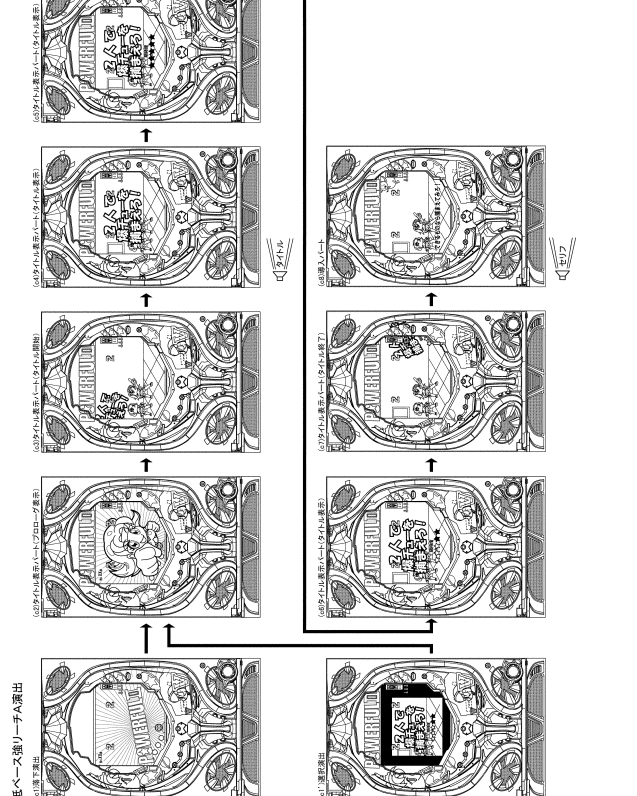
【図 11-35】



【図 11-34】



【図 11-36】



10

20

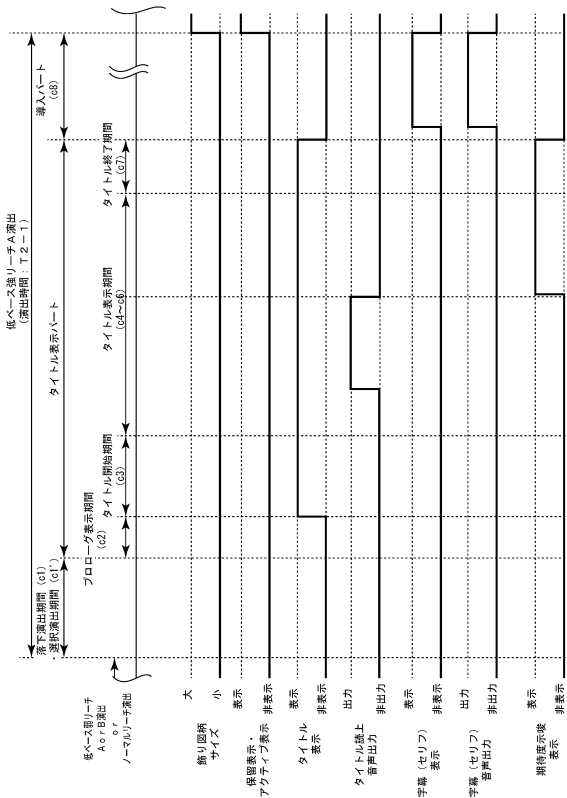
30

40

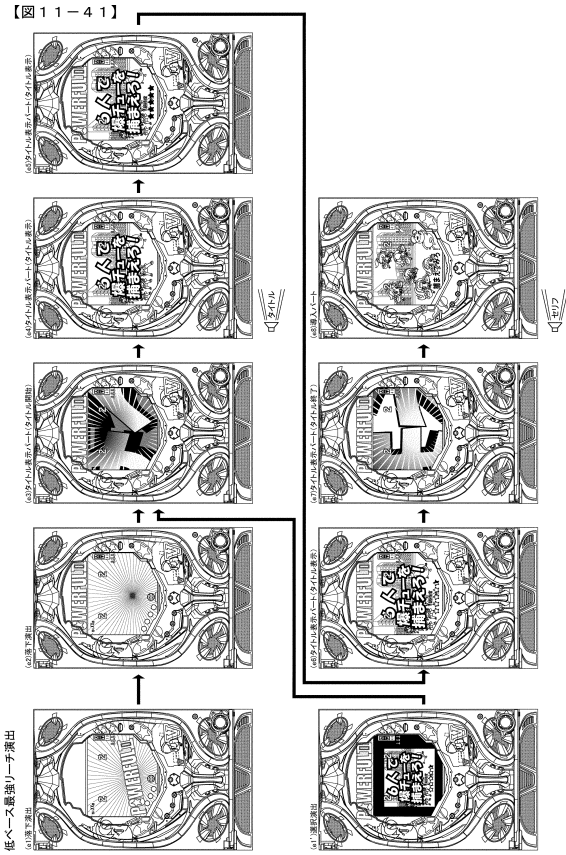
50

【 図 1 1 - 3 7 】

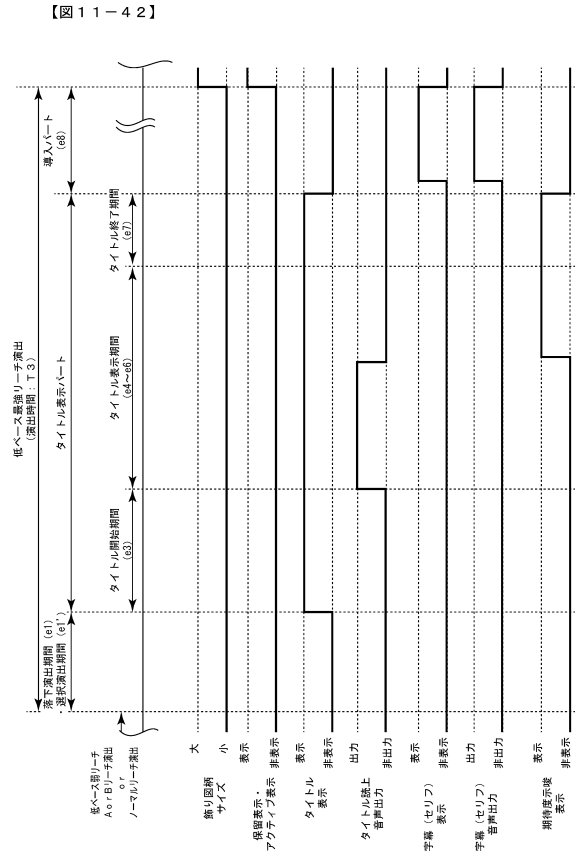
【图 11-37】



【図 11-41】



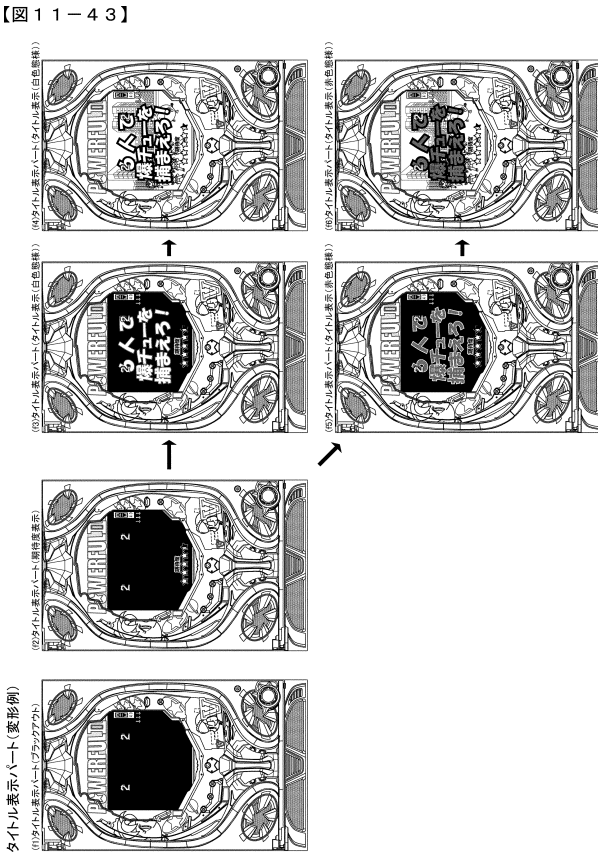
【図 11-42】



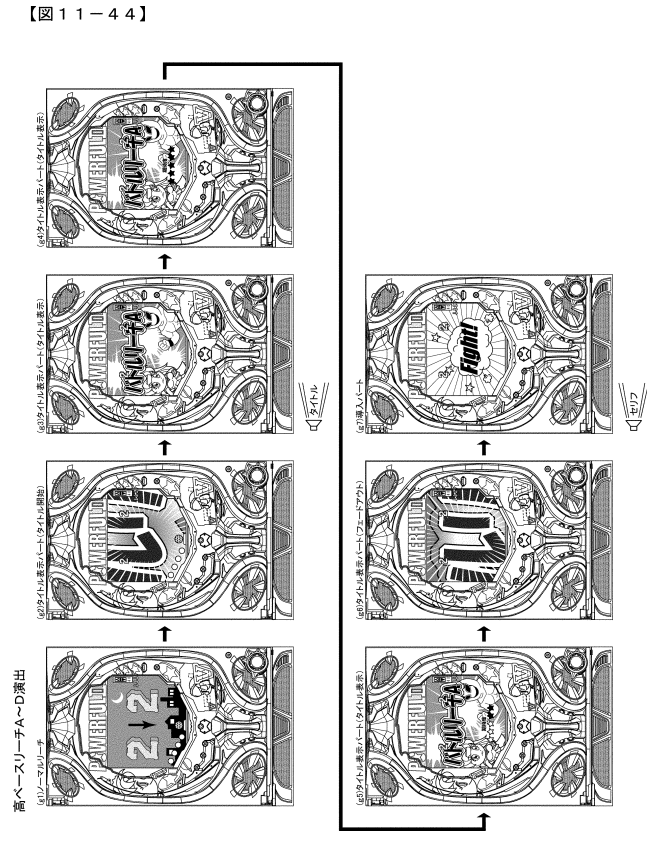
10

20

【図 11-43】



【図 11-44】



30

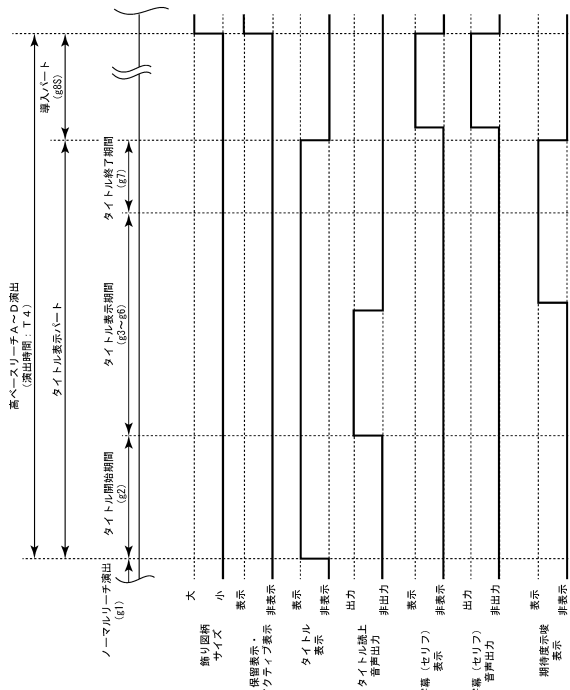
40

50



【 ㊦ 1 1 - 4 5 】

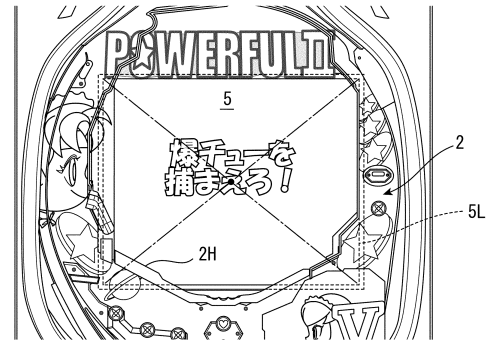
【图 11-45】



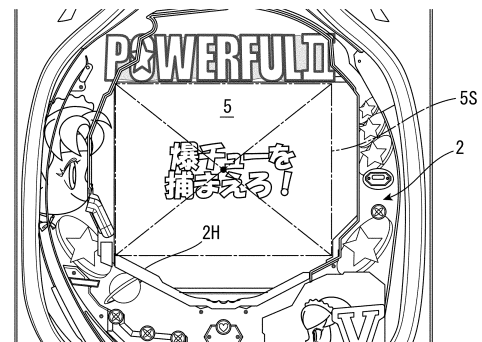
【 図 1 1 - 4 6 】

【図 11-46】

(A)



(B)



【 図 1 1 - 4 7 】

【図 11-47】

スーパーリーチ演出の演出時間

| スーパー<br>リーチ演出    | 演出時間  | タイトル表示バート |          |          |          |         |
|------------------|-------|-----------|----------|----------|----------|---------|
|                  |       | 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<br>弱リーチA演出  | T 1-1 | T t 1     | T t 1 a  | T t 1 b  | T t 1 c  | T t 1 d |
| 低ベース<br>弱リーチB演出  | T 1-2 | T t 1     | T t 1 a  | T t 1 b  | T t 1 c  | T t 1 d |
| 低ベース<br>強リーチA演出  | T 2-1 | T t 2     | T t 2 a  | T t 2 b  | T t 2 c  | T t 2 d |
| 低ベース<br>強リーチB演出  | T 2-2 | T t 2     | T t 2 a  | T t 2 b  | T t 2 c  | T t 2 d |
| 低ベース<br>強リーチC演出  | T 2-3 | T t 2     | T t 2 a  | T t 2 b  | T t 2 c  | T t 2 d |
| 低ベース<br>最強リーチ演出  | T 3   | T t 3     | T t 3 a  | T t 3 b  | T t 3 c  | T t 3 d |
| 高ベース<br>リーチA~D演出 | T 4   | T t 4     | T t 4 a  | T t 4 b  | T t 4 c  | T t 4 d |

【 図 1 1 - 4 8 】

【图 11-48】

(A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

$$T_{1-1} < T_{1-2} < T_{2-1} < T_{2-2} < T_{2-3} < T_3$$

(B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

$$T_t N_b > T_t N_a > T_t N_c \quad (N=1 \sim 4)$$

(C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

$$T_{t3} > T_{t2} > T_{t1} > T_{t4}$$

(D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA～D演出のタイトル開始期間の比較

$$T_{t3a} > T_{t4a}$$

(E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチA～D演出のタイトル表示期間の比較

$$T_{t3b} > T_{t4b}$$

(F) 低ペース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

$$T_{t3a} > T_{t2a} > T_{t1a}$$

(G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

$$T_{t3b} > T_{t2b} > T_{t1b}$$

(H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

$$T_{t3c} > T_{t2c} > T_{t1c}$$

(I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

$$T_{t3d} > T_{t2d} > T_{t1d}$$

(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

$$T_{1-1}, T_{1-2}, T_{2-1}, T_{2-2}, T_{2-3}, T_3 > T_4$$

【 図 1 1 - 4 9 】

【図 1 1 - 4 9】

(A) スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

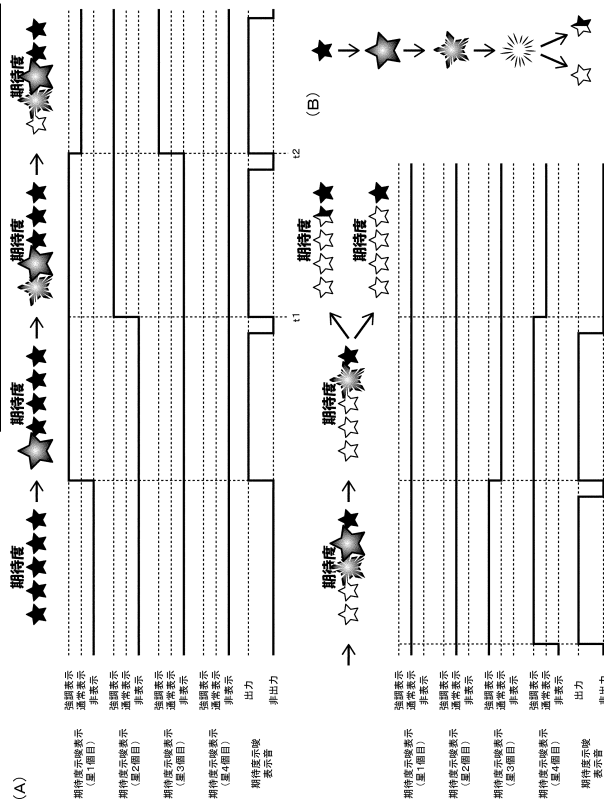
| スノーパード演出          | タイトル文字        | タイトルの文字数 | フォントサイズ | 表示領域<br>サイズ |
|-------------------|---------------|----------|---------|-------------|
| 低ベース<br>弱リーチ A 演出 | 爆チューを捕まえろ！    | 10       | F J     | E J A       |
| 低ベース<br>弱リーチ B 演出 | ビリビリホッケー対決    | 10       | F J     | E J B       |
| 低ベース<br>強リーチ A 演出 | 2人で爆チューを捕まえろ！ | 13       | F K     | E K A       |
| 低ベース<br>強リーチ B 演出 | 激震ロボバトル       | 7        | F K     | E K B       |
| 低ベース<br>強リーチ C 演出 | 大激震ロボバトル      | 8        | F K     | E K C       |
| 低ベース<br>最強リーチ 演出  | 6人で爆チューを捕まえろ！ | 13       | F S K   | E S K       |
| 飾り図柄 (大)          | —             | —        | K D     | —           |
| 飾り図柄 (小)          | —             | —        | K S     | —           |

(B) タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較  
KD>FSK>FK>FJ>KS

(C) タイトル文字の表示領域サイズの比較  
 $ESK > EKA, EKB, EKC > EJA, EJB$

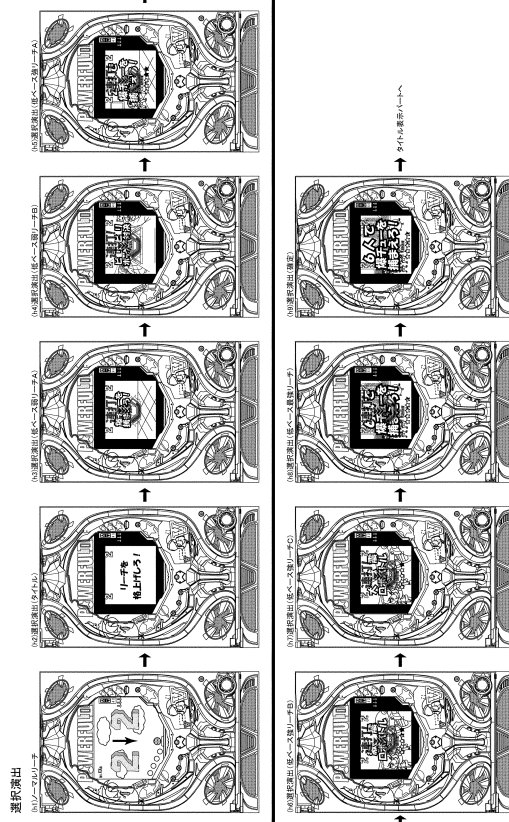
【 図 1 1 - 5 0 】

【図 11-50】



【 図 1 1 - 5 1 】

【図 1 1-5 1】



【 図 1 1 - 5 2 】

【图 11-52】

| 表示されるスーパーリーチ演出<br>タイトル | 次のタイトル<br>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<br>リーチ演出実行割合 |
|------------------------|-------------------------|---------------------------|
| 低ベース弱リーチA演出            | 3回                      | 0%                        |
| 低ベース弱リーチB演出            | 4回                      | 0%                        |
| 低ベース強リーチA演出            | 8回                      | 約32.18%                   |
| 低ベース強リーチB演出            | 10回                     | 約30.16%                   |
| 低ベース強リーチC演出            | 15回                     | 約30.30%                   |
| 低ベース最強リーチ演出            | —                       | 約7.36%                    |

【図 11-53】

| 演出        | 演出対象                               | 演出内容  |
|-----------|------------------------------------|---|
| 説明文表示演出   | 低ベース強リーチA～C演出のプロローグ表示期間            | 「驚き!」、「桃の木」、「大ラッキー!」のメッセージを順に表示する               |
| タイトル色変化演出 | 低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示期間             | タイトル文字の色を白色から赤または金色に変化                          |
| 操作促進演出A   | ノーマルリーチ演出                          | 操作促進画像を表示し、プッシュボタンの操作に応じていずれかの弱リーチ演出へ発展するか否かを通知 |
| 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           |

可変表示中において実行可能な演出

【図 11-54】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

| 変動パターン | 非実行 | 実行  |
|--------|-----|-----|
| はずれ    | 80% | 20% |
| 大当たり   | 20% | 80% |

(B) タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

| 変動パターン | リーチタイトル色 |        |        |
|--------|----------|--------|--------|
|        | 非実行 (白)  | 実行 (赤) | 実行 (金) |
| はずれ    | 80%      | 20%    | 0%     |
| 発展     | 20%      | 75%    | 5%     |

(C) 操作促進演出Aの実行の有無の決定割合

| 変動パターン | 非実行 | 実行   |
|--------|-----|------|
| はずれ    | 50% | 50%  |
| 発展     | 0%  | 100% |

(D) 操作促進演出Bにおける操作促進画像決定割合

| 変動パターン | 操作促進画像     |            |
|--------|------------|------------|
|        | 操作促進画像 (小) | 操作促進画像 (大) |
| はずれ    | 90%        | 10%        |
| 発展     | 10%        | 90%        |

(E) 操作促進演出Cの実行の有無の決定割合

| 変動パターン | 非実行 | 実行         |            |
|--------|-----|------------|------------|
|        |     | カットイン画像A表示 | カットイン画像B表示 |
| はずれ    | 50% | 30%        | 20%        |
| 大当たり   | 5%  | 30%        | 65%        |

(F) 操作促進演出Dにおける操作促進画像決定割合

| 変動パターン | 操作促進画像     |            |
|--------|------------|------------|
|        | 操作促進画像 (小) | 操作促進画像 (大) |
| はずれ    | 90%        | 10%        |
| 大当たり   | 10%        | 90%        |

10

20

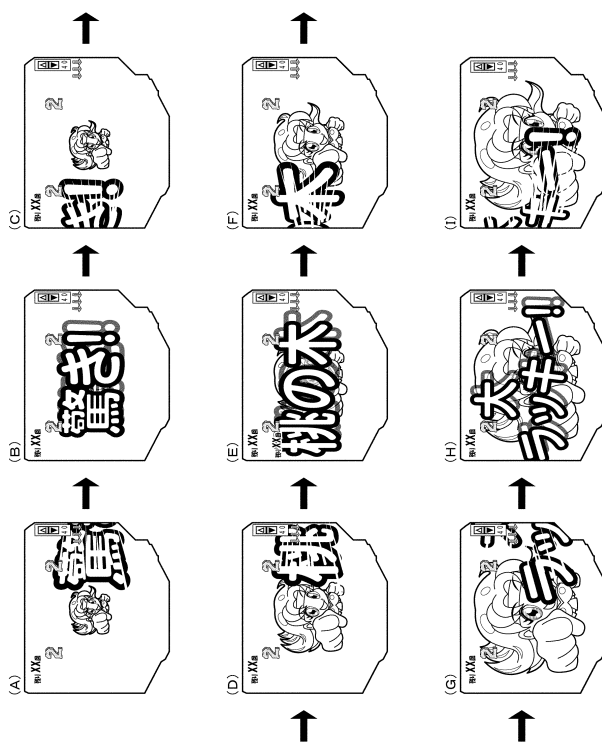
30

40

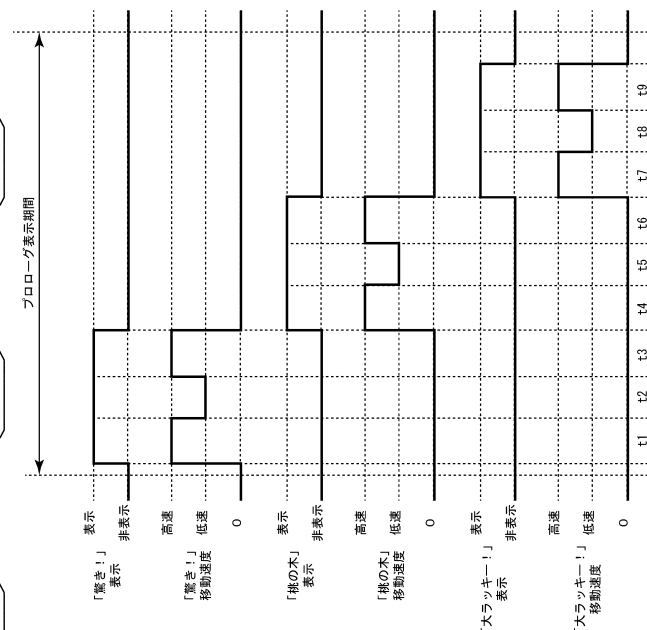
50

説明文表示演出

【図 11-55】

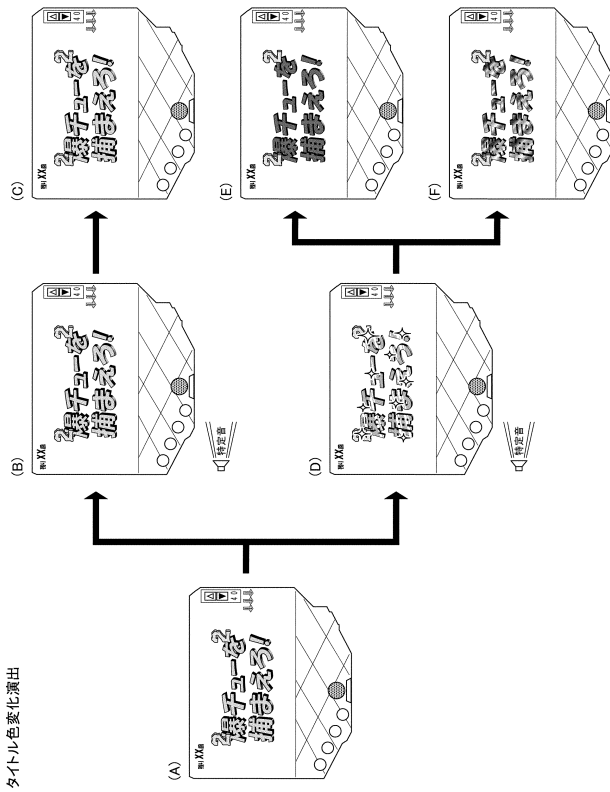


【図 11-56】



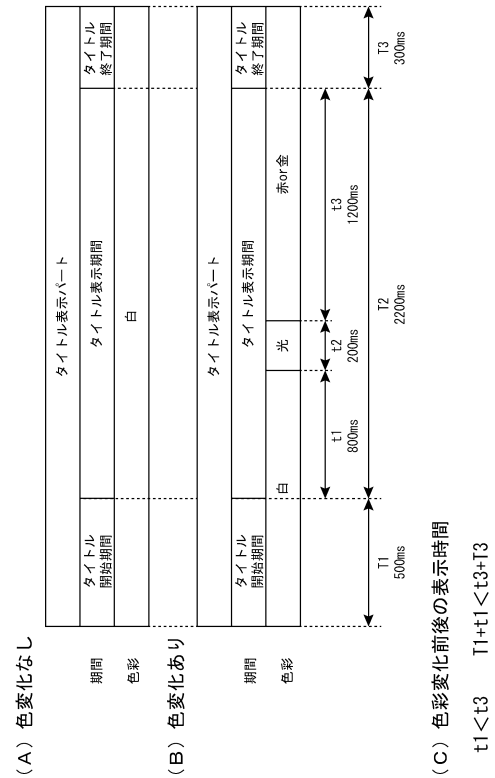
【図 11-57】

【図 11-57】



【図 11-58】

【図 11-58】

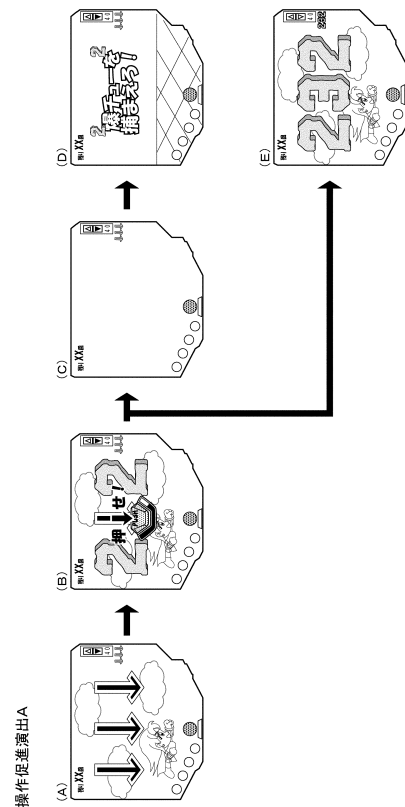


10

20

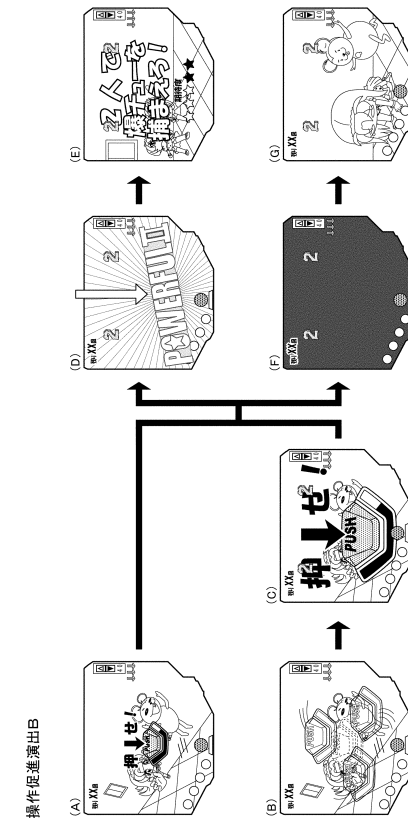
【図 11-59】

【図 11-59】



【図 11-60】

【図 11-60】



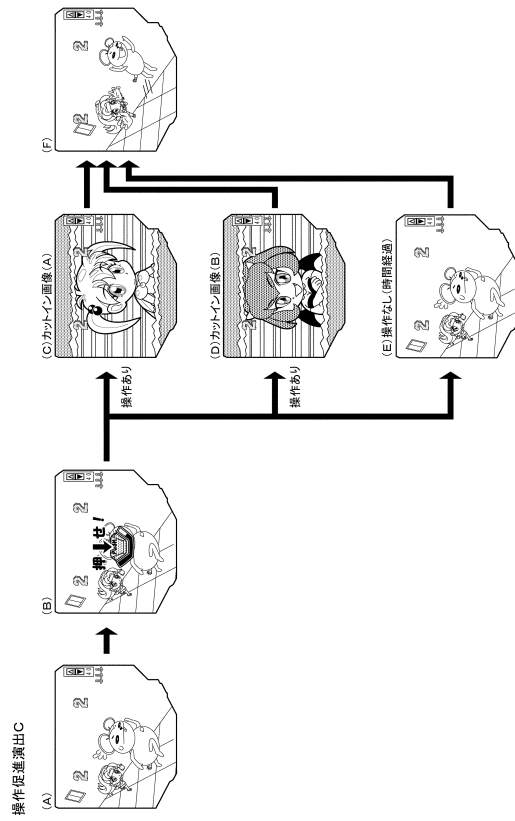
30

40

50

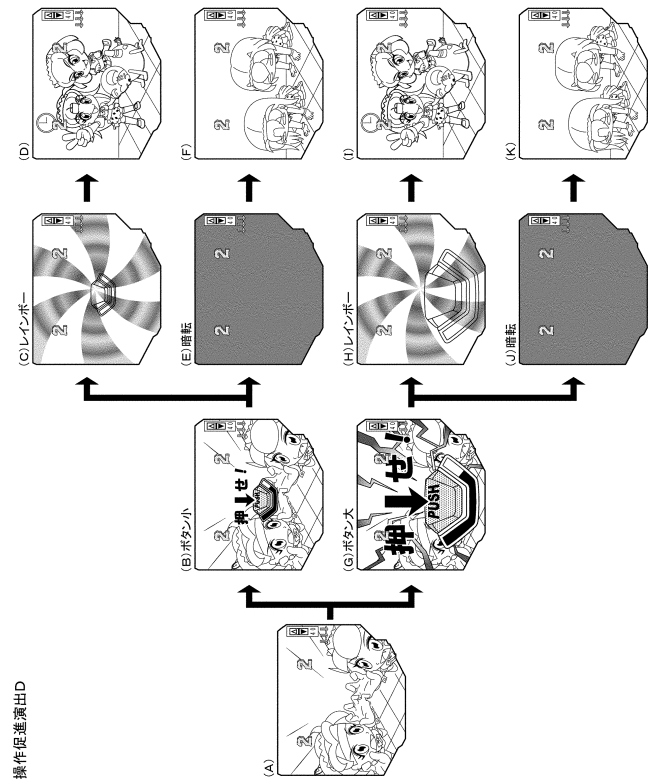
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

【図 11-62】

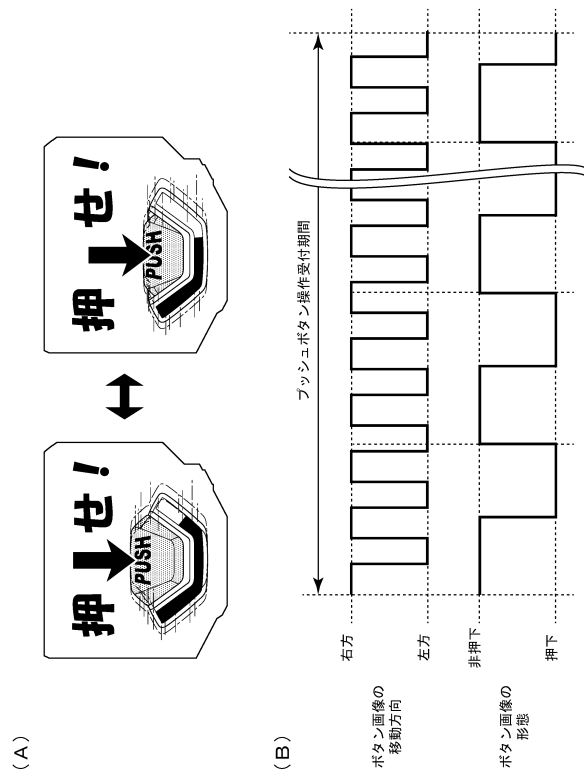


10

20

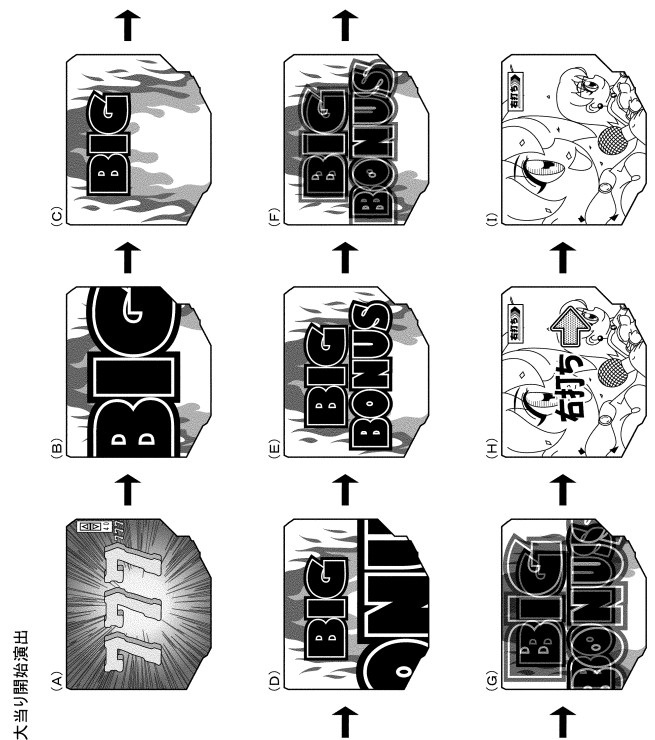
【図 11-63】

【図 11-63】



【図 11-64】

【図 11-64】



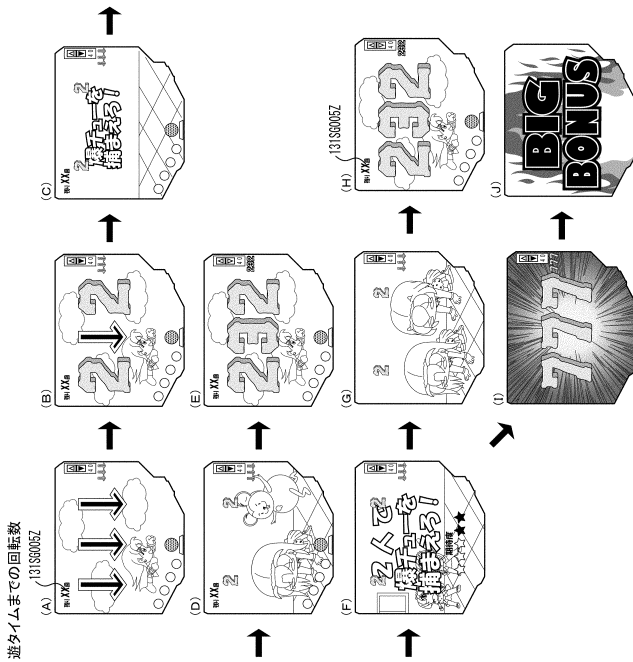
30

40

50

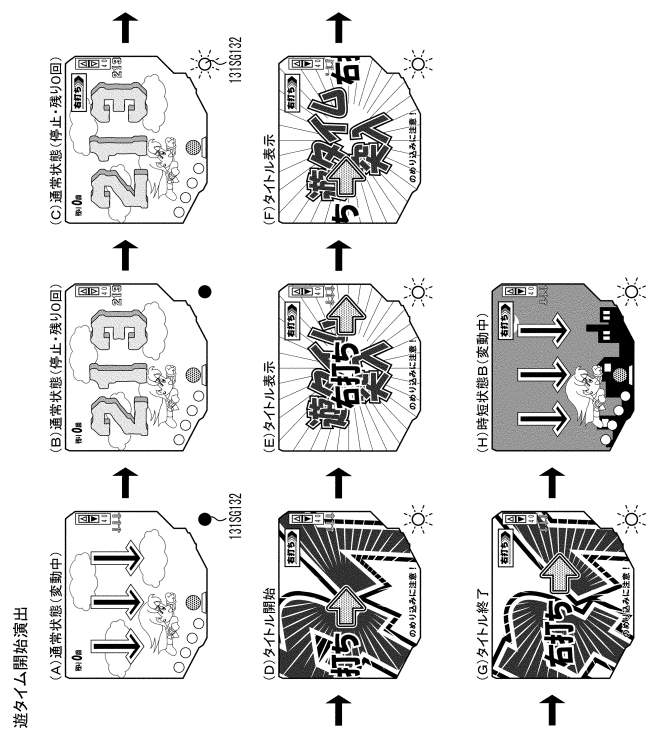
## 【図 11-65】

【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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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 |

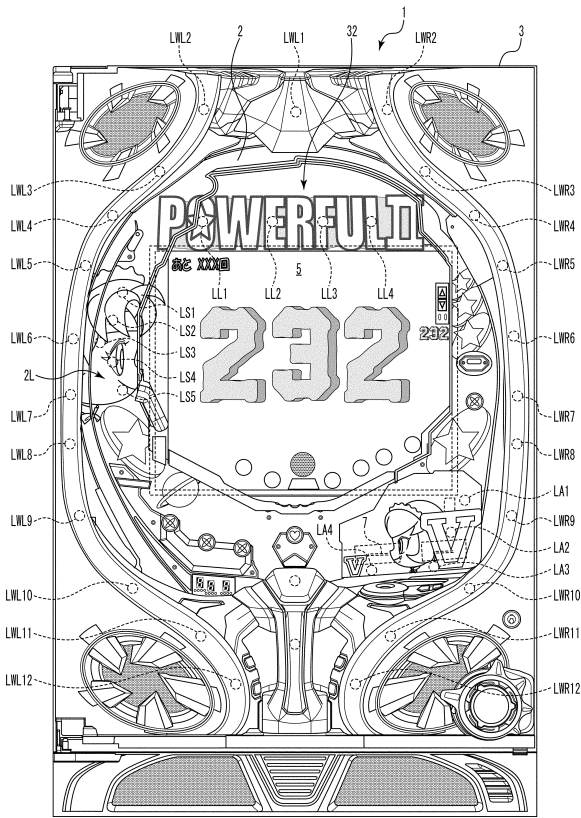
30

40

50

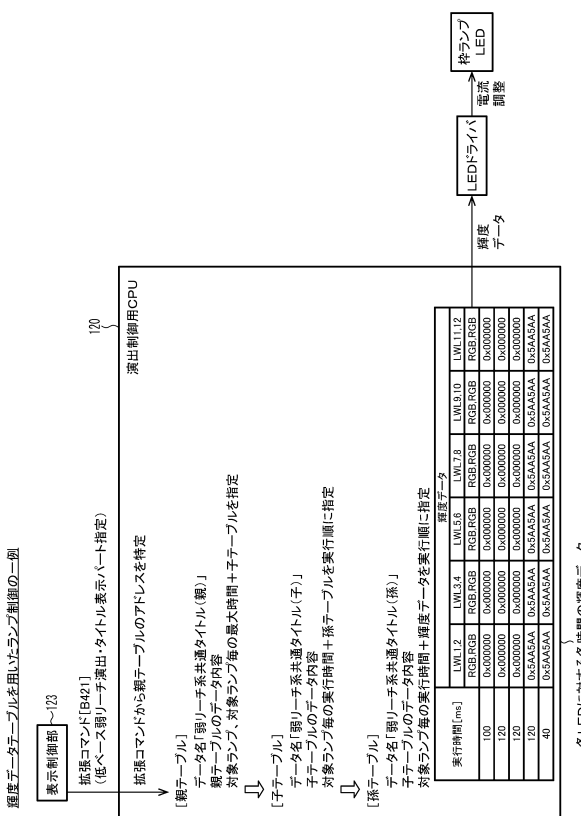
【図 11-69】

【図 11-69】



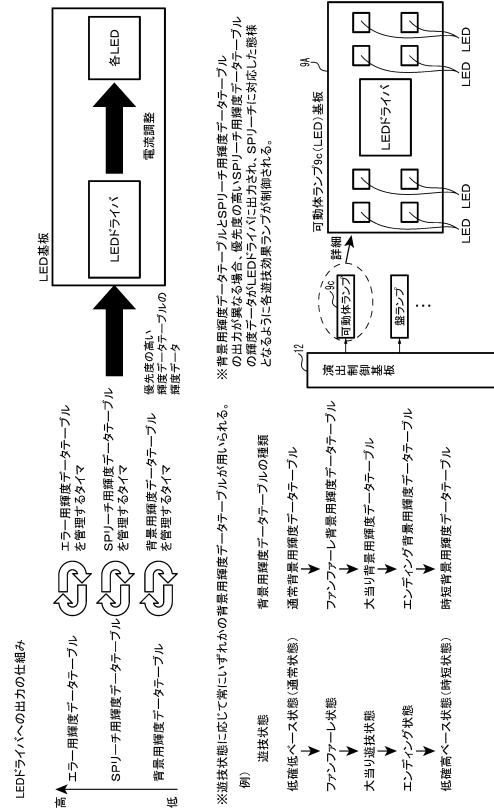
【図 11-71】

【図 11-71】



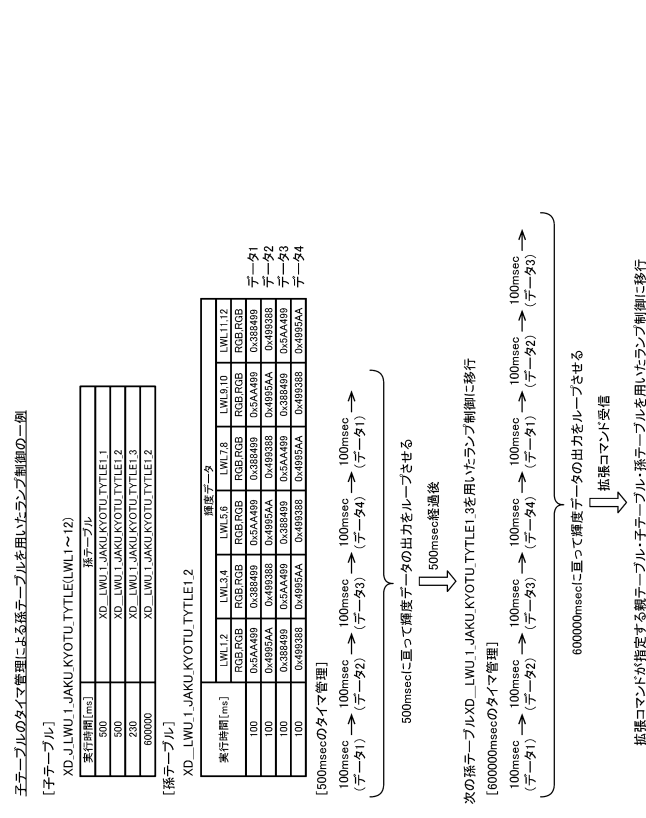
【図 11-70】

【図 11-70】



【図 11-72】

【図 11-72】



【図 11 - 73】

【図 11 - 73】

| リーチ演出       | タイトル表示パート   | 導入パート          |
|-------------|---|----------------|
| 低ベース弱リーチA演出 | 弱リーチ系共通タイトル<br>(タイトル共通チャンスアップ赤)<br>(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<br>共通タイトル                                  | 高ベースリーチ系リーチA導入 |
| 高ベースリーチB演出  |   | 高ベースリーチ系リーチB導入 |
| 高ベースリーチC演出  |   | 高ベースリーチ系リーチC導入 |
| 高ベースリーチD演出  |   | 高ベースリーチ系リーチD導入 |

【図 11 - 74】

【図 11 - 74】 弱リーチ系共通タイトル (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B421[] = {
    {600000/10, XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1[0]},
    [END_CODE]
};
```

10

【図 11 - 75】

【図 11 - 75】 弱リーチ系共通タイトル (子)

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1[] = {
    { 500/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[0]}, ... (1)
    { 500/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (2)
    { 230/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_3[0]}, ... (3)
    {600000/10, XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_2[0]}, ... (4)
    [END_CODE]
};
```

【図 11 - 76】

【図 11 - 76】 弱リーチ系共通タイトル (孫) 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_I_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LL000_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 1234
    // RGBR
    { 100/10, F_OF + 0x0000 },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 120/10, F_ON + 0xAAAA },
    { 40/10, F_OF + 0xAAAA },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 12345
    // #####
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x666666 },
    { 120/10, F_ON + 0x666666 },
    { 40/10, F_OF + 0x666666 },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTL1_1[] = {
    // 1 2 3 4
    // RGBRGB RGBRGB
    { 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    { 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A },
    [END_CODE]
};
```

20

30

40

50



## 【図 11 - 77】

【図 11-77】 弱リーチ系共通タイトル（孫）2

```
const struct S_LAMP XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYITLE1_2[] = {
//
//      S ① 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
//      RBRG
//      [ 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[] = {
//
//      S ① 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, 0x5AA000, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AASAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x000122, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AA000, 0x122122 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AA000, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x000000 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA, 0x5AASAA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYITLE1_3[] = {
//
//      1234
//      RBRG
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAA0 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x1001 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x0110 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0xAAAA ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__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, 0x5AA000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x5AA000, 0x5AA122 ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x5AA122, 0x000000 ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x000000, 0x1225AA ],
//      [ 30/10, F_OF + 0x1225AA, 0x0005AA ],
//      [ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 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
//      [ 1200/10, XD__LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], XD__LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], .... (5) ]
//      [ 600000/10, XD__LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], XD__LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], .... (6) ]
//      [ 600000/10, XD__LWU_1_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0], XD__LWU_2_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0], .... (7) ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      200/10
//      [ 1200/10, XD__LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], .... (5) ]
//      [ 600000/10, XD__LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], .... (6) ]
//      [ 600000/10, XD__LLOGO_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0], .... (7) ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      200/10
//      [ 1200/10, XD__LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], .... (5) ]
//      [ 600000/10, XD__LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], .... (6) ]
//      [ 600000/10, XD__LSLUP_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0], .... (7) ]
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1[] = {
//
//      200/10
//      [ 1200/10, XD__LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_1[0], .... (5) ]
//      [ 600000/10, XD__LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_6[0], .... (6) ]
//      [ 600000/10, XD__LATAK_KYOTU_CHANCE_AKA1_4[0], .... (7) ]
//      [END_CODE]
};
```

【 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[] = {
    //          S1(2)   3(4)   5(6)           7(8)   9(10)  11(12)
    //              RBSRG   RBSRG   RBSRG       RBSRG   RBSRG   RBSRG
    //          |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | /100
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /101
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | /102
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /103
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | /104
    //          [END_CODE]
    };
}

const struct S_LAMP {
    //      XID_LWU_2_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          --RGR         RBSRG   RBSRG       RBSRG   RBSRG   RBSRG
    //          |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | /100
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /101
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | /102
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /103
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | 0x000000 | 0x0000C0 | 0x000000 | 0x000000 | /104
    //          [END_CODE]
    };
}

const struct S_LAMP {
    //      XID_LLGOO_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          1234
    //          RRRR
    //          | 200/10_F_OFF + 0x0000 | /100
    //          [END_CODE]
    };
}

const struct S_LAMP {
    //      XD___LSLMP_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          12345
    //          WWWW
    //          | 40/10_F_OFF + 0x00000 | /100
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAA | /101
    //          | 40/10_F_OFF + 0x00000 | /102
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAA | /103
    //          | 40/10_F_OFF + 0x00000 | /104
    //          [END_CODE]
    };
}

const struct S_LAMP {
    //      XD___LATAX_KYOTO_CHANCE_AKAI_1[] = {
    //          1
    //          RBSRG   RBSRG       RBSRG   RBSRG   RBSRG
    //          |-----|-----|-----|-----|-----|
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | /100
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /101
    //          | 40/10_F_OFF + 0x000000 | 0x000000 | /102
    //          | 40/10_F_OFF + 0xA4AAAA | 0xA4AAAA | /103
    //          | 40/10_F_OFF + 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_J   XD_J_LMU_1_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_lmu_1_kyotu_change_kin_1[0], kxd_lmu_2_kyotu_change_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_lmu_1_kyotu_change_kin_6[0], kxd_lmu_2_kyotu_change_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_lmu_1_kyotu_change_kin_4[0], kxd_lmu_2_kyotu_change_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_llogo_kyotu_change_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_llogo_kyotu_change_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_llogo_kyotu_change_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_slmp_kyotu_change_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_slmp_kyotu_change_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_slmp_kyotu_change_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANGE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      kxd_latak_kyotu_change_kin_1[0], ... ( 8 )
    [ 1200/10 ]     kxd_latak_kyotu_change_kin_6[0], ... ( 9 )
    [600000/10]     kxd_latak_kyotu_change_kin_4[0], ... ( 10 )
    [END CODE]
};

```

【 ㊦ 1 1 - 8 6 】

【図 11-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

```
const struct S_LAMP_XD_LWU_1_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {  
    //  
        R0BERG      R2B2     ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧   ⑨   ⑩  
        R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG  
        S1_D2       0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000  
        | 40/10. F_OFF + 0x000000 / 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000  
        | 40/10. F_OFF + 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA //, /00  
        | 40/10. F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /01  
        | 40/10. F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /02  
        | 40/10. F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /03  
        | 40/10. F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /04  
    [END_CODE]  
  
};  
  
const struct S_LAMP_XD_LWU_2_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {  
    //  
        S1_D2       ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧   ⑨   ⑩  
        R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG      R0BERG  
        S1_D2       0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000    0x000000  
        | 40/10. F_OFF + 0x000000 / 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /00  
        | 40/10. F_OFF + 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA //, /01  
        | 40/10. F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /02  
        | 40/10. F_OFF + 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA //, /03  
        | 40/10. F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 //, /04  
    [END_CODE]  
  
};  
  
const struct S_LAMP_XD_LOGO_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {  
    //  
        1234  
        R0BR  
        | 200/10. F_ON + 0x0000 //, /00  
    [END_CODE]  
  
};  
  
const struct S_LAMP_XD_LSMP_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {  
    //  
        12345  
        W0BR  
        | 40/10. F_OFF + 0x00000 //, /00  
        | 40/10. F_OFF + 0xA4AAA //, /01  
        | 40/10. F_OFF + 0x00000 //, /02  
        | 40/10. F_OFF + 0xA4AAA //, /03  
        | 40/10. F_OFF + 0x00000 //, /04  
    [END_CODE]  
  
};  
  
const struct S_LAMP_XD_LATAK_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {  
    //  
        ①   ②   ③   ④  
        R0BR      R0BR      R0BR      R0BR  
        S1_D4       0x000000    0x000000    0x000000    0x000000  
        | 40/10. F_ON + 0x000000, 0x000000 //, /00  
        | 40/10. F_ON + 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA //, /01  
        | 40/10. F_ON + 0x000000, 0x000000 //, /02  
        | 40/10. F_ON + 0xA4AAAAA, 0xA4AAAAA //, /03  
        | 40/10. F_ON + 0x000000, 0x000000 //, /04  
    [END_CODE]  
  
};
```

0

20

【 図 1 1 - 8 7 】

【図 11-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫）2

```

1:
2:
3:
4:
5:
6:
7:
8:
9:
10:
11:
12:
13:
14:
15:
16:
17:
18:
19:
20:
21:
22:
23:
24:
25:
26:
27:
28:
29:
30:
31:
32:
33:
34:
35:
36:
37:
38:
39:
40:
41:
42:
43:
44:
45:
46:
47:
48:
49:
50:
51:
52:
53:
54:
55:
56:
57:
58:
59:
60:
61:
62:
63:
64:
65:
66:
67:
68:
69:
70:
71:
72:
73:
74:
75:
76:
77:
78:
79:
80:
81:
82:
83:
84:
85:
86:
87:
88:
89:
90:
91:
92:
93:
94:
95:
96:
97:
98:
99:
100:
101:
102:
103:
104:
105:
106:
107:
108:
109:
110:
111:
112:
113:
114:
115:
116:
117:
118:
119:
120:
121:
122:
123:
124:
125:
126:
127:
128:
129:
130:
131:
132:
133:
134:
135:
136:
137:
138:
139:
140:
141:
142:
143:
144:
145:
146:
147:
148:
149:
150:
151:
152:
153:
154:
155:
156:
157:
158:
159:
160:
161:
162:
163:
164:
165:
166:
167:
168:
169:
170:
171:
172:
173:
174:
175:
176:
177:
178:
179:
180:
181:
182:
183:
184:
185:
186:
187:
188:
189:
190:
191:
192:
193:
194:
195:
196:
197:
198:
199:
200:
201:
202:
203:
204:
205:
206:
207:
208:
209:
210:
211:
212:
213:
214:
215:
216:
217:
218:
219:
220:
221:
222:
223:
224:
225:
226:
227:
228:
229:
230:
231:
232:
233:
234:
235:
236:
237:
238:
239:
240:
241:
242:
243:
244:
245:
246:
247:
248:
249:
250:
251:
252:
253:
254:
255:
256:
257:
258:
259:
260:
261:
262:
263:
264:
265:
266:
267:
268:
269:
270:
271:
272:
273:
274:
275:
276:
277:
278:
279:
280:
281:
282:
283:
284:
285:
286:
287:
288:
289:
290:
291:
292:
293:
294:
295:
296:
297:
298:
299:
300:
301:
302:
303:
304:
305:
306:
307:
308:
309:
310:
311:
312:
313:
314:
315:
316:
317:
318:
319:
320:
321:
322:
323:
324:
325:
326:
327:
328:
329:
330:
331:
332:
333:
334:
335:
336:
337:
338:
339:
340:
341:
342:
343:
344:
345:
346:
347:
348:
349:
350:
351:
352:
353:
354:
355:
356:
357:
358:
359:
360:
361:
362:
363:
364:
365:
366:
367:
368:
369:
370:
371:
372:
373:
374:
375:
376:
377:
378:
379:
380:
381:
382:
383:
384:
385:
386:
387:
388:
389:
390:
391:
392:
393:
394:
395:
396:
397:
398:
399:
400:
401:
402:
403:
404:
405:
406:
407:
408:
409:
410:
411:
412:
413:
414:
415:
416:
417:
418:
419:
420:
421:
422:
423:
424:
425:
426:
427:
428:
429:
430:
431:
432:
433:
434:
435:
436:
437:
438:
439:
440:
441:
442:
443:
444:
445:
446:
447:
448:
449:
450:
451:
452:
453:
454:
455:
456:
457:
458:
459:
460:
461:
462:
463:
464:
465:
466:
467:
468:
469:
470:
471:
472:
473:
474:
475:
476:
477:
478:
479:
480:
481:
482:
483:
484:
485:
486:
487:
488:
489:
490:
491:
492:
493:
494:
495:
496:
497:
498:
499:
500:
501:
502:
503:
504:
505:
506:
507:
508:
509:
510:
511:
512:
513:
514:
515:
516:
517:
518:
519:
520:
521:
522:
523:
524:
525:
526:
527:
528:
529:
530:
531:
532:
533:
534:
535:
536:
537:
538:
539:
540:
541:
542:
543:
544:
545:
546:
547:
548:
549:
550:
551:
552:
553:
554:
555:
556:
557:
558:
559:
560:
561:
562:
563:
564:
565:
566:
567:
568:
569:
570:
571:
572:
573:
574:
575:
576:
577:
578:
579:
580:
581:
582:
583:
584:
585:
586:
587:
588:
589:
590:
591:
592:
593:
594:
595:
596:
597:
598:
599:
600:
601:
602:
603:
604:
605:
606:
607:
608:
609:
610:
611:
612:
613:
614:
615:
616:
617:
618:
619:
620:
621:
622:
623:
624:
625:
626:
627:
628:
629:
630:
631:
632:
633:
634:
635:
636:
637:
638:
639:
640:
641:
642:
643:
644:
645:
646:
647:
648:
649:
650:
651:
652:
653:
654:
655:
656:
657:
658:
659:
660:
661:
662:
663:
664:
665:
666:
667:
668:
669:
670:
671:
672:
673:
674:
675:
676:
677:
678:
679:
680:
681:
682:
683:
684:
685:
686:
687:
688:
689:
690:
691:
692:
693:
694:
695:
696:
697:
698:
699:
700:
701:
702:
703:
704:
705:
706:
707:
708:
709:
710:
711:
712:
713:
714:
715:
716:
717:
718:
719:
720:
721:
722:
723:
724:
725:
726:
727:
728:
729:
730:
731:
732:
733:
734:
735:
736:
737:
738:
739:
740:
741:
742:
743:
744:
745:
746:
747:
748:
749:
750:
751:
752:
753:
754:
755:
756:
757:
758:
759:
760:
761:
762:
763:
764:
765:
766:
767:
768:
769:
770:
771:
772:
773:
774:
775:
776:
777:
778:
779:
780:
781:
782:
783:
784:
785:
786:
787:
788:
789:
790:
791:
792:
793:
794:
795:
796:
797:
798:
799:
800:
801:
802:
803:
804:
805:
806:
807:
808:
809:
810:
811:
812:
813:
814:
815:
816:
817:
818:
819:
820:
821:
822:
823:
824:
825:
826:
827:
828:
829:
830:
831:
832:
833:
834:
835:
836:
837:
838:
839:
840:
8
```

【 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_LUWU_B400] = {
        &XID_A_LUWU_1_JAKU_JAKUA_DONNYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LLOGO_B400] = {
        &XID_A_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONNYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LSLMP_B400] = {
        &XID_A_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONNYU[]
    };
};

const struct S_LAMP_A
{
    [600000/10,
    [END_CODE,
    XID_A_LATAK_B400] = {
        &XID_A_LATAK_JAKU_JAKUA_DONNYU[]
    };
};

```

【 ㊦ 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],
    :
};

```

0

【 図 1 1 - 9 1 】

【図 11-91】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 1

```

const struct S_LAMP
{
    // S1(2) S3(4) S5(6) S7(8) S9(9) S10(10)
    // R8R8R8 R8R8R8 R8R8R8 R8R8R8 R8R8R8 R8R8R8
    [ 10/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
    // F100 F100 F100 F100 F100 F100
    [ 150/10, F_ON = 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555, 0x5555 ],
    [ 60000/10, F_OF = 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050, 0x505050 ],
    [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP
    XD_LL0805_JAKU_JAKU_DONTU1[] = {
    // 1234
    // R8R8
    [ 10/10, F_OF = 0xA8AA ],
    [ 150/10, F_ON = 0x5555 ],
    [ 60000/10, F_OF = 0x5555 ],
    [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP
    XD_L18LMP_JAKU_JAKU_DONTU1[] = {
    // 12345
    // R8R8R8
    [ 10/10, F_OF = 0x666666 ],
    [ 150/10, F_ON = 0x33333 ],
    [ 60000/10, F_OF = 0x33333 ],
    [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP
    XD_L1ATK_JAKU_JAKU_DONTU1[] = {
    // 1 2 3 4
    // R8R8R8 R8R8R8
    [ 10/10, F_OF = 0x6A5A5A, 0x66565A ],
    [ 150/10, F_ON = 0x505050, 0x333350 ],
    [ 60000/10, F_OF = 0x505050, 0x333350 ],
    [ END_CODE ]
};

```

【 図 1 1 - 9 2 】

【図 11-92】 弱リーチ系弱リーチ 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[] = {
//
//      S① 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, 0x666680 ],
//      [ 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[] = {
//
//      S① 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[] = {
//
//      S① 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, 0x0C0090, 0x0D00A0, 0x0E0090, 0x0F00A0, 0x100090, 0x110090 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000, 0x090010 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x080090, 0x0A0090, 0x0B0090, 0x0C0090, 0x0D0090, 0x0E0090, 0x0F0090, 0x100090 ],
//      [ 100/10, F.ON + 0x090080, 0x0900A0, 0x0900B0, 0x0900C0, 0x0900D0, 0x0900E0, 0x0900F0, 0x090000 ],
//      [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, XD_U_LWU_1_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LLOGO_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LSLMP_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LBRGU_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LBRGU_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LHENG_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LHENG_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSHOU_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LSHOU_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B40F[] = {
//
//      600000/10, XD_U_LATAX_JAKUB_DONVU[0],
//      [END_CODE]
//
};
```

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_L1MU_1_JAKUS_DONTU[] = {
    { 360/10,          XD_XD_L1MU_1_JAKUS_DONTU[1][0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_L1MU_1_JAKUS_DONTU[2][0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_L1MU_1_JAKUS_DONTU[3][0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_L1MU_1_JAKUS_DONTU[4][0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_L1MU_1_JAKUS_DONTU[5][0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_L1MU_1_JAKUS_DONTU[6][0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1LOOG_JAKUS_DONTU[] = { //
    { 360/10,          XD_XD_L1LOOG_JAKUS_DONTU[1][0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_L1LOOG_JAKUS_DONTU[2][0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_L1LOOG_JAKUS_DONTU[3][0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_L1LOOG_JAKUS_DONTU[4][0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_L1LOOG_JAKUS_DONTU[5][0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_L1LOOG_JAKUS_DONTU[6][0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONTU[] = { //
    { 360/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONTU[1][0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONTU[2][0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONTU[3][0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONTU[4][0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONTU[5][0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_L1SLUP_JAKUS_DONTU[6][0]}, //
    :
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONTU[] = {
    { 360/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONTU[1][0]}, //
    { 400/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONTU[2][0]}, //
    { 620/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONTU[3][0]}, //
    { 580/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONTU[4][0]}, //
    { 270/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONTU[5][0]}, //
    { 770/10,          XD_XD_L1LATAK_JAKUS_DONTU[6][0]}, //
    :
};

```

【 図 1 1 - 9 9 】

【図 11-99】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）2

[illegible]

【 図 1 1 - 9 8 】

【図 11-98】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫） 1

[illegible]

10

【 叉 1 1 - 1 0 0 】

【図11-100】 弱リ一子系弱リ一子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_X   XD_J_LMU_1_KYO_KYTU_TITLE[] = {  
    { 230/10,          GAO_LMU_1_KYO_KYTU_TITLE[10]}, //  
    { 3120/10,         GAO_LMU_1_KYO_KYTU_TITLE[20]}, //  
    {600000/10,        GAO_LMU_2_KYO_KYTU_TITLE[210]} //,  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_X   XD_J_LLGOO_KYO_KYTU_TITLE[] = {  
    { 230/10,          GAO_LLGOO_KYO_KYTU_TITLE[10]}, //  
    { 3120/10,         GAO_LLGOO_KYO_KYTU_TITLE[20]}, //  
    {600000/10,        GAO_LLGOO_KYO_KYTU_TITLE_2_Z10]} //,  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_X   XD_J_LSUMP_KYO_KYTU_TITLE[] = {  
    { 230/10,          GAO_LSUMP_KYO_KYTU_TITLE[10]}, //  
    { 3120/10,         GAO_LSUMP_KYO_KYTU_TITLE[20]}, //  
    {600000/10,        GAO_LSUMP_KYO_KYTU_TITLE_2_Z10]} //,  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP_X   XD_J_LATAX_KYO_KYTU_TITLE[] = {  
    { 230/10,          GAO_LATAX_KYO_KYTU_TITLE[10]}, //  
    { 3120/10,         GAO_LATAX_KYO_KYTU_TITLE[20]}, //  
    {600000/10,        GAO_LATAX_KYO_KYTU_TITLE_2_Z10]} //,  
    [END_CODE]  
};
```

【 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__LWU_KYO_KYOTO_TITLE1_1[] = {
//
//
//      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR
//      { 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }, //10
//      { 220/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }, //10
//      { 100000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 }, //10
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP      XD__LSP_KYO_KYOTO_TITLE1_1[] = {
//
//      12345
//      RRRRRR
//      { 10/10, F_OF + 0x000000 },
//      { 220/10, F_ON + 0x111111 },
//      { 100000/10, F_OF + 0x111111 },
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP      XD__LLOGO_KYO_KYOTO_TITLE1_1[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//      { 230/10, F_ON + 0x1111 },
//      { 100000/10, F_OF + 0x1111 },
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP      XD__LATAK_KYO_KYOTO_TITLE1_1[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RRRRRR      RRRRRR
//      { 10/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
//      { 230/10, F_ON + 0x000000, 0x110000 },
//      { 100000/10, F_OF + 0x000000, 0x110000 },
//      [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]



【 ㊦ 1 1 - 1 0 9 】

【図 11-109】 強リーチ系共通タイトル（孫） 3

[illegible]

【 ㊦ 1 1 - 1 1 0 】

【図 11-110】 強リーチ系強リーチ A 導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10, XD_A_L1U1_B5000] = {
        [END_CODE, &XD_A_L1U1_XYO_KYOA_DONYU[0]],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000/10, XD_A_L1LO0_B5000] = {
        [END_CODE, &XD_A_L1LO0_XYO_KYOA_DONYU[0]],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000/10, XD_A_L1SMP_B5000] = {
        [END_CODE, &XD_A_L1SMP_XYO_KYOA_DONYU[0]],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000/10, XD_A_L1ATAK_B5000] = {
        [END_CODE, &XD_A_L1ATAK_XYO_KYOA_DONYU[0]],
    };
};
```

10

【 図 1 1 - 1 1 1 】

【図 11-111】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_KYO_KYOA_DONVU1 = {
    : 1530/10,      AIO_LMU_1_KYO_KYOA_DONVU1_3[0]//,
    : 970/10,       AIO_LMU_1_KYO_KYOA_DONVU1_4[0]//,
    : 1500/10,      AIO_LMU_1_KYO_KYOA_DONVU1_5[0]//,
    : 2000/10,      AIO_LMU_1_KYO_KYOA_DONVU1_6[0]//,
    : 500/10,       AIO_LMU_1_KYO_KYOA_DONVU1_7[0]//,
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LL002_KYO_KYOA_DONVU1 = {
    : 1070/10,      AIO_LL002_KYO_KYOA_DONVU1_3[0]//,
    : 460/10,       AIO_LL002_KYO_KYOA_DONVU1_3[20]//,
    : 970/10,       AIO_LL002_KYO_KYOA_DONVU1_4[0]//,
    : 3500/10,      AIO_LL002_KYO_KYOA_DONVU1_5[0]//,
    : 2660/10,      AIO_LL002_KYO_KYOA_DONVU1_5[0]//,
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSUMP_KYO_KYOA_DONVU1 = {
    : 1070/10,      AIO_LSUMP_KYO_KYOA_DONVU1_3[0]//,
    : 460/10,       AIO_LSUMP_KYO_KYOA_DONVU1_3[20]//,
    : 970/10,       AIO_LSUMP_KYO_KYOA_DONVU1_4[0]//,
    : 3500/10,      AIO_LSUMP_KYO_KYOA_DONVU1_5[0]//,
    : 2660/10,      AIO_LSUMP_KYO_KYOA_DONVU1_5[0]//,
    :
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOA_DONVU1 = {
    : 1530/10,      AIO_LATAK_KYO_KYOA_DONVU1_3[0]//,
    : 970/10,       AIO_LATAK_KYO_KYOA_DONVU1_4[0]//,
    : 1500/10,      AIO_LATAK_KYO_KYOA_DONVU1_5[0]//,
    : 2000/10,      AIO_LATAK_KYO_KYOA_DONVU1_6[0]//,
    : 500/10,       AIO_LATAK_KYO_KYOA_DONVU1_7[0]//,
    :
};

```

【 図 1 1 - 1 1 2 】

【図 11-112】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 1

```

const struct S_LAMP
{
    //
    //      R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8
    //      S[1]      3      4      5      6      7      8      9      10      11
    //
    //      180/10, F.ON + 0x09000C, 0x00FF0C, 0x00800C, 0x00FF0C, 0x00900C, 0x00FF0C, //1/10
    //      180/10, F.ON + 0x000009, 0x000009, 0x000009, 0x000009, 0x000009, 0x000009, //1/10
    //      180/10, F.ON + 0x00FF0C, 0x00000C, 0x00FF0C, 0x00900C, 0x00FF0C, 0x00800C, //1/10
    //      180/10, F.ON + 0x00000F, 0x00000F, 0x00000F, 0x00000F, 0x00000F, 0x00000F, //1/10
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    //      12345
    //      000000
    //      400/10, F.ON + 0xFFFFF ].
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    //      1234
    //      8888
    //      400/10, F.ON + 0xFFFF ].
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP
{
    //
    //      1      2      123      3
    //      R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8
    //      180/10, F.ON + 0x09000C, 0xFFFF0C ].
    //      180/10, F.ON + 0x000009, 0x000009 ].
    //      180/10, F.ON + 0x00FF0C, 0x99990C ].
    //      180/10, F.ON + 0x00000F, 0x00000F ].
    [END_CODE]
};

```

20

30

40

50

【 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   XD__LSLMP_KYD_KYD_KYD_DONVUY_3_2[] = {
    //
    //          12345
    //          89010
    //
    {
        30/10, F_OF = 0u11111,
        30/10, F_OF = 0u11111,
        30/10, F_OF = 0uFFFFF,
        30/10, F_OF = 0u33333,
        30/10, F_OF = 0uFFFFF,
        30/10, F_OF = 0u55555,
        30/10, F_OF = 0uFFFFF,
        [END_CODE]
    },
};

const struct S_LAMP   XD__LLOD_KYD_KYD_KYD_DONVUY_3_2[] = {
    //
    //          1234
    //          8900
    //
    {
        30/10, F_OF = 0uFFFF,
        30/10, F_OF = 0u1111,
        30/10, F_OF = 0uFFFF,
        30/10, F_OF = 0u3333,
        30/10, F_OF = 0uFFFF,
        30/10, F_OF = 0u5555,
        30/10, F_OF = 0uFFFF,
        [END_CODE]
    },
};
```

【 ㊦ 1 1 - 1 1 4 】

【図 11-114】 強リ一チ系強リ一チ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(9)    11(C)
//                               RRRRBB  RRRRBB  RRRRBB  RRRRBB  RRRRBB
//
//                               [1000B0/10_F_FF + 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051, 0x051051] //0F
//                               [END_CODE]
];

const struct S_LAMP      XD_LLQOZ_KYD_KYDA_DONVU[S] = [
//                               1234
//                               RRRR
//
//                               [1000B0/10_F_FF + 0x1111] .
//                               [END_CODE]
];

const struct S_LAMP      XD_LSUMP_KYD_KYDA_DONVU[S] = [
//                               12345
//                               RRRRB
//
//                               [1000B0/10_F_FF + 0x1111] .
//                               [END_CODE]
];

const struct S_LAMP      XD_LATAK_KYD_KYDA_DONVU[S] = [
//                               1 2     123 3
//                               RRRRBB  RRRRBB
//
//                               [1000B0/10_F_FF + 0x051051, 0x11051] ,
//                               [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_LSLMP_B504[] = {
        XD_A_LSLMP_KYO_KYOR_D0NYU[0],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LATAK_B504[] = {
        XD_A_LATAK_KYO_KYOR_D0NYU[0],
    };
};

```

10

【 ㊦ 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_DONWU[] = {
    | 200/10, | MD_LMU_1_KYO_KYOB_DONWU_1[0] | //
    | 1560/10, | MD_LMU_1_KYO_KYOB_DONWU_2[0] | //
    | 250/10, | MD_LMU_2_KYO_KYOB_DONWU_3_1[0] | //
    | 1120/10, | MD_LMU_1_KYO_KYOB_DONWU_3_2[0] | // MD_LMU_2_KYO_KYOB_DONWU_3_2[0] | //
    | 1880/10, | MD_LMU_1_KYO_KYOB_DONWU_4[0] | //
    :
}

const struct S_LAMP_J MD_J_LLOGO_KYO_KYOB_DONWU[] = {
    | 200/10, | MD_LLOGO_KYO_KYOB_DONWU_1[0] | //
    | 1560/10, | MD_LLOGO_KYO_KYOB_DONWU_2[0] | //
    | 250/10, | MD_LLOGO_KYO_KYOB_DONWU_3_1[0] | //
    | 1120/10, | MD_LLOGO_KYO_KYOB_DONWU_3_2[0] | //
    | 1880/10, | MD_LLOGO_KYO_KYOB_DONWU_4[0] | //
    :
}

const struct S_LAMP_J MD_J_LSLMP_KYO_KYOB_DONWU[] = {
    | 200/10, | MD_LSLMP_KYO_KYOB_DONWU_1[0] | //
    | 1560/10, | MD_LSLMP_KYO_KYOB_DONWU_2[0] | //
    | 250/10, | MD_LSLMP_KYO_KYOB_DONWU_3_1[0] | //
    | 1120/10, | MD_LSLMP_KYO_KYOB_DONWU_3_2[0] | //
    | 1880/10, | MD_LSLMP_KYO_KYOB_DONWU_4[0] | //
    :
}

const struct S_LAMP_J MD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONWU[] = {
    | 200/10, | MD_LATAK_KYO_KYOB_DONWU_1[0] | //
    | 1560/10, | MD_LATAK_KYO_KYOB_DONWU_2[0] | //
    | 250/10, | MD_LATAK_KYO_KYOB_DONWU_3_1[0] | //
    | 1120/10, | MD_LATAK_KYO_KYOB_DONWU_3_2[0] | //
    | 1880/10, | MD_LATAK_KYO_KYOB_DONWU_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____LWU_1_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = [  
        //          R8GBR6      R8GBR6      R8GBR6      R8GBR6      R8GBR6  
            [ 200/10_F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 ],//10  
        END_CODE  
];  
  
};  
  
const struct S_LAMP {  
    // X0_____LLQD0_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = [  
        //          1234  
            R8BR6  
            [ 200/10_F_ON + 0x1111 ],//10  
        END_CODE  
];  
  
};  
  
const struct S_LAMP {  
    // X0_____SLMP_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = [  
        //          12345  
            WRRRR  
            [ 200/10_F_ON + 0x11111 ],//10  
        END_CODE  
];  
  
};  
  
const struct S_LAMP {  
    // X0_____LATAX_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = [  
        //          1     2       123   3  
            R8GBR6      R8GBR6  
            [ 200/10_F_ON + 0x206206, 0x444206 ],//10  
        END_CODE  
];
```

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 2 1 】

【図 11-121】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫）2

```

const struct S_LAMP   XD_LAMP_1_KYO_KYOR_DONWU_2[] = {
//
//
//      R0BGR0      R0BGR0      R0BGR0      R0BGR0      R0BGR0      R0BGR0
//      S1 2      3      4      5      6      7      8      9      10
//
//      | 180/10, F_0M ~ 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 |, //10
//      | 180/10, F_0M ~ 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 |, //10
//      | 180/10, F_0M ~ 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104 |, //10
//      | 180/10, F_0M ~ 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 |, //10
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD_LL000_KYO_KYOR_DONWU_2[] = {
//
//      1234
//      R0BGR0
//      [100000/10, F_0F ~ 0x1111 ],
//
};

const struct S_LAMP   XD_LSUMP_KYO_KYOR_DONWU_2[] = {
//
//      12345
//      R0BGR0
//      | 180/10, F_0M ~ 0x24242, //110
//      | 180/10, F_0M ~ 0x42424, //110
//      | 180/10, F_0M ~ 0x46464, //110
//      | 180/10, F_0M ~ 0x46464, //110
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD_LATAK_KYO_KYOR_DONWU_2[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R0BGR0      R0BGR0
//      | 180/10, F_0M ~ 0x102104, 0x444104 |,
//      | 180/10, F_0M ~ 0x104102, 0x222102 |,
//      | 180/10, F_0M ~ 0x206104, 0x111104 |,
//      | 180/10, F_0M ~ 0x104206, 0x222206 |,
//      [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

```

const struct S_LAMP   XD_LLWU1_KYD_KYOB_DONWU1_3_2[] = {
//
//
//      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//
//      ( 150/10, F_ON = 0xA4A777, 0x44A777, 0xA4A777, 0x44A777, 0x44A777, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x44A777, 0xA4A777, 0x44A777, 0x44A777, 0x44A777, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x777AAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),
//
//      (END_CODE)
//
};

const struct S_LAMP   XD_LLWU2_KYD_KYOB_DONWU1_3_2[] = {
//
//
//      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR      RGRGBR
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 10      11 12
//
//      ( 150/10, F_ON = 0x000777, 0x44A777, 0x0A0A00, 0x0A0A00, 0x0A0A00, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),//1/10
//      ( 150/10, F_ON = 0x000AAA, 0x777AAA, 0x0A0A00, 0x0A0A00, 0x0A0A00, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),//1/10
//      ( 150/10, F_ON = 0x000777, 0xA4A777, 0x0A0A00, 0x0A0A00, 0x0A0A00, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),//1/10
//      ( 150/10, F_ON = 0x000AAA, 0x777AAA, 0x0A0A00, 0x0A0A00, 0x0A0A00, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),//1/10
//
//      (END_CODE)
//
};

const struct S_LAMP   XD_LL000_KYD_KYOB_DONWU1_3_2[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      ( 150/10, F_ON = 0x1111 ),
//
//      (END_CODE)
//
};

const struct S_LAMP   XD_LLSPM_KYD_KYOB_DONWU1_3_2[] = {
//
//      12345
//      WWWW
//
//      ( 150/10, F_ON = 0x74111 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x74111 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x74111 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x74111 ),
//
//      (END_CODE)
//
};

const struct S_LAMP   XD_LL0ATK_KYD_KYOB_DONWU1_3_2[] = {
//
//      1 2      12 3
//      RGRGBR      RGRGBR
//
//      ( 150/10, F_ON = 0x0A0A00, 0x111A00 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x0A0A00, 0x111A00 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x0A0A00, 0x111A00 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x0A0A00, 0x111A00 ),
//
//      (END_CODE)
//
};

```

【 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[] = {
//          R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8
//          [ 250/10 F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ], //10
//      };
const struct S_LAMP {
//      X0__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          S1_2     S1_4     S1_6     S1_8     R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8
//          [ 250/10 F_ON + 0x0A0A0A, 0xAAAAAA, 0x0A0A0A, 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
//          [ 250/10 F_ON + 0xA111 ],
//          [ END_CODE ]
//      };
const struct S_LAMP {
//      X0__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          1         123 3
//          R0R8B8    R0R8B8
//          [ 250/10 F_ON + 0x0A0A0A, 0x111A0A ],
//          [ END_CODE ]
//      };
};
```

【 図 1 1 - 1 2 4 】

【図 1 1 - 1 2 4】 強り一子系強り一子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[] = {
    [ 60000/10, &XD_J_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    [ 60000/10, &XD_J_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    [ 60000/10, &XD_J_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[0]],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B600[] = {
    [ 60000/10, &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 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_LL001_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, 0xA40A30, 0xA50A10 ) , //05
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000, 0x000000, 0xA50A40, 0xA50A40, 0xA50A20, 0xA10A00, 0xA00A00 ) , //04
//      ( 80/10, F.W. + 0x000000, 0x000000, 0x000040, 0xA50A30, 0xA20A10, 0xA00A10 ) , //03
//      ( 70/10, F.W. + 0xA50A50, 0xA50A40, 0xA50A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 ) , //02
//      ( 70/10, F.W. + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA50A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 ) , //01
//      ( 80/10, F.W. + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 ) , //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. + 0xA40A40, 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 ) ,
//      ( 70/10, F.W. + 0xA10A10, 0x000A00 ) ,
//      ( 80/10, 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]

1:

【 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_DONNYU_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, 0x080606, 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, 0x0A0707, 0x090707, 0x550909, 0x080808, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x067077, 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_DONNYU_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_DONNYU_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_DONNYU_6[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      1 2      123 3
//
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x235505 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090808, 0x124606 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x113707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x112808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x211909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x067077, 0x431909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x429808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060909, 0x453707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 ],//09
[END_CODE]

};
```

## 【図 1 1 - 1 3 5】

【図 1 1 - 1 3 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 9

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x070090, 0x060909, 0x707090, 0x707070, 0x060A0A, 0x060A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x08050A, 0x0700A0, 0x060A0A, 0x08060A, 0x05090A, 0x09090A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x09060A, 0x08009A, 0x05090A, 0x08050A, 0x06090A, 0x0A0A08 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0A007A, 0x090A08, 0x060A0A, 0x0A0A0A, 0x07007A, 0x09007A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x05008A, 0x0A007A, 0x07007A, 0x08007A, 0x08006A, 0x08006A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x06008A, 0x09006A, 0x08006A, 0x08006A, 0x09005A, 0x07005A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x08005A, 0x09005A, 0x70709A, 0x0A0A0A, 0x060A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x06009A, 0x07006A, 0x0A0A0A, 0x060A0A, 0x09007A, 0x05007A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x05008A, 0x06007A, 0x09007A, 0x05009A, 0x08008A, 0x06008A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x06007A, 0x05008A, 0x08008A, 0x06008A, 0x07009A, 0x07009A ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      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_DONNYU_8[] = {
//
//      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_DONNYU_8[] = {
//
//      1 2      123 3
//      RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x07009A, 0x2350A0 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x06007A, 0x12460A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x05008A, 0x11370A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x21106A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x08009A, 0x32105A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x09008A, 0x43106A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A07A, 0x54207A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x08008A, 0x45308A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x09005A, 0x34409A ],//09
[END_CODE]

};
```

## 【図 1 1 - 1 3 4】

【図 1 1 - 1 3 4】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//
[ 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, 0x444444, 0x555222, 0x333222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x222666, 0x555333, 0x222333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x555333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x444444, 0x222444, 0x444444, 0x333555, 0x333555 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      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_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB
//      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_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB
//      1 2      123 3
//
[ 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, 0x212222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 ],//09
[END_CODE]

};
```

## 【図 1 1 - 1 3 6】

【図 1 1 - 1 3 6】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_I_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LWU_I_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B605[] = {
//
//      600000/10,      KID_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};
```

10

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 3 7 】

【図 11-137】 高ベースリーチ系共通タイトル (子)

```

const struct s_LAMP_X ID_X_LMU_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE[] = {
    { 330/10,          kwd_LMU_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_1[00] },
    { 530/10,          kwd_LMU_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_2[00] },
    { 600000/10,       kwd_LMU_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_3[00] },
    { 0,                kwd_LMU_1_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_4[00] },
};

const struct s_LAMP_X ID_X_L1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE[] = {
    { 330/10,          kwd_L1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_1[00] },
    { 530/10,          kwd_L1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_2[00] },
    { 600000/10,       kwd_L1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_3[00] },
    { 0,                kwd_L1000_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_4[00] },
};

const struct s_LAMP_X ID_X_L1SLUMP_KOBEISU_KYOTO_TYUITE[] = {
    { 330/10,          kwd_L1SLUMP_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_1[00] },
    { 530/10,          kwd_L1SLUMP_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_2[00] },
    { 600000/10,       kwd_L1SLUMP_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_3[00] },
    { 0,                kwd_L1SLUMP_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_4[00] },
};

const struct s_LAMP_X ID_X_L1ATAT_KOBEISU_KYOTO_TYUITE[] = {
    { 330/10,          kwd_L1ATAT_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_1[00] },
    { 530/10,          kwd_L1ATAT_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_2[00] },
    { 600000/10,       kwd_L1ATAT_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_3[00] },
    { 0,                kwd_L1ATAT_KOBEISU_KYOTO_TYUITE_4[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[2] = {
    //      1234
    //      0000
    //      [ 30/10, F_OF + 0x0000 ],
    //      [ 30/10, F_OF + 0x0000 ],
    //      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      XD      LL005_KOUBEISU_KYOTU_TITLE_Z[2] = {
    //      12345
    //      00000
    //      [ 30/10, F_OF + 0xAAAAA ],
    //      [ 30/10, F_OF + 0x55555 ],
    //      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP {
    //      XD      LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TITLE_Z[2] = {
    //      1 2 3 4
    //      R0R0B0 R0R0B0
    //      [ 30/10, F_OF + 0xc10c10, 0xc10c10 ],
    //      [ 30/10, F_OF + 0x720720, 0x720720 ],
    //      [END_CODE]
};
```

【 ㊦ 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_TITLE_1] = {  
    //          S 1 2 3 4      5 6      7 8      9 0      @ 1  
                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_TITLE_1] = {  
    //          1234  
                R0R0  
    [ 100/10, F_OF + 0x9999 ,  
    [ 230/10, F_ON + 0x1111 ],  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LSLUMP_KOUBE[SUSU_KYOTU_TITLE_1] = {  
    //          12345  
                RRRRR  
    [ 100/10, F_OF + 0x99999 ],  
    [ 230/10, F_ON + 0x11111 ],  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LATAK_KOUBE[SUSU_KYOTU_TITLE_1] = {  
    //          1 2 3 4  
                R0R0R0R0  R0R0R0R0  
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],  
    [ 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

```
const struct S_LAMP   XD__LMU_KOBEISE_XYOTU_TITLE_3] = {  
    //      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR      RRRRRR  
    | 80/10.F.ON + 0x0A03A3, 0xA020A1, 0xA020A1, 0xA020A3, 0xA040A5, 0xA050A5,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A20A2, 0xA010A0, 0xA010A2, 0xA030A4, 0xA040A5, 0xA040A5,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A10A1, 0x0A20A1, 0x0A20A3, 0xA040A5, 0xA040A5, 0xA030A3,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A00A0, 0xA010A2, 0xA030A4, 0xA040A4, 0xA040A2, 0xA020A2,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A10A1, 0xA020A3, 0xA040A5, 0xA040A3, 0xA040A3, 0xA010A1,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A20A2, 0xA030A4, 0xA050A4, 0xA030A2, 0xA010A0, 0xA040A0,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A30A3, 0xA049A5, 0xA040A3, 0xA020A1, 0x0A00A1, 0xA010A1,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A40A4, 0xA050A4, 0xA030A2, 0xA020A1, 0xA010A2, 0xA020A2,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A50A5, 0xA040A3, 0xA020A1, 0xA020A1, 0xA030A3, 0xA030A3,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A60A6, 0xA050A2, 0xA010A0, 0xA010A2, 0xA030A4, 0xA040A4,  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LLOSG_KOBEISE_XYOTU_TITLE_3] = {  
    //      TTTT      RRRR  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x0000 , 0  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LSLP_KOBEISE_XYOTU_TITLE_3] = {  
    //      TTTTTT  
    | 60/10.F.ON + 0x32344 , 0  
    | 60/10.F.ON + 0x43456 , 0  
    | 60/10.F.ON + 0x45466 , 0  
    | 60/10.F.ON + 0x56577 , 0  
    | 60/10.F.ON + 0x76786 , 0  
    | 60/10.F.ON + 0x76765 , 0  
    | 60/10.F.ON + 0x56544 , 0  
    | 60/10.F.ON + 0x45433 , 0  
    | 60/10.F.ON + 0x34322 , 0  
    | 80/10.F.ON + 0x23233 , 0  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LATAK_KOBEISE_XYOTU_TITLE_3] = {  
    //      TTTT      RRRRRR  
    | 80/10.F.ON + 0x0A00A4, 0xA040A4, 0xA040A4,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A05A5, 0xA040A4,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A40A4, 0xA040A4, 0xA050A5,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A30A3, 0xA040A4,  
    | 80/10.F.ON + 0x0A20A2, 0xA030A3,  
    | 80/10.F.ON + 0xA010A1, 0xA020A2,  
    | 80/10.F.ON + 0xA050A0, 0xA010A1,  
    | 80/10.F.ON + 0xA010A1, 0xA0X0M0,  
    | 80/10.F.ON + 0xA020A2, 0xA010A1,  
    | 80/10.F.ON + 0xA030A3, 0xA020A2,  
    [END_CODE]  
};
```

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,
    XID_A_LLSD, KOUBEI[SU_REACHA_DONYU(0)],
    END_CODE)
};

const struct s_LAMP_A {
    (600000/10,
    XID_A_LSLUP, KOUBEI[SU_REACHA_DONYU(0)],
    END_CODE)
};

const struct s_LAMP_A {
    (600000/10,
    XID_A_LATAK, KOUBEI[SU_REACHA_DONYU(0)],
    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   XD_U_LNUMU_KOUBEISU_REASHA_DOWNU[] = {
    ( 170/10,      AID_LNUMU_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,      AID_LNUMU_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,      AID_LNUMU_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_X[0]),

const struct s_LAMP_U   XD_U_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DOWNU[] = {
    ( 170/10,      AID_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,      AID_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,      AID_LLOGO_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_X[0]),

const struct s_LAMP_U   XD_U_LSNMP_KOUBEISU_REASHA_DOWNU[] = {
    ( 170/10,      AID_LSNMP_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,      AID_LSNMP_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,      AID_LSNMP_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_X[0]),

const struct s_LAMP_U   XD_U_LATAX_KOUBEISU_REASHA_DOWNU[] = {
    ( 170/10,      AID_LATAX_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,      AID_LATAX_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,      AID_LATAX_KOUBEISU_REASHA_DOWNU_X[0]),

```

10

【 図 1 1 - 1 4 3 】

【図 1 1 - 1 4 3】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD_LLMI_KOUREI_SU_REACHA_DONYU_4[] = {
//      R0RB0B    R0RB0B    R0RB0B    R0RB0B    R0RB0B    R0RB0B
|   20/10.F_0F=0x840840, 0x840840, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x840840, 0x840840 |,
|   20/10.F_0F=0x840840, 0x840840, 0x000000, 0x000000, 0x5A8400, 0x840840 |,
|   20/10.F_0F=0x840840, 0x840840, 0x121222, 0x121222, 0x0005AA, 0x840840 |,
|   20/10.F_0F=0x8405AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5A84AA |,
|   10/10.F_0F=0x5AA000, 0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x000122, 0x000000 |,
|   20/10.F_0F=0x000122, 0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840000, 0x121222 |,
|   20/10.F_0F=0x122000, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x000000, 0x000000 |,
|   20/10.F_0F=0x000840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840 |,
|   20/10.F_0F=0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840, 0x840840 |,
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD_LLLOZ_KOUREI_SU_REACHA_DONYU_4[] = {
//      1234
//      R0RB0B
|   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=0x1001 |,
|   20/10.F_0F=0x0110 |,
|   20/10.F_0F=0x8008 |,
|   20/10.F_0F=0x8888 |,
[END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD_LSLEP_KOUREI_SU_REACHA_DONYU_4[] = {
//      12345
//      R0RBR0B
|   20/10.F_0F=0x6666 |,
|   20/10.F_0F=0x6666 |,
|   20/10.F_0F=0x0006 |,
|   20/10.F_0F=0x1106 |,
|   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_LATAP_KOUREI_SU_REACHA_DONYU_4[] = {
//      1 2 3 4
//      R0RB0B    R0RB0B
|   20/10.F_0F=0x840840, 0x840840 |,
|   20/10.F_0F=0x840840, 0x5A84AA |,
|   20/10.F_0F=0x8405AA, 0x000000 |,
|   20/10.F_0F=0x840000, 0x121222 |,
|   10/10.F_0F=0x5AA122, 0x000000 |,
|   20/10.F_0F=0x000000, 0x840840 |,
|   20/10.F_0F=0x122840, 0x840840 |,
|   20/10.F_0F=0x000840, 0x840840 |,
|   20/10.F_0F=0x840840, 0x840840 |,
[END_CODE]
};
```

【 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_LIN1_KOUBEISU_READHA_DONYU_WT = {
//
//
//      S1  2      3      4      5      6      7      8      9      10
//      RBERGB   RBERGB   RBERGB   RBERGB   RBERGB   RBERGB   RBERGB
//      80/10, F.ON + 0x800800, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000
//      80/10, F.ON + 0x000000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000
//      80/10, F.ON + 0x600000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000
//      80/10, F.ON + 0x400000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LLOS9_KOUBEISU_READHA_DONYU_WT = {
//
//      1234
//      RBERB
//      [ 80/10, F.ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0xAAAA ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x8888 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x6666 ],
//
};

const struct S_LAMP   XD_LSLMP_KOUBEISU_READHA_DONYU_WT = {
//
//      12345
//      RBERB
//      [ 80/10, F.ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x9999 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x6666 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x5555 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LATAK_KOUBEISU_READHA_DONYU_WT = {
//
//      1      2      3      4
//      RBERGB   RBERGB
//      [ 80/10, F.ON + 0x40000, 0x400000 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x80080, 0x800800 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x80080, 0x800800 ],
//      [ 80/10, F.ON + 0x60000, 0x600000 ],
//      [END_CODE]
};

```

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 4 5 】

【図 11-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

```

const struct S_LAMP   XD__L1U1_KOBEI[SU_READHA_DORYU_X] = {
//
//
//      R8B9B8      R8B9B8      R8B9B8      R8B9B8      R8B9B8      R8B9B8
//      | 90/10, F.ON + 0x600000, 0x80A0C0, 0x00A0C0, 0x00B0B0, 0x00A0C0, 0x00A0C0 |
//      | 90/10, F.ON + 0x600000, 0x00A0C0, 0x00A0C0, 0x00B0B0, 0x00A0C0, 0x00A0C0 |
//      | 90/10, F.ON + 0x80A040, 0x00C0A0, 0x00B0B0, 0x00A0C0, 0x00A0C0, 0x00B0B0 |
//      | 90/10, F.ON + 0xA0A0C0, 0x00A0B0, 0x00B0B0, 0x00A0C0, 0x00A0C0, 0x00B0B0 |
//      | 90/10, F.ON + 0x00A0C0, 0x80B0B0, 0x00A0C0, 0x00A0C0, 0x80B0B0, 0x00A0C0 |
//      | 90/10, F.ON + 0xA0B0B0, 0x80B0B0, 0x00A0C0, 0x00A0C0, 0x00B0B0, 0x00A0C0 |
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__L1O2_KOBEI[SU_READHA_DORYU_X] = {
//
//
//      R8B9B8
//      | 90/10, F.ON + 0x6A8B4 |
//      | 90/10, F.ON + 0xA8B4 |
//      | 90/10, F.ON + 0xB8B4 |
//      | 90/10, F.ON + 0x8B84 |
//      | 90/10, F.ON + 0x4B84 |
//      | 90/10, F.ON + 0x6B84 |
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_KOBEI[SU_READHA_DORYU_X] = {
//
//
//      12345
//      R8B9B8
//      | 90/10, F.ON + 0x6A8B4 |
//      | 90/10, F.ON + 0x4B8B4 |
//      | 90/10, F.ON + 0xB8B4 |
//      | 90/10, F.ON + 0x6A8B4 |
//      | 90/10, F.ON + 0xB8B4 |
//      | 90/10, F.ON + 0x6B84 |
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD__L1ATK_KOBEI[SU_READHA_DORYU_X] = {
//
//
//      1      2      3      4
//      R8B9B8      R8B9B8
//      | 90/10, F.ON + 0xA0A0C0, 0x80B0B0 |
//      | 90/10, F.ON + 0x00B0B0, 0x80B0B0 |
//      | 90/10, F.ON + 0xA0A0A0, 0x80B0B0 |
//      | 90/10, F.ON + 0x80C0C0, 0xA0A0A0 |
//      | 90/10, F.ON + 0x60A0A0, 0x80C0C0 |
//      | 90/10, F.ON + 0x80B0B0, 0xA0A0A0 |
//      [END_CODE]
};

```

【 ㊦ 1 1 - 1 4 6 】

【図 11-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {  
    XD_A_LLM_1_B607[] = {  
        600000/TQ,  
        [END_CODE]  
    };  
  
    const struct S_LAMP_A XD_A_LL002_B607[] = {  
        600000/TQ,  
        [XD_A_LL002_KOUBEI$SU_READCH$DONYU[0]]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    XD_A_LSLMP_B607[] = {  
        600000/TQ,  
        [XD_A_LSLMP_KOUBEI$SU_READCH$DONYU[0]]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    XD_A_LATAK_B607[] = {  
        600000/TQ,  
        [XD_A_LATAK_KOUBEI$SU_READCH$DONYU[0]]  
    };  
  
};
```

10

【 図 1 1 - 1 4 7 】

【図 11-147】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_KOUBEISU_REACHS_DOWNU[] = {
    ( 170/10,      XD_LMU_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,      XD_LMU_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,      XD_LMU_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_X[0]),
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHS_DOWNU[] = {
    ( 170/10,      XD_LLOGO_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,      XD_LLOGO_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,      XD_LLOGO_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_X[0]),
};

const struct S_LAMP_J XD_J_SLMP_KOUBEISU_REACHS_DOWNU[] = {
    ( 170/10,      XD_SLMP_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,      XD_SLMP_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,      XD_SLMP_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_X[0]),
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHS_DOWNU[] = {
    ( 170/10,      XD_LATAX_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_4[0]),
    ( 960/10,      XD_LATAX_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_W[0]),
    ( 830/10,      XD_LATAX_KOUBEISU_REACHS_DOWNU_X[0]),
};

```

【 ㊦ 1 1 - 1 4 8 】

【図 11-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```

const struct S_LAMP_A MD_A_LLMU_1_B608[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 600000/10,
        [END_CODE] = MD_A_LLMU_1_KOUBEI[SU_READCH_DONTYU][0],
    },
};

const struct S_LAMP_A MD_A_LLLOG_1_B608[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 600000/10,
        [END_CODE] = MD_A_LLLOG_1_KOUBEI[SU_READCH_DONTYU][0],
    },
};

const struct S_LAMP_A MD_A_LSLMP_1_B608[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 600000/10,
        [END_CODE] = MD_A_LSLMP_1_KOUBEI[SU_READCH_DONTYU][0],
    },
};

const struct S_LAMP_A MD_A_LATAK_1_B608[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 600000/10,
        [END_CODE] = MD_A_LATAK_1_KOUBEI[SU_READCH_DONTYU][0],
    },
};

```

20

30

40

50

【図 11 - 149】

【図 11 - 149】 高ベースリチ系リチC導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD_J_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    { 960/10,        XD_J_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    { 830/10,        XD_J_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD_J_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    { 960/10,        XD_J_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    { 830/10,        XD_J_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD_J_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    { 960/10,        XD_J_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    { 830/10,        XD_J_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD_J_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    { 960/10,        XD_J_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    { 830/10,        XD_J_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};
```

【図 11 - 150】

【図 11 - 150】 高ベースリチ系リチD導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B600[] = {
    { 600000/10,    XD_A_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    { 600000/10,    XD_A_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    { 600000/10,    XD_A_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B600[] = {
    { 600000/10,    XD_A_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};
```

10

【図 11 - 151】

【図 11 - 151】 高ベースリチ系リチD導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD_J_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    { 960/10,        XD_J_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    { 830/10,        XD_J_LMU_I_KOBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

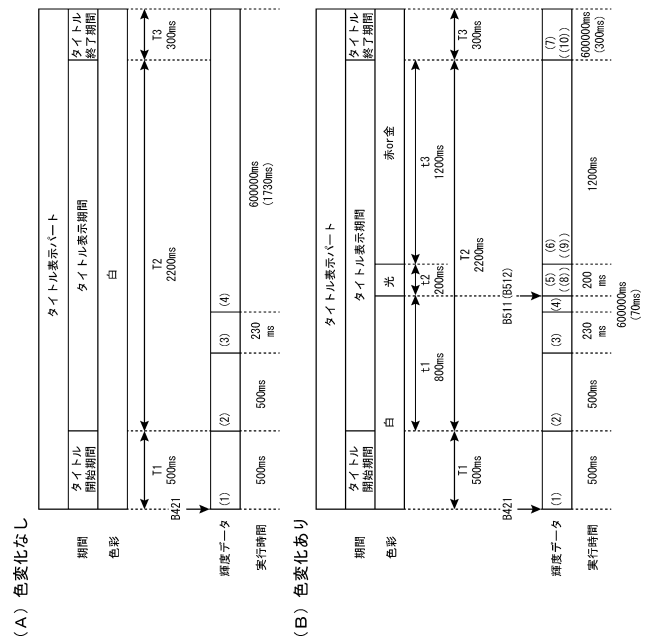
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD_J_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    { 960/10,        XD_J_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    { 830/10,        XD_J_LLOGO_KOBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD_J_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    { 960/10,        XD_J_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    { 830/10,        XD_J_LSLMP_KOBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        XD_J_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    { 960/10,        XD_J_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    { 830/10,        XD_J_LATAX_KOBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};
```

【図 11 - 152】

【図 11 - 152】



20

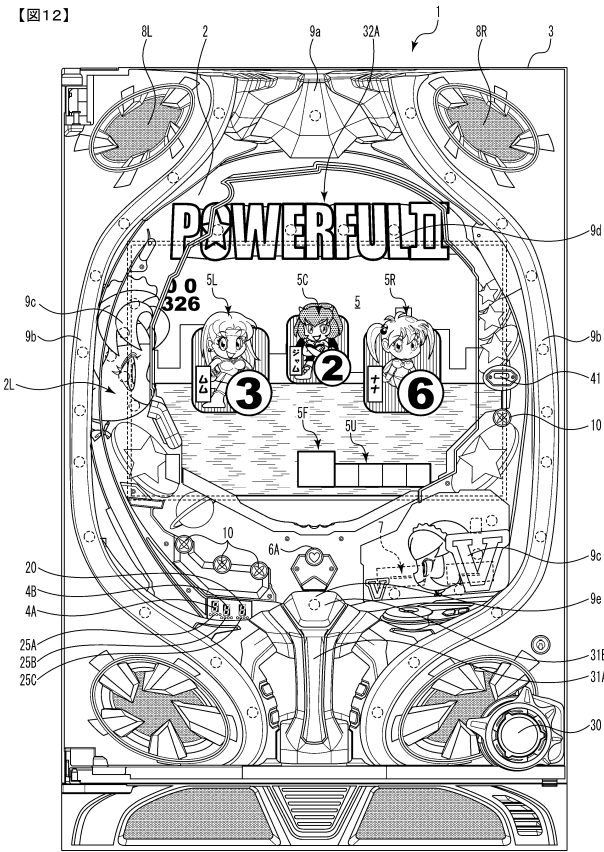
30

40

50

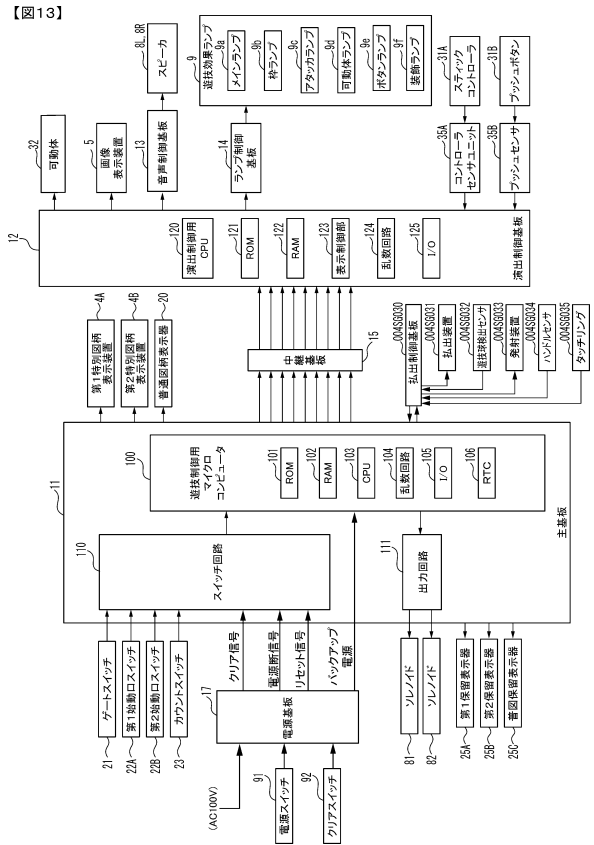
【図 1 2】

【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       |
| 90   | 00  | 電源投入指定    | コールドスタートにより起動したことの指定 |
| 92   | 00  | 停電復旧指定    | ホットスタートにより起動したことの指定  |
| 95   | XX  | 遊技状態指定    | 現在の遊技状態を指定           |
| 96   | XX  | エラー指定     | XXで示すエラーの発生及び解除を指定   |
| A0   | XX  | 大当たり開始指定  | 大当たりの開始指定            |
| 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  | 大当たり終了指定  | 大当たりの終了指定            |
| 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           |
| E1   | 00  | 客待ちデモ指定   | 客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定    |
| F1   | 00  | 枠状態表示指定   | 入力ポートの状態を指定          |

(B)

| MODE | EXT | 名称         | 指定内容      |
|------|-----|------------|-----------|
| 8C   | 00  | 第1可変表示結果指定 | はずれ       |
| 8C   | 01  | 第2可変表示結果指定 | 大当たり(確変A) |
| 8C   | 02  | 第3可変表示結果指定 | 大当たり(確変B) |
| 8C   | 03  | 第4可変表示結果指定 | 大当たり(確変C) |
| 8C   | 04  | 第5可変表示結果指定 | 大当たり(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   | 大当たり種別判定用 |
| MR3 | 1～997   | 変動パターン判定用 |
| MR4 | 3～13    | 普図表示結果判定用 |

10

20

30

40

50

【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<br>大当り         | 確変<br>大当り          | はずれ<br>(低ベース<br>保留数1以下) | はずれ<br>(低ベース<br>保留数2) | はずれ<br>(低ベース<br>保留数3) | はずれ<br>(高ベース)      |
|----------------------|--------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------|
| 変動パターン判定テーブル         | 大当り用変動P<br>判定テーブルA | 大当り用変動P<br>判定テーブルB | はずれ用変動P<br>判定テーブルA      | はずれ用変動P<br>判定テーブルB    | はずれ用変動P<br>判定テーブルC    | はずれ用変動P<br>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

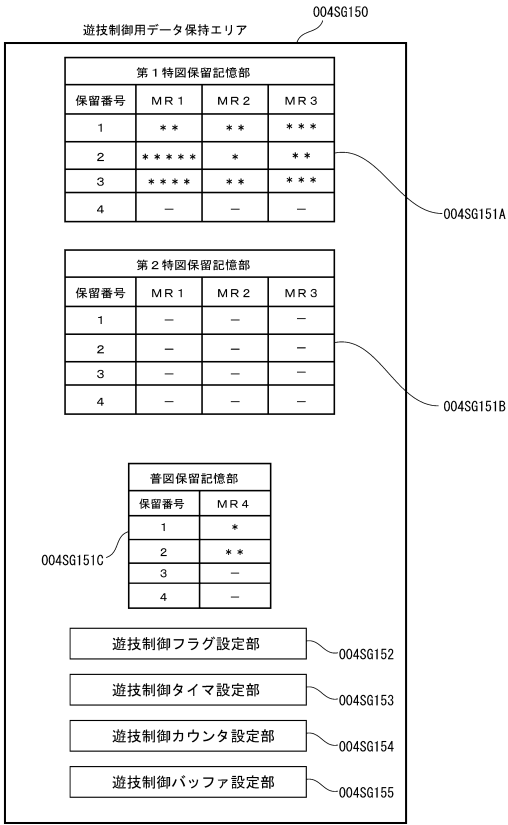
30

40

50

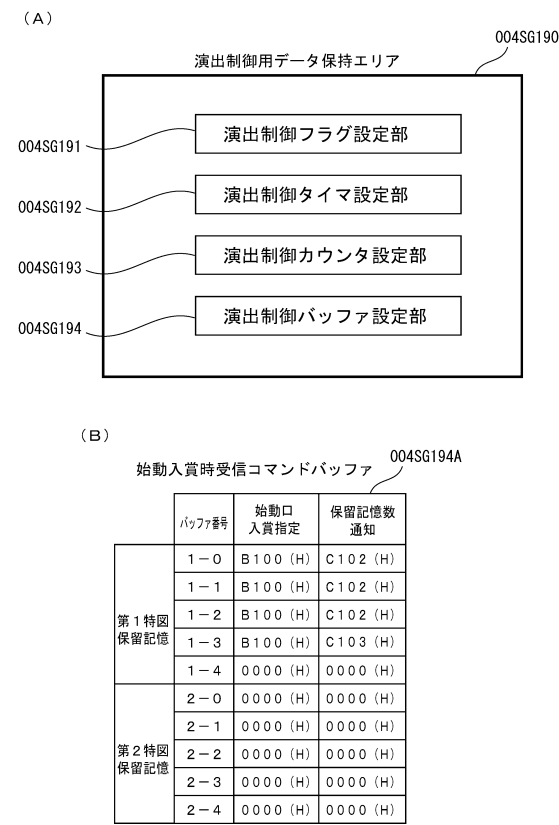
【図 20】

【図20】



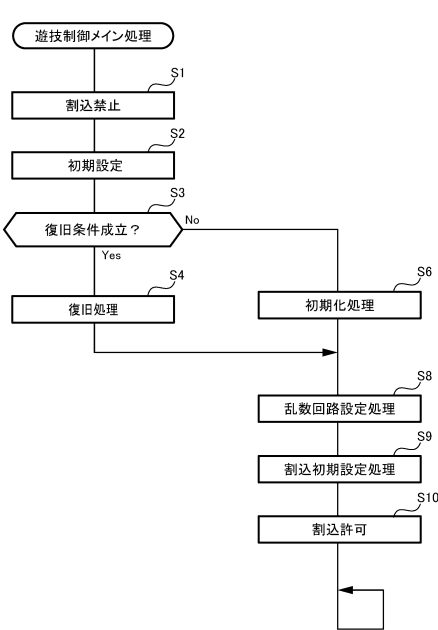
【図 21】

【図21】



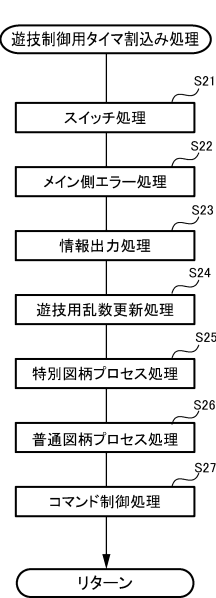
【図 22】

【図22】



【図 23】

【図23】



10

20

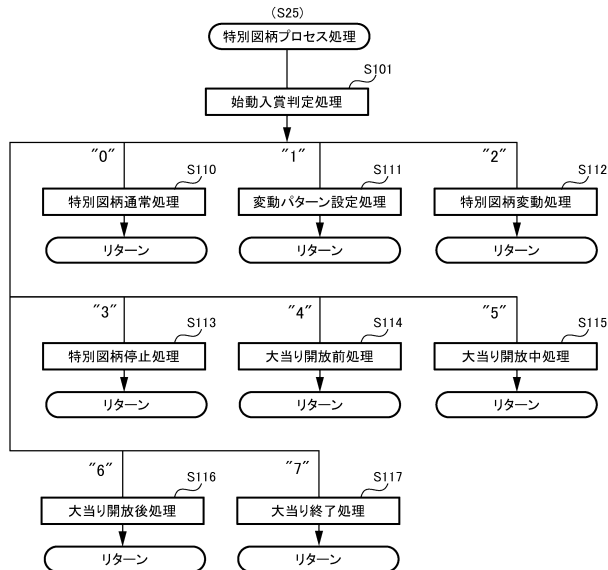
30

40

50

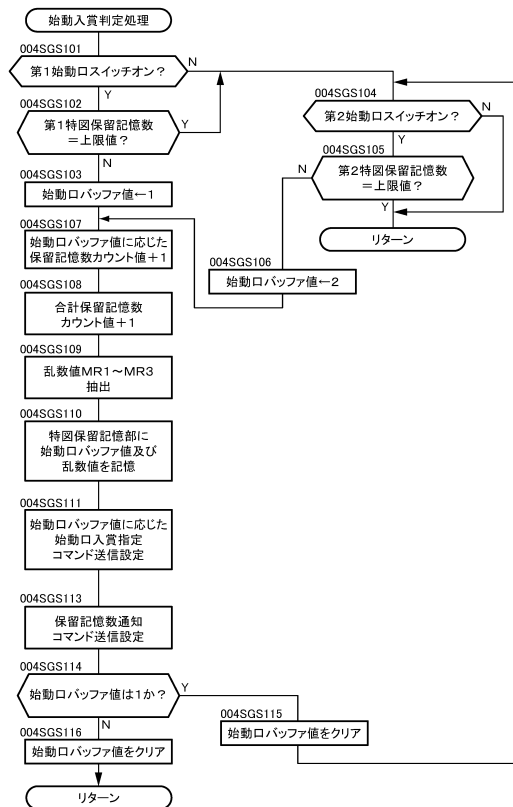
【図24】

【図24】



【図25】

【図25】

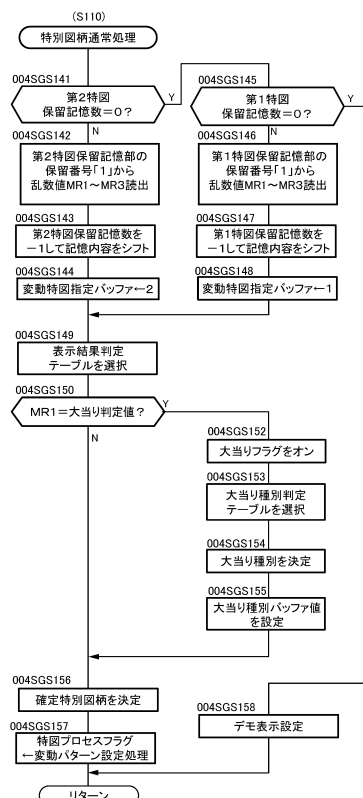


10

20

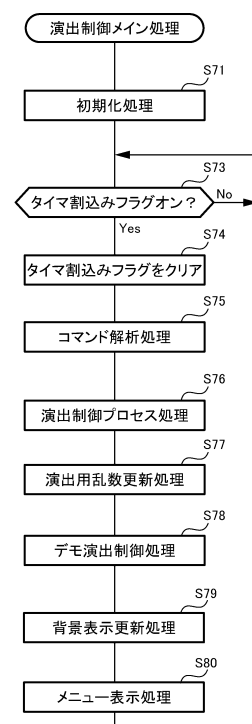
【図26】

【図26】



【図27】

【図27】



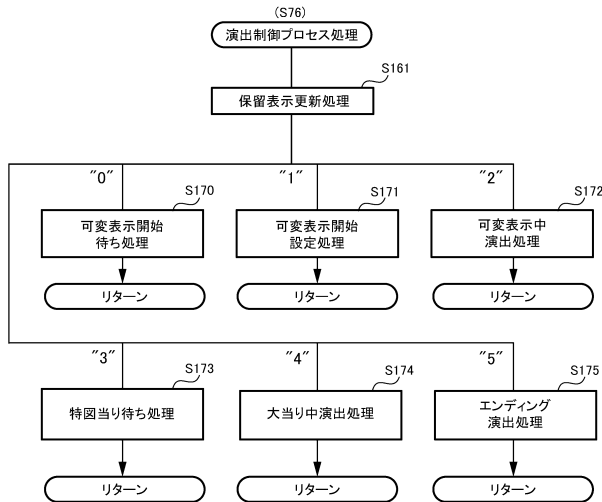
30

40

50

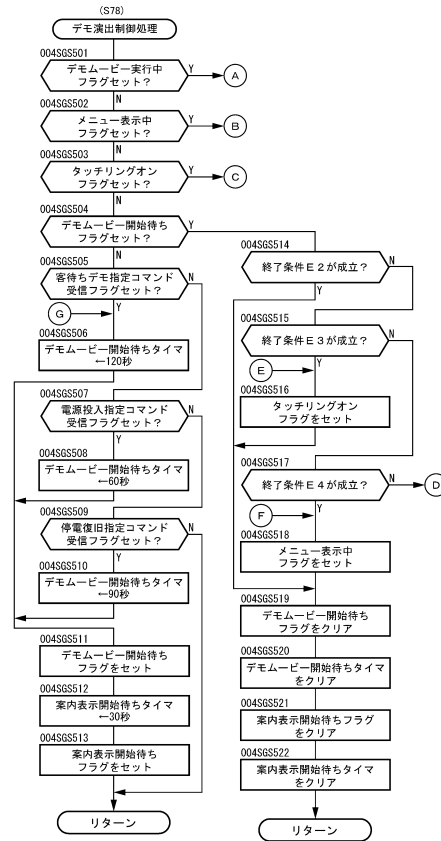
【図28】

【図28】



【図29】

【図29】

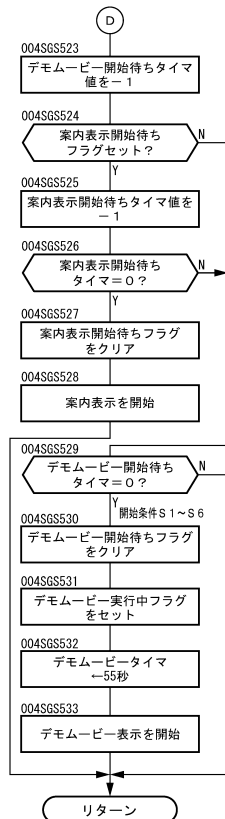


10

20

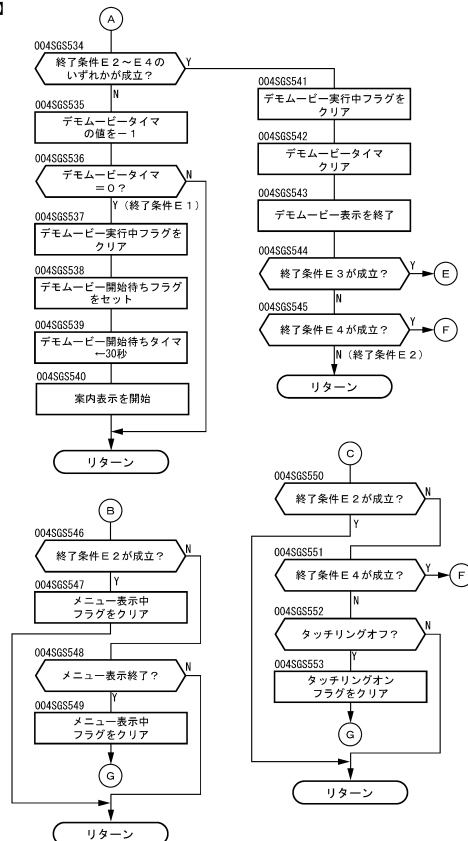
【図30】

【図30】



【図31】

【図31】



30

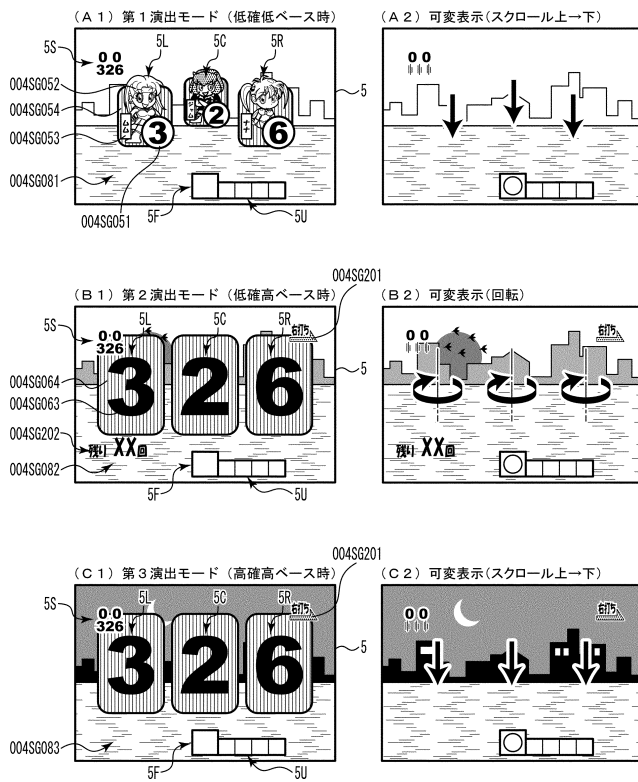
40

50



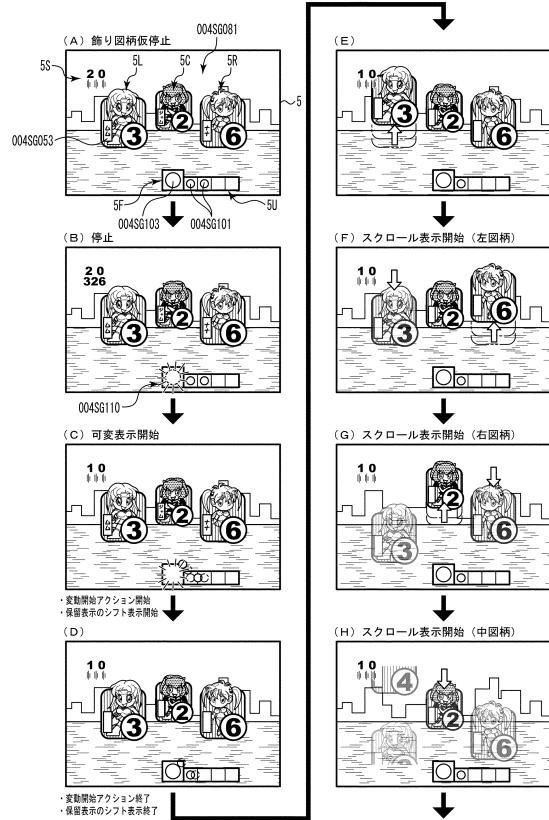
【図 3 2】

【図32】



【図 3 3】

【図33】 可変表示開始 [第1演出モード]

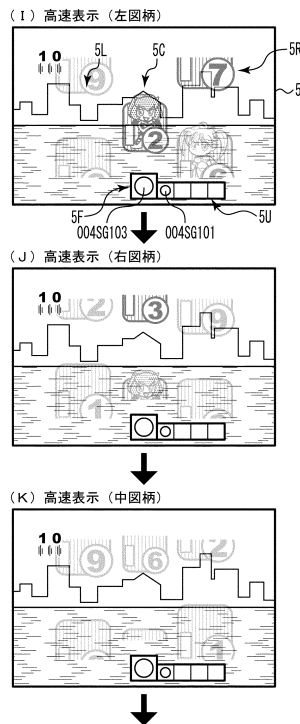


10

20

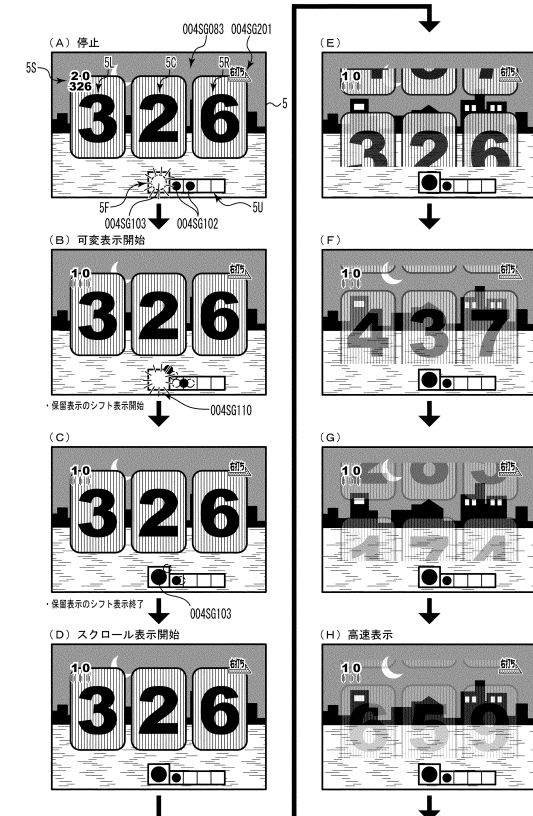
【図 3 4】

【図34】



【図 3 5】

【図35】 可変表示開始 [第3演出モード]



30

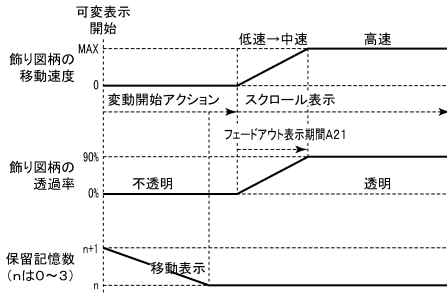
40

50

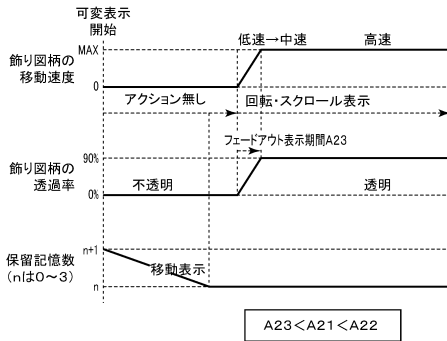
## 【 図 3 6 】

【図36】

(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]

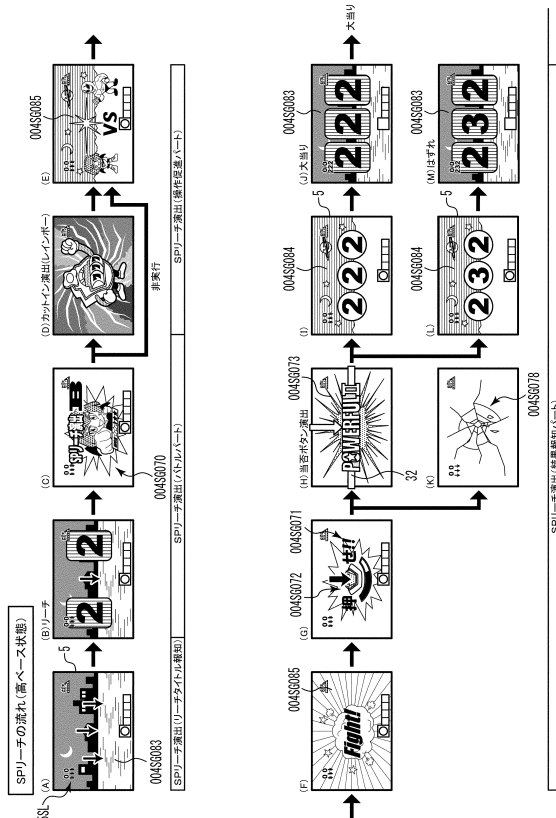


(B) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第2・第3演出モード)]



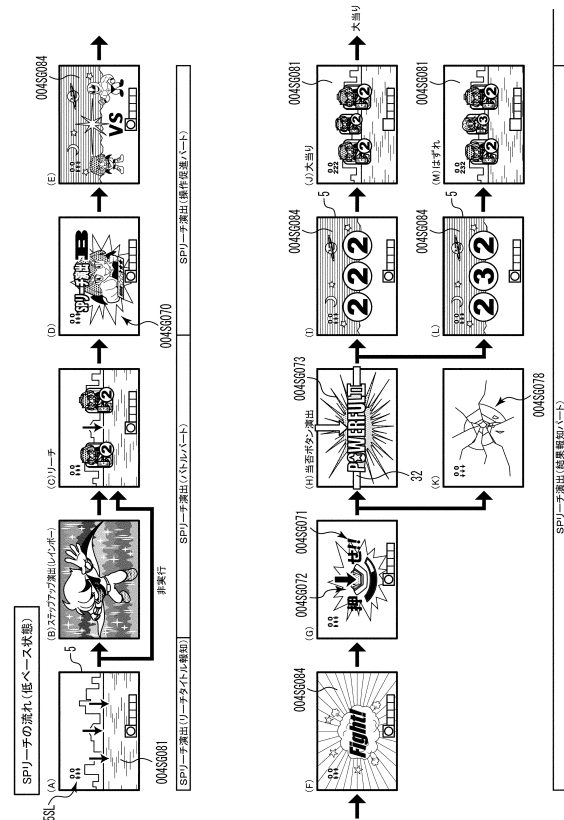
【 図 3 8 】

【図38】



【 図 3 7 】

【図37】



【 図 3 9 】

【图39】

| A) デモムービーの開始終了条件 |  |
|------------------|--|
| 開始条件             | S1. 密着してデモ指定コマンド受信してから第1時間(120分)が経過<br>S2. 電源投入指定コマンド受信から第2時間(60分)が経過<br>S3. 停電復旧指定コマンド受信から第3時間(90分)が経過<br>S4. デマースタートが実行されてから第4時間(120分)が経過<br>S5. デマースタートが実行されてから第5時間(150分)が経過<br>S6. ST ~ S5のいずれかの条件を満たしたとき、第6時間(30分)が経過 |
| 終了条件             | E1. 2回目以降にはこの開始条件を適用し、デモムービー終了後に第6時間(30分)が経過<br>E1. デモムービーを閉鎖してから終了時間(65分)が経過<br>E2. 始期入庫の発生による強制終了<br>E3. デマースタートからの強制終了<br>E4. デマースタート直前までの強制発生  |

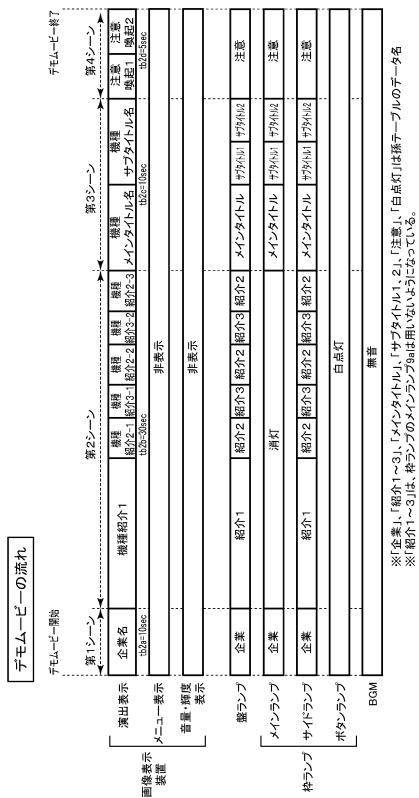
(B)デモムービーの構成

[illegible]

- ※1…「強調度合い」フラッシュ：有>無、有彩色：多>少、ライン数：多>少、強度：高>低
- ※2…「ライン」ボース：遊技中に用いられるラインボーターとは普通のラインボーター
- ※3…特定発光は、機種メインタイトル名に対応するランパパターンとは異なり、文字アニメーション表示に連動した態様のランパパターン

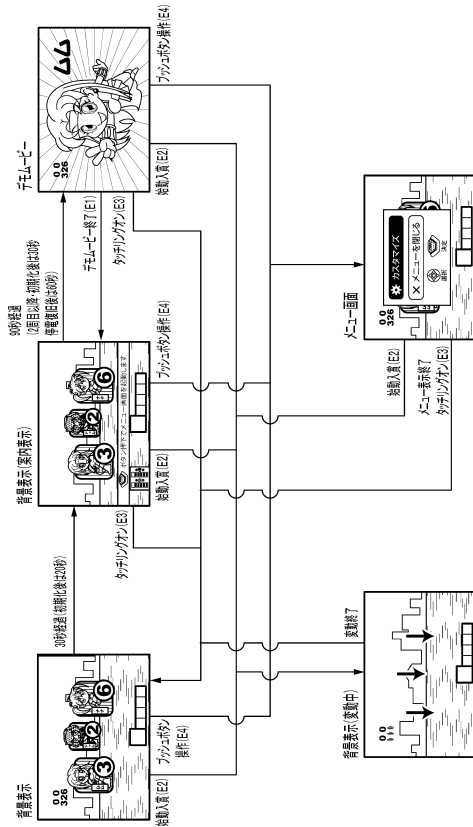
【 図 4 0 】

【図40】



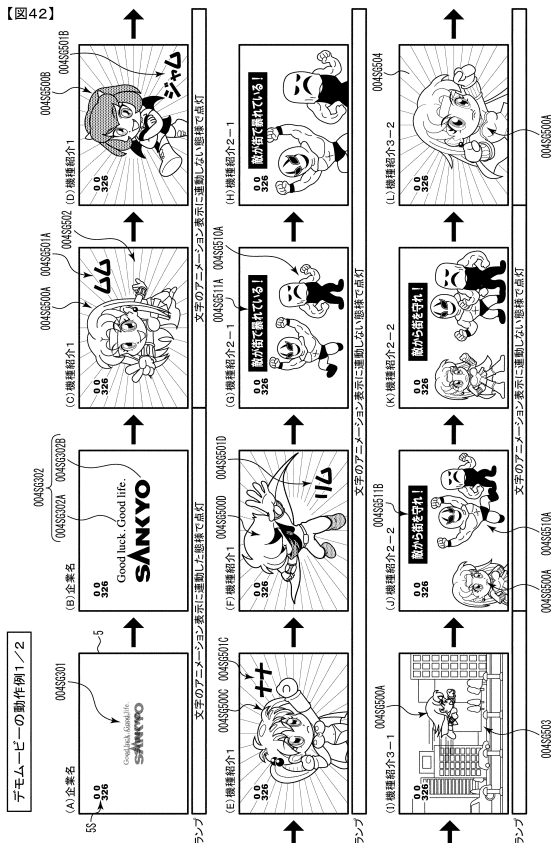
【 図 4 1 】

【図41】



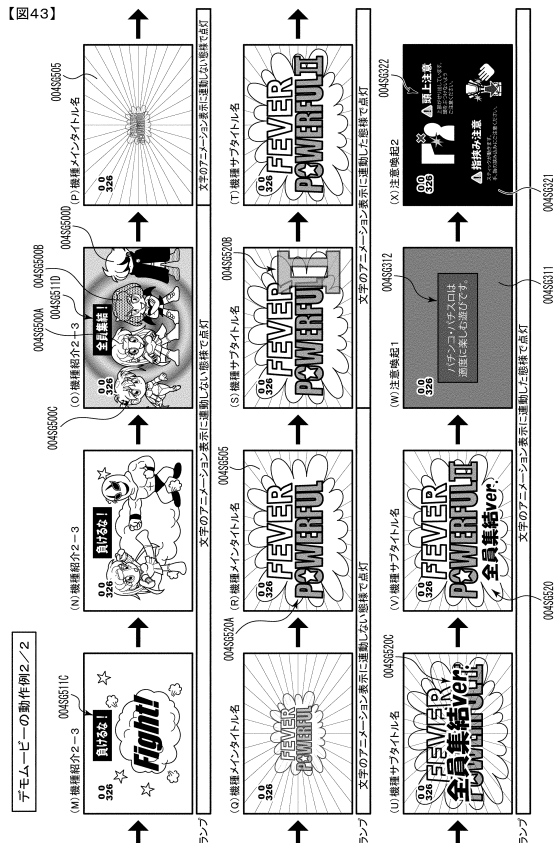
【 図 4 2 】

【図42】



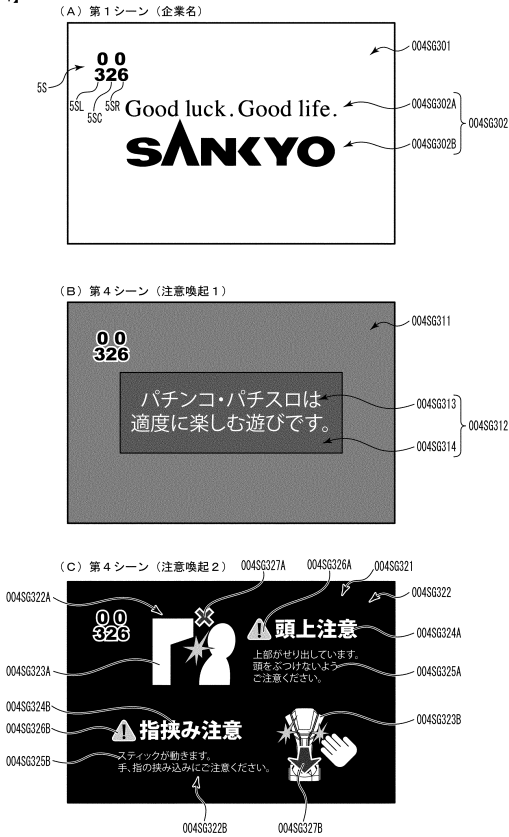
【 図 4 3 】

【図43】



【図 4 4】

【図44】



【図 4 5】

【図45】

| 種別                | 内容     | サイズ | 色相      | 色数 | 彩度・明度 |
|-------------------|--------|-----|---------|----|-------|
| 企業名               | スローガン  | 中   | 有彩色(青)  | 多  | 高     |
|                   | ロゴ     | 大   | 有彩色(青)  |    |       |
|                   | 背景     | —   | 無彩色(白)  | 少  | 高     |
| 注意喚起1<br>(のめり込み)  | 見出し    | 中   | 無彩色(白)  | 少  | 中     |
|                   | 見出し枠   | —   | 無彩色(黒)  |    |       |
|                   | 見出し枠背景 | —   | 有彩色(濃青) |    |       |
|                   | 背景     | —   | 有彩色(薄青) | 少  | 中     |
| 注意喚起2<br>(物理的な事故) | イラスト   | 中   | 無彩色(白)  | 少  | 高     |
|                   | 見出し    | 中   | 無彩色(白)  |    |       |
|                   | 注意詳細   | 小   | 無彩色(白)  |    |       |
|                   | 注意マーク  | 中   | 有彩色(黄)  | 中  | 高     |
|                   | 注目マーク  | 小   | 有彩色(赤)  |    |       |
|                   | 背景     | —   | 無彩色(黒)  | 少  | 低     |
| 保留記憶数             |        | 小   | 無彩色(黒)  | 少  | 低     |
| 小図柄               |        | 小   | 無彩色(黒)  |    |       |

10

20

【図 4 6】

【図46】

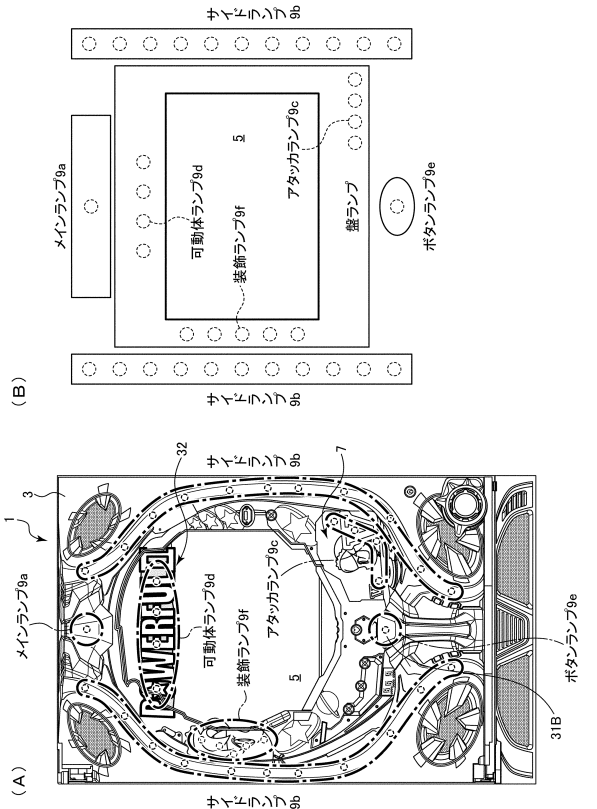
各状態におけるランプの発光態様

| 実行時期   | 初期化報知                | 低ベース状態              | 高ベース状態            | デモ演出            | エラー報知   |
|--------|----------------------|---------------------|-------------------|-----------------|---------|
| 待機データ  | 初期化報知<br>(図柄停止・可変表示) | 通常待機<br>(図柄停止・可変表示) | 高待機<br>(高待機・可変表示) | 客待ちデモ<br>ウェーブ点灯 | エラー     |
| 主な点灯態様 | 点滅                   | ウェーブ点灯              | ウェーブ点灯            | ウェーブ点灯          | 点灯(点滅)  |
|        | 強ランプ                 | 青                   | 緑(待機)<br>赤(強要)    | 白               | 状態に応じた色 |
|        | メインランプ               | 青                   | 緑(待機)<br>赤(強要)    | 白               | 赤(点滅)   |
|        | サイドランプ               | 青                   | 緑(待機)<br>赤(強要)    | 白               | 状態に応じた色 |
| 主要色    | 赤(点滅)                | 白                   | 白                 | 白               | 白       |

※主要色は、各緯度データにおいて発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主要色以外の色で発光することもある。  
※ポタランプについては、初期化報知以外は白点灯用緯度データを用いる

【図 4 7】

【図47】



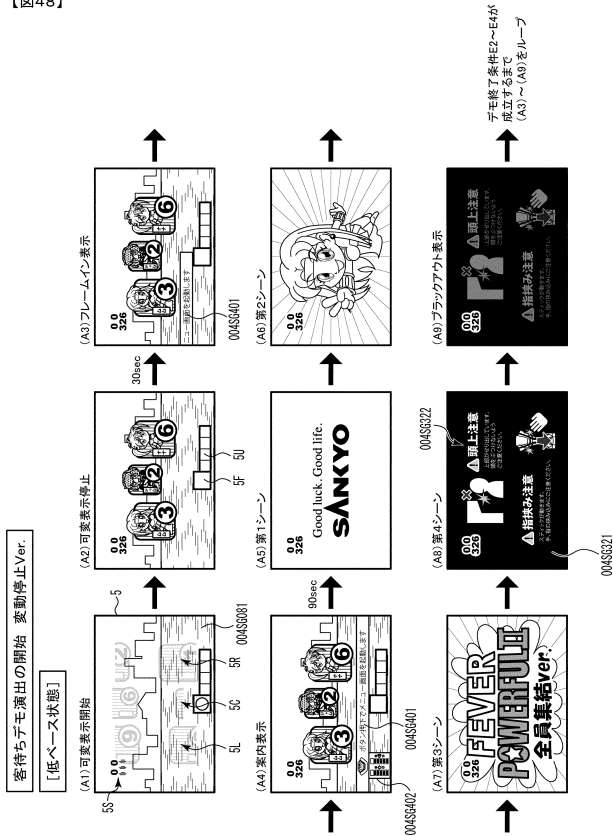
30

40

50

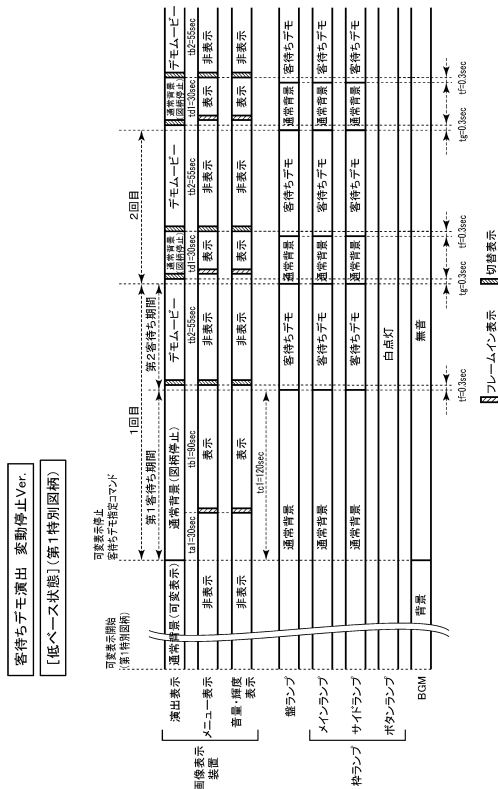
【 図 4 8 】

【図48】



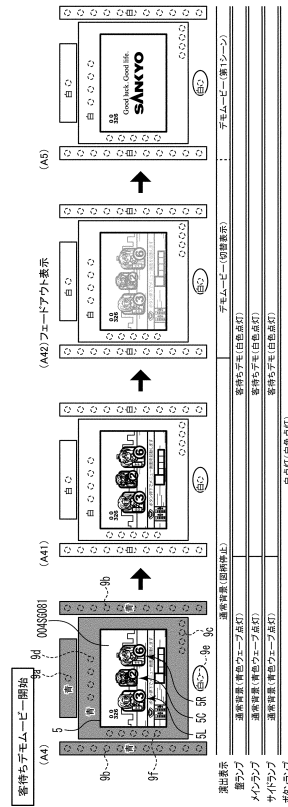
【 図 5 0 】

【図50】



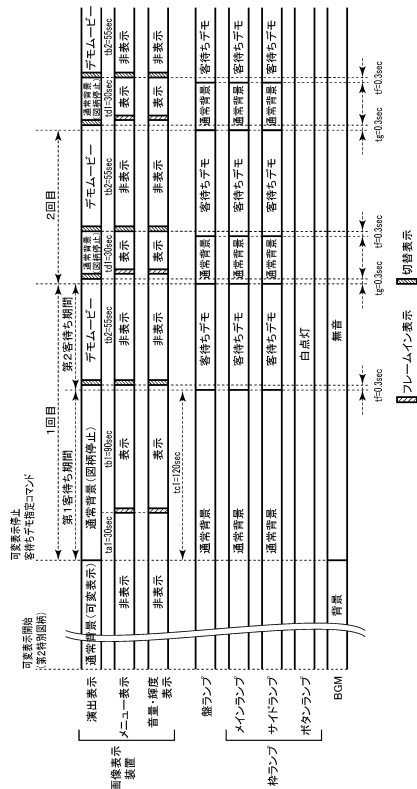
【 図 4 9 】

【図49】

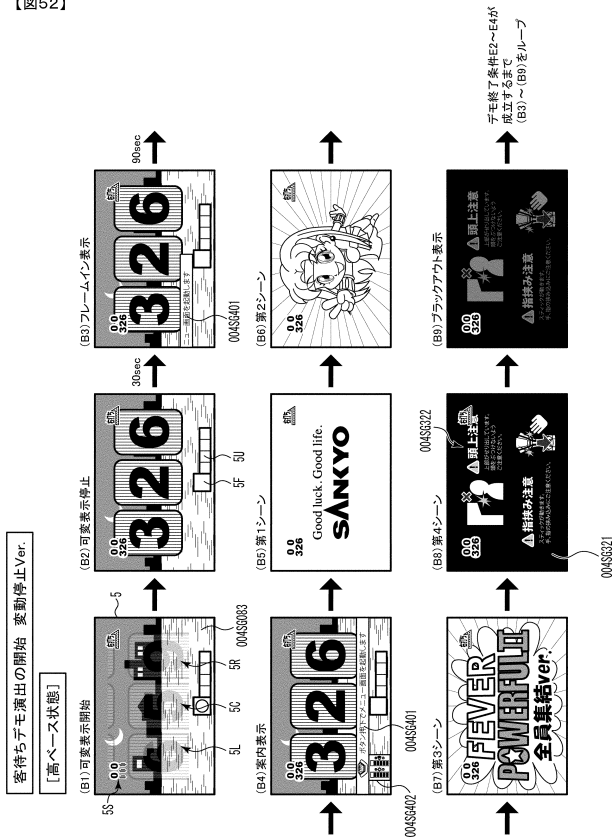


【 図 5 1 】

【図51】



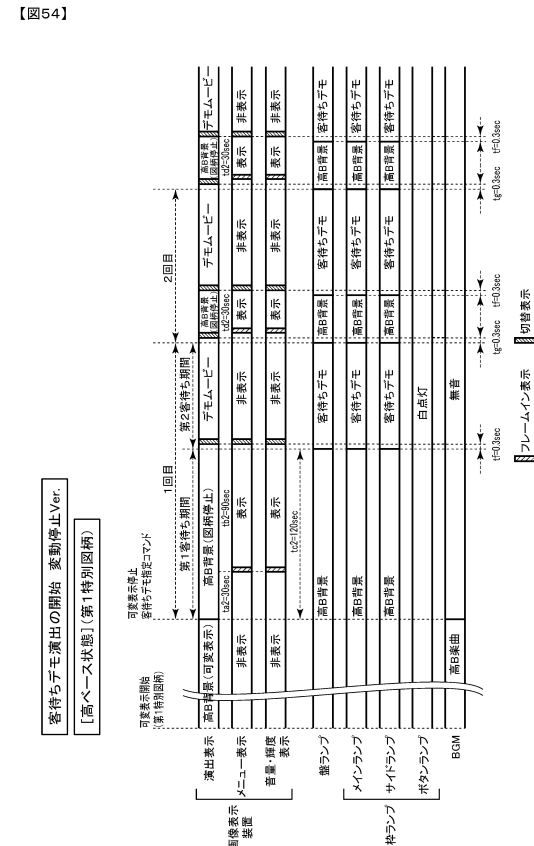
【図52】



10

20

【図54】

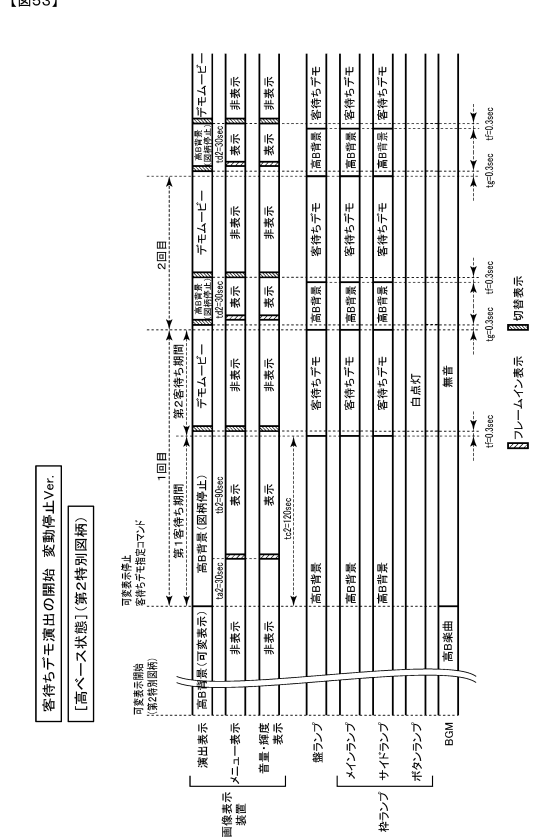


30

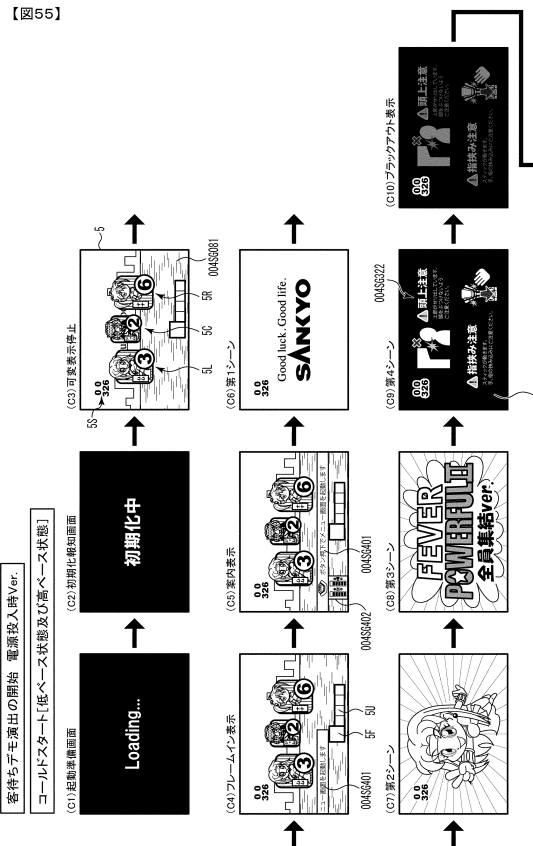
40

50

【図53】



【図55】



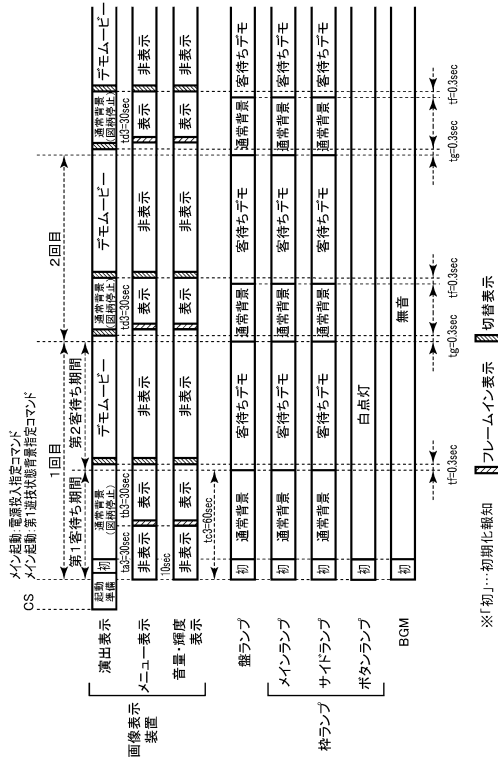
【図55】

60

【 図 5 6 】

【図56】

投入時Ver.

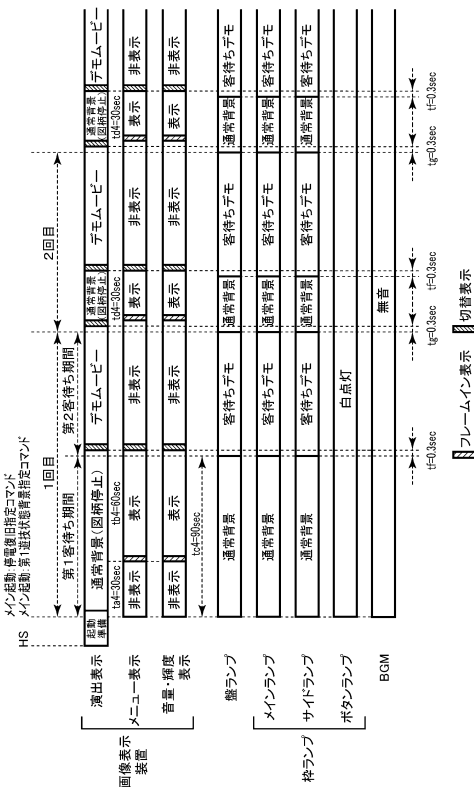


※「初」…初期化報知

## 【 図 5 8 】

【図58】

客待ちデモ演出の開始 電源投入時Ver.  
ホットスタート[低ベース状態]

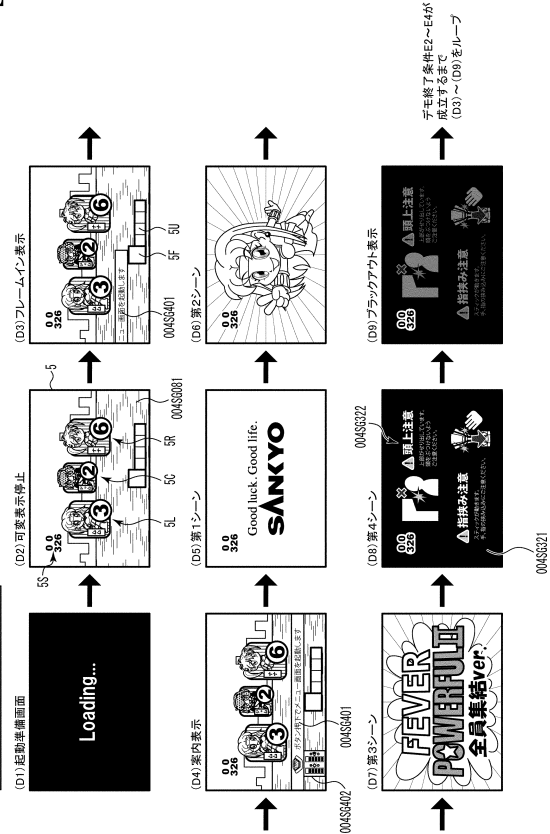


フリュームイン表示

【 図 5 7 】

【図57】

客待ちデモ演出の開始 電源投入時Ver.  
ホットスタート[低ベース状態]

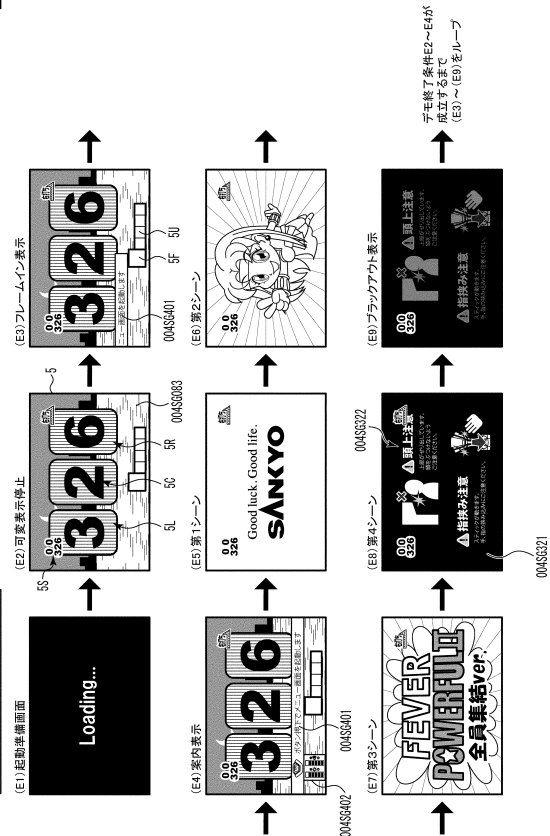


デモ終了条件E2~E4が

【 図 5 9 】

【図59】

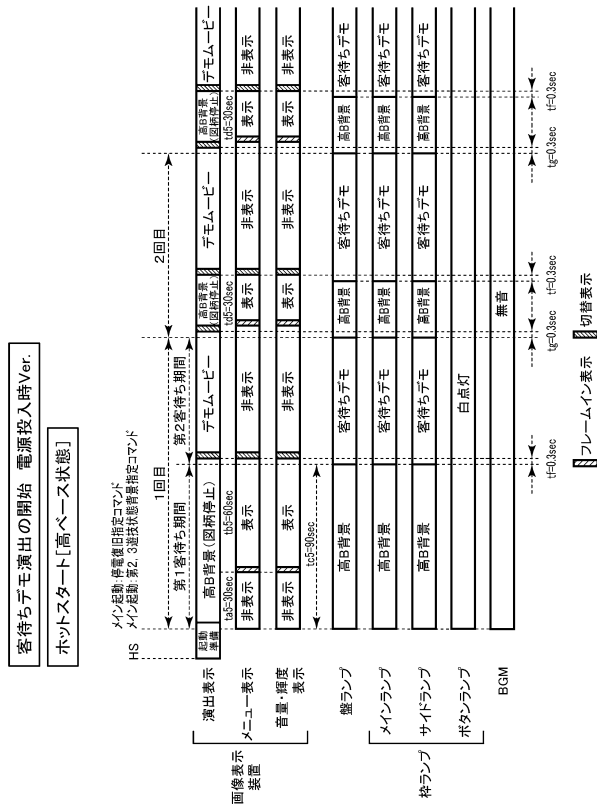
客待ちデモ演出の開始 電源投入時Ver.  
ホッススタート[高ベース状態]



デモ終了条件E2～E4が

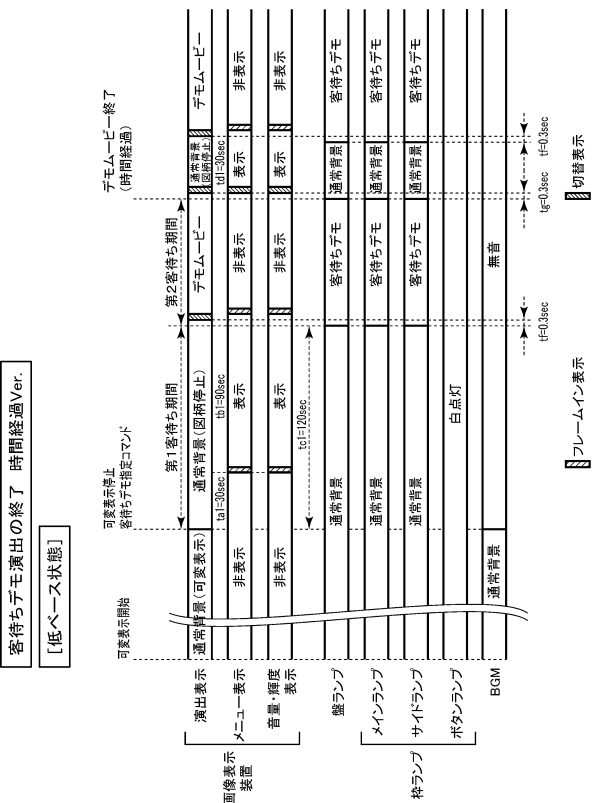
【図 6 0】

【図60】



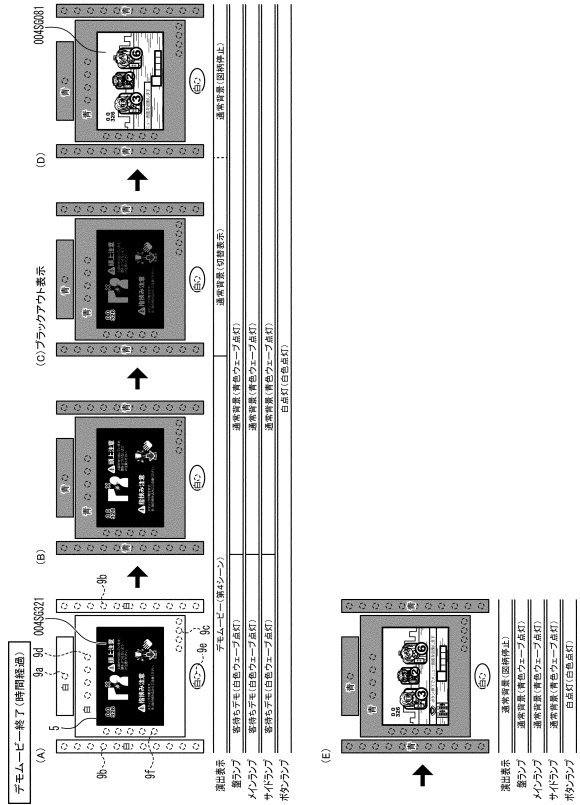
【図 6 2】

【図62】



【図 6 1】

【図61】

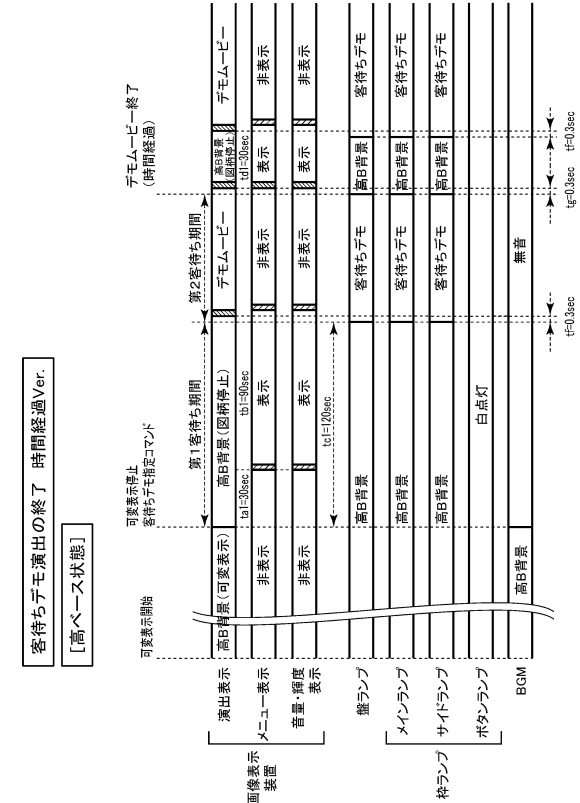


10

20

【図 6 3】

【図63】



30

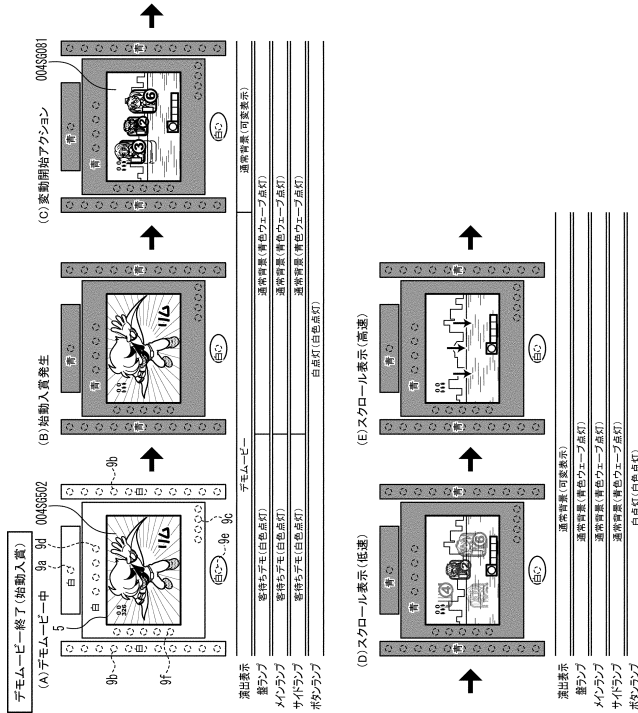
40

50



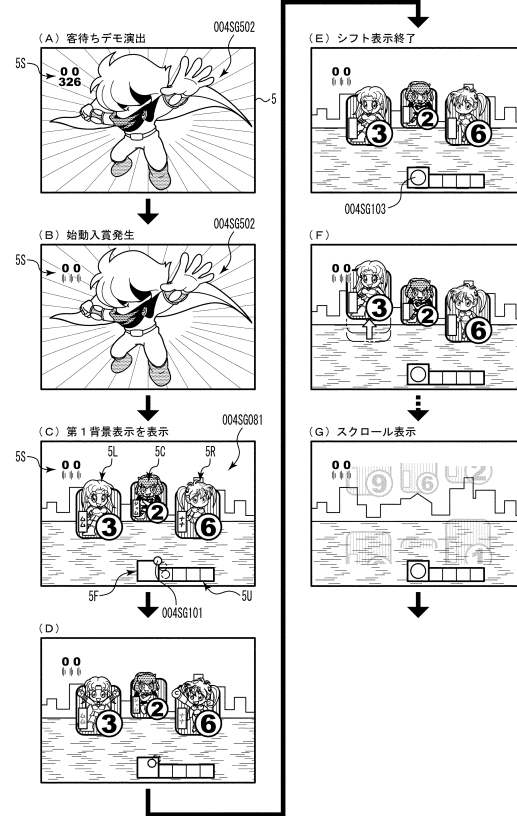
【 図 6 4 】

【図64】



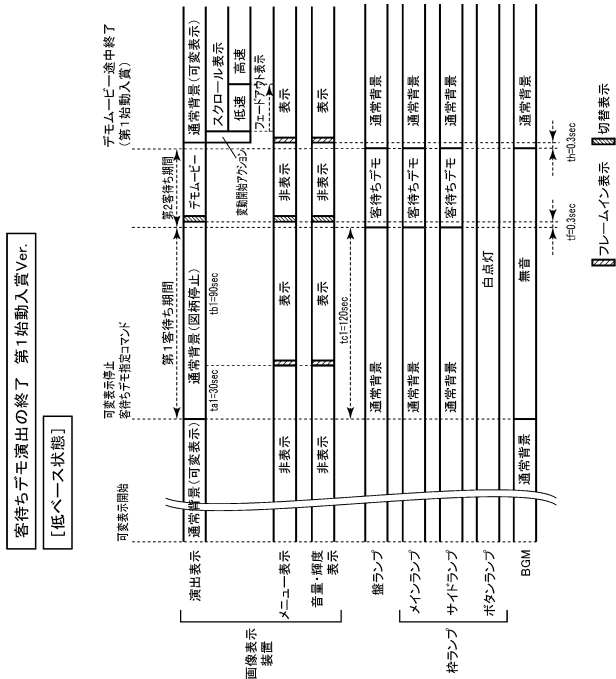
【 図 6 5 】

【図65】 デモムービーが始動入賞で終了〔低ベース状態〕



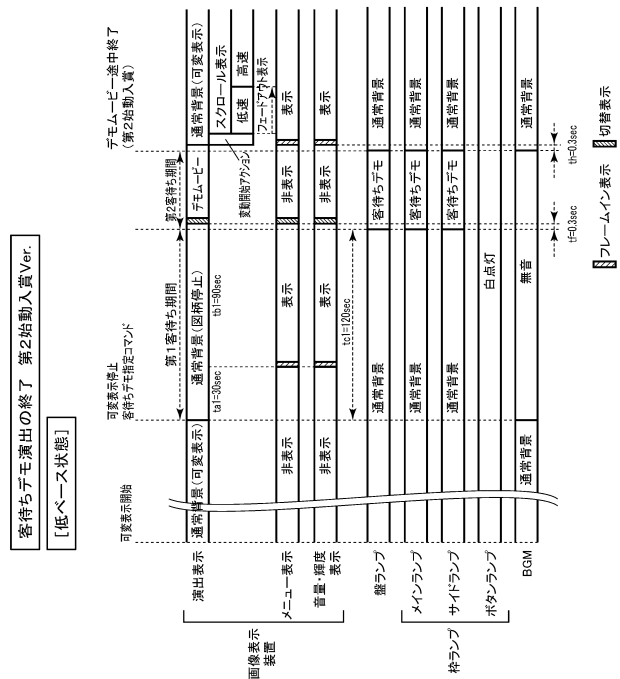
【 図 6 6 】

【図66】



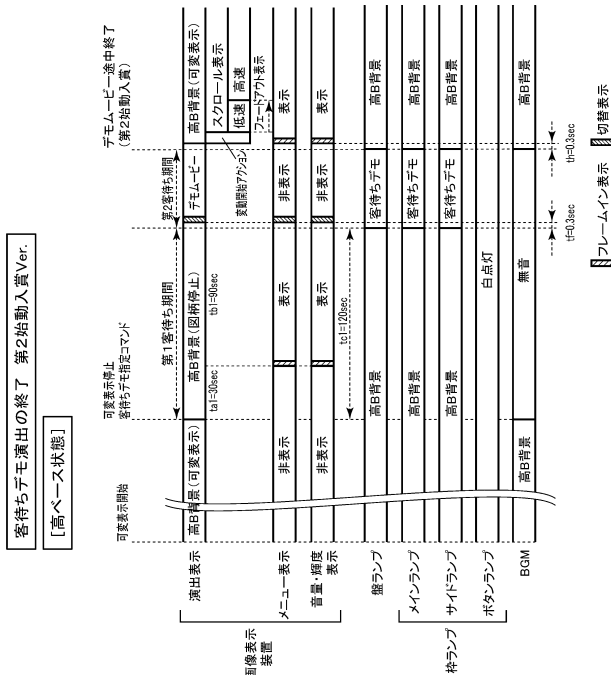
【 図 6 7 】

【图67】



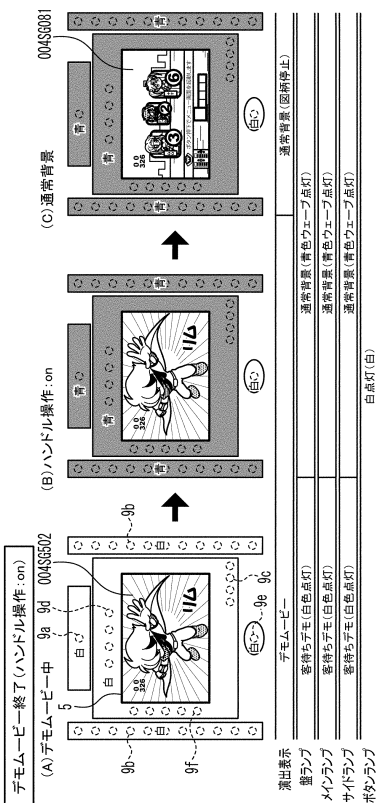
【 図 6 8 】

【図68】



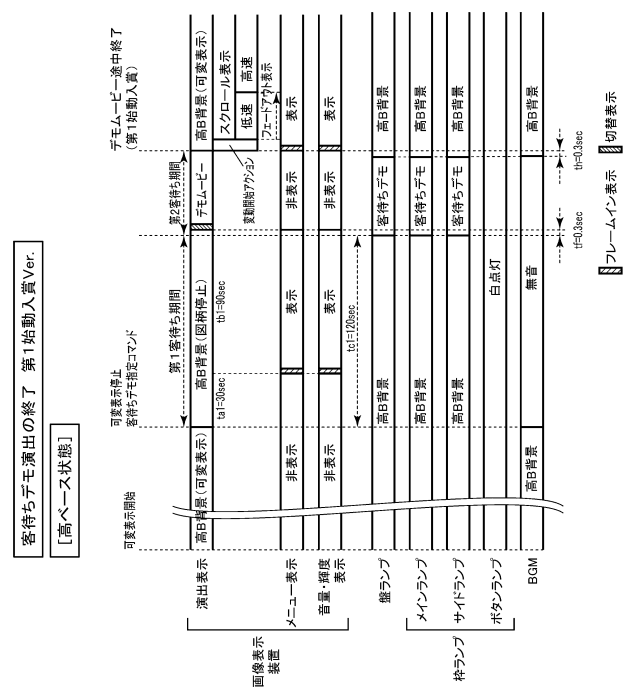
【 図 7 0 】

【図70】



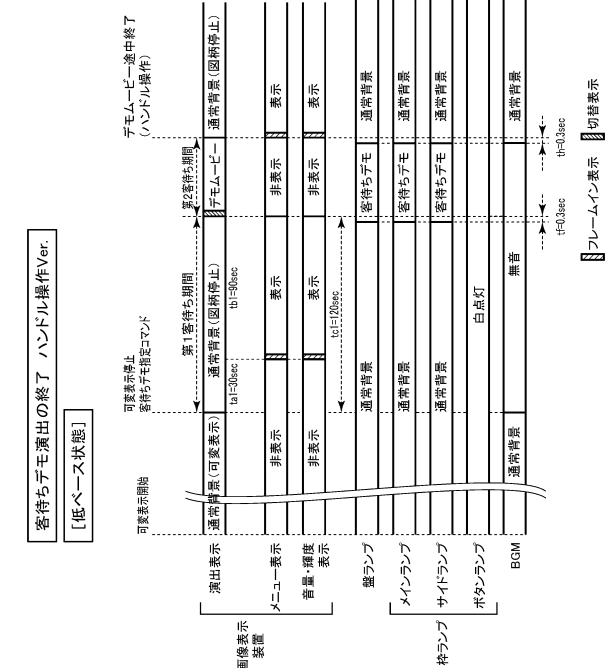
【 図 6 9 】

【図69】

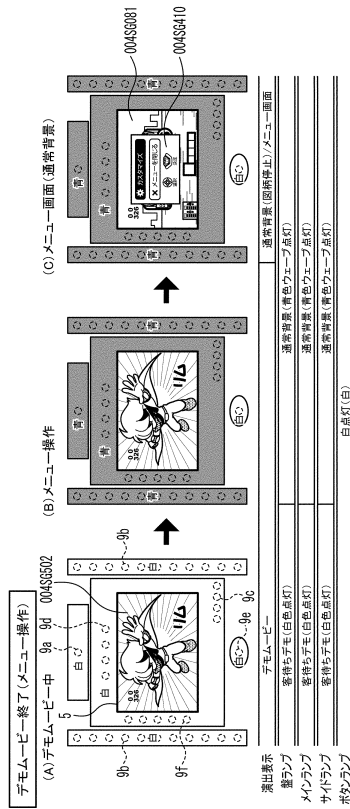


【 図 7 1 】

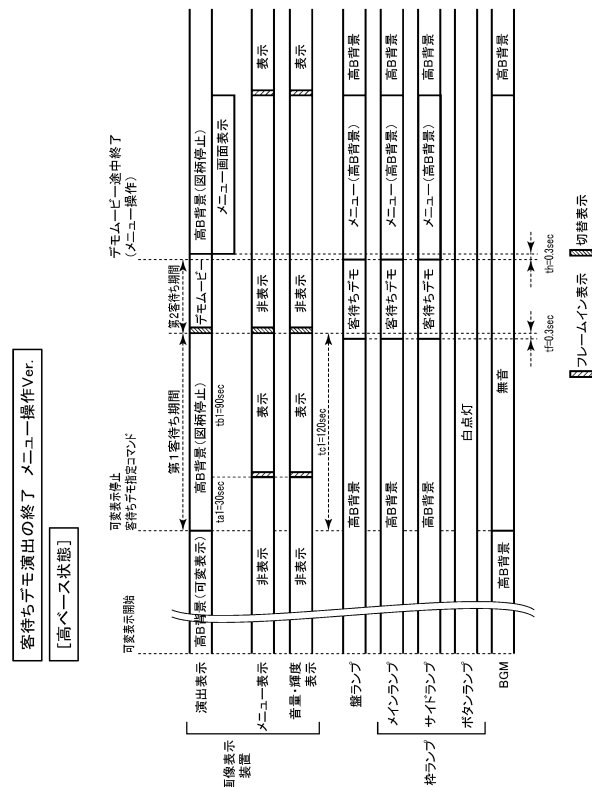
【図71】



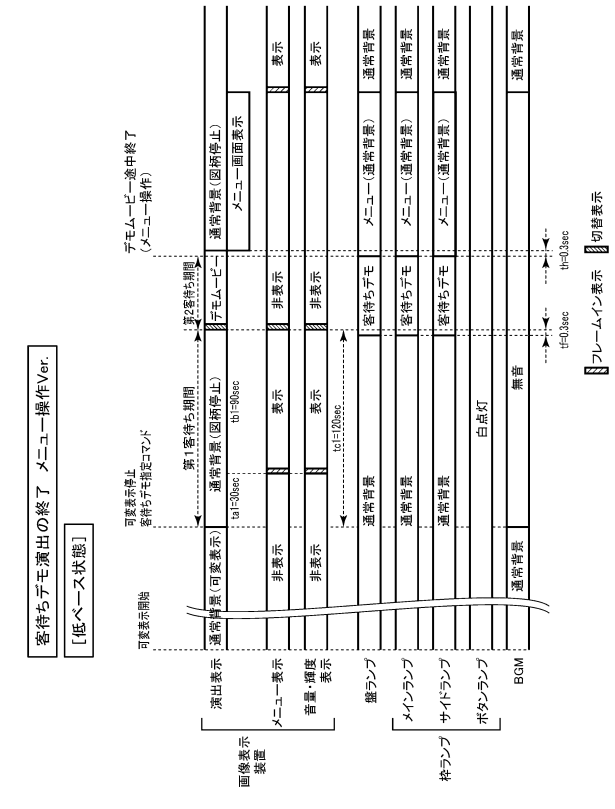
【図72】



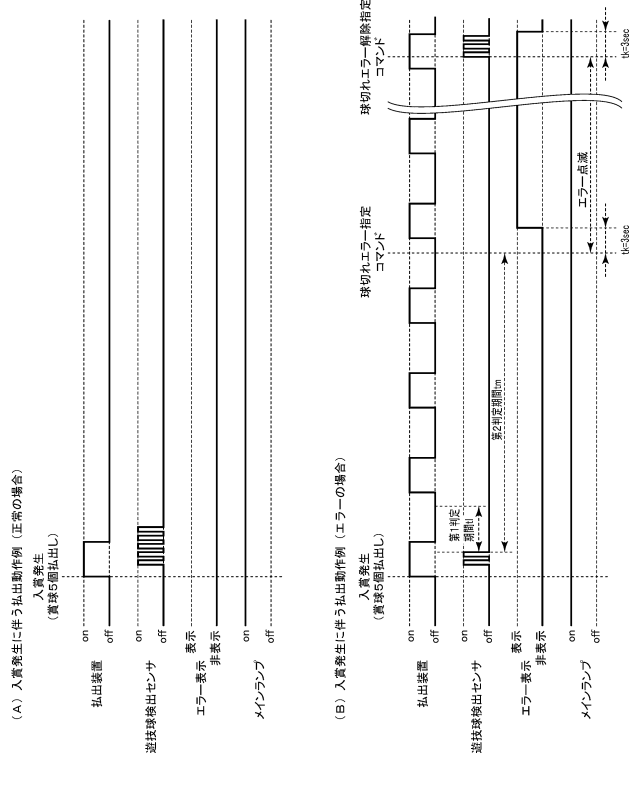
【図74】



【図73】



【図75】



10

20

30

40

50





## 【図 8 4】

【図84】 XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_1_XXX[] = {
| 500/10,        &XD_J_LWU_1_XXX_1[0]], ... (1)
| 500/10,        &XD_J_LWU_1_XXX_2[0]], ... (2)
| 230/10,        &XD_J_LWU_1_XXX_3[0]], ... (3)
| 600000/10,     &XD_J_LWU_1_XXX_4[0]], ... (4)
|END_CODE|
};
```

## 【図 8 6】

【図86】 XXX（孫）2

```
const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_XXX_2[] = {
// 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
// RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB RGB
| 100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388 ],
| 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499 ],
| 100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA ],
| 100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499 ],
|END_CODE|
};
```

## 【図 8 8】

【図88】

| テーブル名  | 拡張コマンド |
|--------|--------|
| 背景通常   | B10E   |
| 背景時短   | B11D   |
| 背景確変   | B121   |
| 客待ちデモ  | BF01   |
| ボタン白点灯 | B001   |
| ボタン白点滅 | B002   |
| ボタン赤点滅 | B003   |
| 初期化観知  | BFFF   |
| エラー    | BFF1   |

## 【図 8 5】

【図85】 XXX（孫）1

```
const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_XXX_1[] = {
// 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
// RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB RGB
| 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 ],
| 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 ],
| 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 ],
| 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
| 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
|END_CODE|
};
```

## 【図 8 7】

【図87】 XXX（孫）3

```
const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_XXX_3[] = {
// 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
// RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB RGB
| 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
| 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x5AA ],
| 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A6000, 0x122122, 0x122122, 0x0055AA, 0x5AA ],
| 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x001122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA ],
| 30/10, F_OF + 0x5A0000, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000122, 0x000 ],
| 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A0000, 0x122 ],
| 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000 ],
| 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
| 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
|END_CODE|
};
```

## 【図 8 9】

【図89】 背景通常（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LMAIN_TSUOHENDO_TSUWO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|        &XD_A_LMAIN_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LWU_1_TSUOHENDO_TSUWO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|        &XD_A_LWU_1_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LLOGO_TSUOHENDO_TSUWO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|        &XD_A_LLOGO_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LSLMP_TSUOHENDO_TSUWO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|        &XD_A_LSLMP_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LATAK_TSUOHENDO_TSUWO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|        &XD_A_LATAK_B10E[1]],
};
```

10

20

30

40

50

【図 9 0】

【図90】 背景通常（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LLOGO_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};
```

【図 9 1】

【図91】 背景通常（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LLOGO_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LLOGO_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};
```

10

20

【図 9 2】

【図92】 背景通常（孫） 2

```
//=====
// 左から ① ② ③ ④
//
const struct S_LAMP XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LLOGO_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LLOGO_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};
```

```
//=====
// 左から ① ② ③ ④
//
const struct S_LAMP XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LLOGO_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LLOGO_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};

const struct S_LAMP XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO[0],
    },
};
```

【図 9 3】

【図93】 背景時短（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_A_LMAIN_B10[0],
    },
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_A_LWU_1_B10[0],
    },
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_A_LLOGO_B10[0],
    },
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_A_LSUMP_B10[0],
    },
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        XD_A_LATAK_B10[0],
    },
};
```

30

40

50

## 【图 9 4】

【図94】 背景時短（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOSHENDO_JITAN_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDCODE] = XD_J_LMAIN_TSUJOSHENDO_JITAN[0],  
    },  
};  
  
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_I_TSUJOSHENDO_JITAN_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDCODE] = XD_J_LMU_I_TSUJOSHENDO_JITAN[0],  
    },  
};  
  
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLGOO_TSUJOSHENDO_JITAN_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDCODE] = XD_J_LLGOO_TSUJOSHENDO_JITAN[0],  
    },  
};  
  
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSUMP_TSUJOSHENDO_JITAN_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDCODE] = XD_J_LSUMP_TSUJOSHENDO_JITAN[0],  
    },  
};  
  
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOSHENDO_JITAN_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDCODE] = XD_J_LATAK_TSUJOSHENDO_JITAN[0],  
    },  
};
```

【 図 9 5 】

【圖95】 背景時短（孫） 1

[illegible]

【 図 9 6 】

【図96】 背景時短（孫） 2

[illegible]

【圖 9 7】

【図97】 背景確変（親）

[illegible]



## 【 図 9 8 】

【図98】 背景確変（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_u_LMAIN_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LWU_1_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LLOGO_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LSLWP_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LATAK_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};
};

```

【 図 9 9 】

【図99】 背景確変（孫） 1

[illegible]

10

20

【 図 1 0 0 】

【図100】 背景確変（孫） 2

[illegible][illegible]

【 図 1 0 1 】

【図101】 客待ちデモ（親）

```
const struct S_LINP_A XD_A_LMAIN_F0F01[] = {  
    (600000/10,                                &XD_X_LMAIN_KYARUMACHI(DENO)[0]),  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LINP_A XD_A_LWU_I_F0F01[] = {  
    (600000/10,                                &XD_X_LWU_I_KYARUMACHI(DENO)[0]),  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LINP_A XD_A_LL0G0_F0F01[] = {  
    (600000/10,                                &XD_X_LL0G0_KYARUMACHI(DENO)[0]),  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LINP_A XD_A_LSMP_F0F01[] = {  
    (600000/10,                                &XD_X_LSMP_KYARUMACHI(DENO)[0]),  
    (END_CODE)  
};  
  
const struct S_LINP_A XD_A_LATAK_F0F01[] = {  
    (600000/10,                                &XD_X_LATAK_KYARUMACHI(DENO)[0]),  
    (END_CODE)  
};
```

30

40

50

【 図 1 0 2 】

【図102】 客待ちデモ（子）

```

const struct LAMP_J MD_LAMP_KYKAWAKINCHIENDI_01[1] = {
    (50/100), KWD_LAMP_KYKAWAKINCHIENDI_01[00], (白/ワラッシュ)
    (950/100), KWD_LAMP_KYKAWAKINCHIENDI_02[00], (白/全名)
    (1250/100), KWD_LAMP_OFF[01], (オフ)
    (3050/100), KWD_LAMP_OFF[01], (オフ)
    (4550/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (500/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (2000/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (350/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (500/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (4500/100), KWD_LAMP_OFF[01], (オフ)
    (4000/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (500/100), KWD_LAMP_OFF[01], (オフ)
    (END_CODE)
};

const struct LAMP_J MD_LAMP_L_KYKAWAKINCHIENDI_01[1] = {
    (50/100), KWD_LAMP_KYKAWAKINCHIENDI_01[00], (白/ワラッシュ)
    (950/100), KWD_LAMP_KYKAWAKINCHIENDI_02[00], (白/全名)
    (1250/100), KWD_LAMP_OFF[01], (オフ)
    (3050/100), KWD_LAMP_OFF[01], (オフ)
    (4550/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (500/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (2000/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (350/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (500/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (4500/100), KWD_LAMP_OFF[01], (オフ)
    (4000/100), KWD_LAMP_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (500/100), KWD_LAMP_OFF[01], (オフ)
    (END_CODE)
};

const struct LAMP_J MD_LAMP_LL_KYKAWAKINCHIENDI_01[1] = {
    (50/100), KWD_LL_KYKAWAKINCHIENDI_01[00], (白/ワラッシュ)
    (950/100), KWD_LL_KYKAWAKINCHIENDI_02[00], (白/全名)
    (1250/100), KWD_LL_OFF[01], (オフ)
    (3050/100), KWD_LL_OFF[01], (オフ)
    (4550/100), KWD_LL_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (500/100), KWD_LL_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (2000/100), KWD_LL_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (350/100), KWD_LL_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (500/100), KWD_LL_KINAWAN_01[01], (ノミカント)
    (4500/100), KWD_LL_OFF[01], (オフ)
    (4000/100), KWD_LL_KINAWAN_01[01], (白/ワラッシュ)
    (500/100), KWD_LL_OFF[01], (オフ)
    (END_CODE)
};

```

【 図 1 0 3 】

【図103】 客待ちデモ（孫） 1

```
const struct S_LAMP {
//      R0GB
| [ 150 / F_OF + 0xFFFF ],
| [ 100 / F_OF + 0x000 ],
| [ 150 / F_OF + 0xFF ],
| [ 200 / F_OF + 0x000 ],
|
};

const struct S_LAMP {
//      上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
R0RGB R0RGB R0RGB R0RGB R0B RGB
| [ 150 / F_OF + 0xFFFF, 0xFFFF, 0xFFFF, 0xFFFF, 0xFFFF, 0xFFFF, 0xFFFF, 0xFF ],
| [ 100 / F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00 ],
| [ 150 / F_OF + 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFF ],
| [ 200 / F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00 ],
|
};

const struct S_LAMP {
//      上から ① ② ③ ④
R0RGB R0RGB
| [ 150 / F_OF + 0xFFFFF, 0xFFFFF ],
| [ 100 / F_OF + 0x00000, 0x00000 ],
| [ 150 / F_OF + 0xFFFFF, 0xFFFFF ],
| [ 200 / F_OF + 0x00000, 0x00000 ],
|
};

const struct S_LAMP {
//      上から ① ② ③ ④ ⑤
R0RGB R0RGB
| [ 150 / F_OF + 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFFFFF ],
| [ 100 / F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x000 ],
| [ 150 / F_OF + 0xFFFFF, 0xFFFFF, 0xFFFFF ],
| [ 200 / F_OF + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00 ],
|
};

const struct S_LAMP {
//      上から ① ② ③ ④
R0RGB R0RGB
| [ 150 / F_OF + 0xFFFFF, 0xFFFFF ],
| [ 100 / F_OF + 0x00000, 0x00000 ],
| [ 150 / F_OF + 0xFFFFF, 0xFFFFF ],
| [ 200 / F_OF + 0x00000, 0x00000 ],
|
};
```

10

20

【 図 1 0 4 】

【図104】 客待ちデモ（孫） 2-1

[illegible]

【 図 1 0 5 】

【図105】 客待ちデモ（孫） 2-2

```

// must struct S_LAMP
// 上から ① ② ③ ④
// RGRBGR RGRBGR RGB
300/10, F, 0F, 0x111111, 0x111111, 0x111111
300/10, F, 0F, 0x022222, 0x022222, 0x2222
300/10, F, 0F, 0x333333, 0x333333, 0x3333
300/10, F, 0F, 0x444444, 0x444444, 0x4444
300/10, F, 0F, 0x555555, 0x555555, 0x5555
300/10, F, 0F, 0x666666, 0x666666, 0x6666
300/10, F, 0F, 0x777777, 0x777777, 0x7777
300/10, F, 0F, 0x888888, 0x888888, 0x8888
300/10, F, 0F, 0x999999, 0x999999, 0x9999
300/10, F, 0F, 0xA0AAAA, 0x0AAAAA, 0xAAAAAA
150/10, F, 0F, 0x0AAAAA, 0x0AAAAA, 0xAAAAAA
150/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
150/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
100/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
150/10, F, 0F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
100/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
150/10, F, 0F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
100/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
100/10, F, 0F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
1000/10, F, 0F, 0x999999, 0x999999, 0x999999
500/10, F, 0F, 0x888888, 0x888888, 0x888888
100/10, F, 0F, 0x999999, 0x999999, 0x999999
100/10, F, 0F, 0x444444, 0x444444, 0x4444
100/10, F, 0F, 0x022222, 0x022222, 0x2222
100/10, F, 0F, 0x111111, 0x111111, 0x1111
[END_CODE]

};

// must struct S_LAMP
// 上から ① ② ③ ④
// RGRBGR RGRBGR RGB
300/10, F, 0F, 0x111111, 0x111111, 0x1111
300/10, F, 0F, 0x022222, 0x022222, 0x2222
300/10, F, 0F, 0x333333, 0x333333, 0x3333
300/10, F, 0F, 0x444444, 0x444444, 0x4444
300/10, F, 0F, 0x555555, 0x555555, 0x5555
300/10, F, 0F, 0x666666, 0x666666, 0x6666
300/10, F, 0F, 0x777777, 0x777777, 0x7777
300/10, F, 0F, 0x888888, 0x888888, 0x8888
300/10, F, 0F, 0x999999, 0x999999, 0x9999
300/10, F, 0F, 0xA0AAAA, 0x0AAAAA, 0xAAAAAA
150/10, F, 0F, 0x0AAAAA, 0x0AAAAA, 0xAAAAAA
100/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
150/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
100/10, F, 0F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
100/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
150/10, F, 0F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
100/10, F, 0F, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF, 0x0FFFFF
1000/10, F, 0F, 0xA0AAAA, 0x0AAAAA, 0xAAAAAA
1000/10, F, 0F, 0x999999, 0x999999, 0x999999
2000/10, F, 0F, 0x888888, 0x888888, 0x8888
500/10, F, 0F, 0x999999, 0x999999, 0x9999
100/10, F, 0F, 0x444444, 0x444444, 0x4444
100/10, F, 0F, 0x022222, 0x022222, 0x2222
1000/10, F, 0F, 0x111111, 0x111111, 0x1111
[END_CODE]

};

```

```

const struct S_LAMP
{
    XD_LATAK_KYUAMUHAICHI_Q2_Q3[] = {
        ① ② ③ ④
        R0R0R0 R0R0R0
        {
            300/100_F_0_F_0x022222 0x111111,
            300/100_F_0_F_0x222222 0x222222,
            300/100_F_0_F_0x333333 0x333333,
            300/100_F_0_F_0x444444 0x444444,
            300/100_F_0_F_0x555555 0x555555,
            300/100_F_0_F_0x666666 0x666666,
            300/100_F_0_F_0x777777 0x777777,
            300/100_F_0_F_0x888888 0x888888,
            300/100_F_0_F_0x999999 0x999999,
            300/100_F_0_F_0xA00000 0xA00000,
            150/100_F_0_F_0x000000 0x000000,
            100/100_F_0_F_0xFFFFFFF 0xFFFFFFF,
            150/100_F_0_F_0x000000 0x000000,
            100/100_F_0_F_0xFFFFFFF 0xFFFFFFF,
            150/100_F_0_F_0x000000 0x000000,
            100/100_F_0_F_0xFFFFFFF 0xFFFFFFF,
            150/100_F_0_F_0x000000 0x000000,
            100/100_F_0_F_0xFFFFFFF 0xFFFFFFF,
            100/100_F_0_F_0xA00000 0xA00000,
            100/100_F_0_F_0x999999 0x999999,
            200/100_F_0_F_0x888888 0x888888,
            500/100_F_0_F_0x999999 0x999999,
            100/100_F_0_F_0x444444 0x444444,
            100/100_F_0_F_0x222222 0x222222,
            100/100_F_0_F_0x111111 0x111111,
        }
    };
};
#endif //COP2

```

30

40

【 図 1 0 6 】

【図106】 客待ちデモ（孫） 3

[illegible][illegible]

```

const struct S_LAMP
{
    ① ② ③ ④
    ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
    200/10, F_OF = b0d0000, b0d0000,
    600/10, F_OF = b0d0000, b0d0000,
    200/10, F_OF = b0AAAAA, b0AAAAA,
    200/10, F_OF = b0CCCCC, b0CCCCC,
    200/10, F_OF = b0EEEEE, b0EEEEE,
    600/10, F_OF = b0F0F0F, b0F0F0F,
    200/10, F_OF = b0AAAAA, b0AAAAA,
    200/10, F_OF = b0A0A0A, b0A0A0A,
    600/10, F_OF = b0B0B0B, b0B0B0B,
    200/10, F_OF = b0P0P0P, b0P0P0P,
    200/10, F_OF = b0Q0Q0Q, b0Q0Q0Q,
    200/10, F_OF = b0I0I0I, b0I0I0I,
    200/10, F_OF = b0O0O0O, b0O0O0O,
    3000/10, F_OF = b0AAAAA, b0AAAAA,
}
(END_CODE)

```

}:

 $\vdash$ 

【 図 1 0 8 】

【図108】 客待ちデモ（孫） 5

[illegible][illegible]

```
//
const struct S_LAMP {
//      XD    LSLMP_KYKUNACHIDENO_05[] = |
//      上から   ①       ②       ③       ④
//              ROBOGRG     ROBOGRG     RGB
| 150/10, F_OF + 0x0F0000, 0x0F0000, 0x0F00,
| 150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x0000,
| 150/10, F_OF + 0x0F0000, 0x0F0000, 0x0F00,
| 150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x0000,
| 150/10, F_OF + 0x0F0000, 0x0F0000, 0x0F00,
| 150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x0000,
| 1000/10, F_OF + 0x0F0000, 0x0F0000, 0x0F00,
}
//
```

```

[END_CODE]
};

//=====
const struct S_LAMP {
//
//          ①      ②      ③      ④
//          RGBRG  RGBRG
//
    150/10 F_OF = 0x0F0F0F0F, 0x0F0F0F0F,
    150/10 F_OF = 0x00000000, 0x00000000,
    150/10 F_OF = 0x0F0F0F0F, 0x0F0F0F0F,
    150/10 F_OF = 0x00000000, 0x00000000,
    150/10 F_OF = 0x0F0F0F0F, 0x0F0F0F0F,
    150/10 F_OF = 0x00000000, 0x00000000,
    150/10 F_OF = 0x0F0F0F0F, 0x0F0F0F0F,
    1000/10 F_OF = 0x0F0F0F0F, 0x0F0F0F0F,
[END_CODE]
};

```

1:

【 図 1 0 7 】

【図107】 客待ちデモ（孫） 4

[illegible][illegible]

```
//
const struct s_LAMP {
    ID_LAMP KYMAKUSI[DEMO][4] = {
        上から 1 2 3 4
        R0B0R0 R0B0R0 R0B
        400/10, F_0F + 0x444444, 0x444444, 0x4444, 0x4444,
        400/10, F_0F + 0x888888, 0x888888, 0x8888, 0x8888,
        400/10, F_0F + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA,
        400/10, F_0F + 0x999999, 0x999999, 0x9999, 0x9999,
        400/10, F_0F + 0x888888, 0x888888, 0x8888, 0x8888,
        500/10, F_0F + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA,
        400/10, F_0F + 0x999999, 0x999999, 0x9999, 0x9999,
        400/10, F_0F + 0x888888, 0x888888, 0x8888, 0x8888,
        500/10, F_0F + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAA, 0xAAAA,
        400/10, F_0F + 0x999999, 0x999999, 0x9999, 0x9999,
        400/10, F_0F + 0x444444, 0x444444, 0x4444, 0x4444,
    }
};
[END CODE]
```

```

//
const struct S_LAMP
{
    ID_LAMP_KYUNMACHIBI[04] = |
        ① ② ③ ④
        R0R0R0 R0R0R0
        | 400/10_F_0x0444444 | 0x0444444 |
        | 500/10_F_0x0888888 | 0x0888888 |
        | 500/10_F_0x0AAAAAA | 0x0AAAAAA |
        | 400/10_F_0x0999999 | 0x9999999 |
        | 400/10_F_0x0888888 | 0x8888888 |
        | 500/10_F_0x0AAAAAA | 0xAAAAAAA |
        | 400/10_F_0x0999999 | 0x9999999 |
        | 400/10_F_0x0999999 | 0x9999999 |
        | 400/10_F_0x0888888 | 0x8888888 |
        | 500/10_F_0x0AAAAAA | 0xAAAAAAA |
        | 400/10_F_0x0999999 | 0x9999999 |
        | 1000/10_F_0x0444444 | 0x0444444 |
}
[END_CODE]

```

$$] :$$

【 図 1 0 9 】

【図109】 客待ちデモ（孫） 6

[illegible]

```

1:
const struct S_LAMP
10  上から KYAKUSHIHOGE 061 = 1
11
12  RGB565 RGB565 RGB565 RGB565 RGB565 RGB565
13
14  250/10 F 0F 0444444 0444444 0444444 0444444 0444444 0444444
15  250/10 F 0F 0888888 0888888 0888888 0888888 0888888 0888888
16  1000/10 F 0F 0999999 0999999 0999999 0999999 0999999 0999999
17  250/10 F 0F 0888888 0888888 0888888 0888888 0888888 0888888
18  250/10 F 0F 0444444 0444444 0444444 0444444 0444444 0444444
19  250/10 F 0F 0888888 0888888 0888888 0888888 0888888 0888888
20  1000/10 F 0F 0999999 0999999 0999999 0999999 0999999 0999999
21  250/10 F 0F 0888888 0888888 0888888 0888888 0888888 0888888
22  250/10 F 0F 0444444 0444444 0444444 0444444 0444444 0444444
23

```

```

1: [END_CODE]
=====
const struct S_LAMP XO_L1000_KYAKUHAKUENDENDI_O6[] = {
2: // 左から 1) 2) 3)
3: //
4: | 250/10 F_OF * 0x444444, 0x444444,
5: | 250/10 F_OF * 0x888888, 0x888888,
6: | 1000/10 F_OF * 0x999999, 0x999999,
7: | 250/10 F_OF * 0x888888, 0x888888,
8: | 250/10 F_OF * 0x444444, 0x444444,
9: | 250/10 F_OF * 0x888888, 0x888888,
10: | 1000/10 F_OF * 0x999999, 0x999999,
11: | 250/10 F_OF * 0x888888, 0x888888,
12: | 1000/10 F_OF * 0x444444, 0x444444,
13: //
14: [END_CODE]

```

):

[illegible]

```
//
// =====
const struct S_LAMP {
    //          ①      ②      ③      ④
    RGB888 RGB0;
    {
        250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 ,
        250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ,
        1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 ,
        250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ,
        250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 ,
        250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ,
        1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 ,
        250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 ,
        1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 ,
    }
} LAMP;
// =====
// PMU_CODE

```

## 【図 1 1 0】

【図110】 ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BOO1[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_A_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]],
    &XO_A_LPUSH_BOO1[1]],
};
```

## 【図 1 1 2】

【図112】 ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP XO__LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
    RGB
    //
    [ 150/10, F_OF + 0x00FF ],
    [ 150/10, F_OF + 0x00FF ],
    [END_CODE]
};
```

## 【図 1 1 4】

【図114】 ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_X XO_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [END_CODE,
    &XO__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]],
};
```

## 【図 1 1 6】

【図116】 ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BOO1[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_A_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[0]],
    &XO_A_LPUSH_BOO1[1]],
};
```

## 【図 1 1 8】

【図118】 ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XO__LPUSH_AKA_TENNETSU[] = {
    RGB
    //
    [ 100/10, F_OF + 0x0000 ],
    [ 100/10, F_OF + 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
```

## 【図 1 1 1】

【図111】 ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_X XO_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [END_CODE,
    &XO__LPUSH_SHIRO_TENTOU[0]],
};
```

## 【図 1 1 3】

【図113】 ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BOO2[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[0]],
    &XO_A_LPUSH_BOO2[1]],
};
```

## 【図 1 1 5】

【図115】 ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XO__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[] = {
    RGB
    //
    [ 150/10, F_OF + 0x00FF ],
    [ 150/10, F_OF + 0x0000 ],
    [END_CODE]
};
```

## 【図 1 1 7】

【図117】 ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_X XO_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [END_CODE,
    &XO__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]],
};
```

## 【図 1 1 9】

【図119】 初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LMAIN_BFFF[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_J_LMAIN_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    &XO_A_LMAIN_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LMU_1_BFFF[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_J_LMU_1_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    &XO_A_LMU_1_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LLOGO_BFFF[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_J_LLOGO_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    &XO_A_LLOGO_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LSLMP_BFFF[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_J_LSLMP_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    &XO_A_LSLMP_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LATAK_BFFF[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_J_LATAK_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    &XO_A_LATAK_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BFFF[] = {
    RGB
    [600000/10,
    [JUMP_CODE,
    &XO_J_LPUSH_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    &XO_A_LPUSH_BFFF[1]],
};
```

10

20

30

40

50

【図 1 2 0】

【図120】 初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_MAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO___LMAIN_SHOKIKA[0]),
};

const struct S_LAMP_J XO_J_LMU_I_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO___LMU_I_SHOKIKA[0]),
};

const struct S_LAMP_J XO_J_LL000_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO___LL000_SHOKIKA[0]),
};

const struct S_LAMP_J XO_J_LSUMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO___LSUMP_SHOKIKA[0]),
};

const struct S_LAMP_J XO_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO___LATAK_SHOKIKA[0]),
};
```

【図 1 2 1】

【図121】 初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP XO___LMAIN_SHOKIKA[] = {
    RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF00 },
};

const struct S_LAMP XO___LMU_I_SHOKIKA[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF00 },
};

const struct S_LAMP XO___LL000_SHOKIKA[] = {
    // 左から ① ② ③ ④
    RGBRGB RGBRGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
};

const struct S_LAMP XO___LSUMP_SHOKIKA[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤
    RGBRGB RGBRGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF00 },
};

const struct S_LAMP XO___LATAK_SHOKIKA[] = {
    // 左から ① ② ③ ④
    RGBRGB RGBRGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
};
```

10

【図 1 2 2】

【図122】 エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LMAIN_BFFI[] = {
    (600000/10, &XO_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]),
    (JUMP_CODE, &XO_A_LMAIN_BFFI[1]),
};
```

【図 1 2 3】

【図123】 エラー（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_LMAIN_ERROR_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO___LMAIN_ERROR[0]),
};
```

20

30

40

50

【 図 1 2 4 】

【図124】 エラー（孫）

```
const struct S_LAMP   XD_LMAIN_ERROR[] = {
//                                RGB
    { 100/10, F_OF + 0xF00 },
    { 100/10, F_OF + 0x000 },
    {END_CODE}
};
```

【 図 1 2 5 】

【図125】 共通テーブル 1

```

const struct S_LAMPID__LMAIN_OFF[] = {
    REG
    (000000/10, F_OF + 0x0000),
    (END_CODE),
};

//=====
const struct S_LAMPID__LMI__OFF[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    REG REG REG REG REG REG REG REG REG REG
    (000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000),
    (END_CODE),
};

//=====
const struct S_LAMPID__LL000_OFF[] = {
    // 上から ① ② ③ ④
    REG REG REG REG
    (000000/10, F_OF + 0x000000, 0x00000000),
    (END_CODE),
};

//=====
const struct S_LAMPID__LSL0_OFF[] = {
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤
    REG REG REG REG REG
    (000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x0000, 0x0000),
    (END_CODE),
};

//=====
const struct S_LAMPID__LATAM_OFF[] = {
    // 上から ① ② ③ ④
    REG REG REG REG
    (000000/10, F_OF + 0x000000, 0x00000000),
    (END_CODE),
};

//=====
const struct S_LAMPID__LPUSH_OFF[] = {
    // REG
    (000000/10, F_OF + 0x0000),
    (END_CODE),
};

```

10

【 図 1 2 6 】

【図126】 共通テーブル2

[illegible][illegible][illegible][illegible]

【 図 1 2 7 】

【図127】 共通テーブル3-1

[illegible][illegible]

20

30

40

## 【 図 1 2 8 】

【図128】 共通テーブル3-2

[illegible]

{;

[illegible]

1:

## 【 叉 1 2 9 】

【図129】 共通テーブル3-3

[illegible]

1:

```

const struct S_LAMPID_PUSHPROBING02[] =
{
    40/10, F_0M + 0x0f65, /1, /01
    40/10, F_0M + 0x0f68, /1, /02
    40/10, F_0M + 0x0f6A, /03, /03
    40/10, F_0M + 0x0f70, /04, /04
    40/10, F_0M + 0x0f72, /04, /05
    40/10, F_0M + 0x0f75, /05, /05
    40/10, F_0M + 0x0f0F, /06, /06
    40/10, F_0M + 0x0f0F, /07, /07
    40/10, F_0M + 0x0f0F, /08, /08
    40/10, F_0M + 0x0f0F, /09, /09
    40/10, F_0M + 0x0F0F, /10, /10
    40/10, F_0M + 0x0F, /11, /11
    40/10, F_0M + 0x0F, /12, /12
    40/10, F_0M + 0x0F, /13, /13
    40/10, F_0M + 0x0F2, /14, /14
    40/10, F_0M + 0x0F4, /15, /15
    40/10, F_0M + 0x0F6, /16, /16
    40/10, F_0M + 0x0F8, /17, /17
    40/10, F_0M + 0x0FA, /18, /18
    40/10, F_0M + 0x0F5, /19, /19
    40/10, F_0M + 0x0F7, /20, /20
    40/10, F_0M + 0x0F9, /21, /21
    40/10, F_0M + 0x0FB, /22, /22
    40/10, F_0M + 0x0FD, /23, /23
    40/10, F_0M + 0x0FF, /24, /24
    40/10, F_0M + 0x0F5, /25, /25
    40/10, F_0M + 0x0F7, /26, /26
    40/10, F_0M + 0x0F9, /27, /27
    40/10, F_0M + 0x0FB, /28, /28
    40/10, F_0M + 0x0FD, /29, /29
    40/10, F_0M + 0x0FF, /30, /30
    40/10, F_0M + 0x0F7, /31, /31
    40/10, F_0M + 0x0F9, /32, /32
    40/10, F_0M + 0x0FB, /33, /33
    40/10, F_0M + 0x0FD, /34, /34
    40/10, F_0M + 0x0FF, /35, /35
    40/10, F_0M + 0x0F7, /36, /36
    40/10, F_0M + 0x0F9, /37, /37
    40/10, F_0M + 0x0FB, /38, /38
    40/10, F_0M + 0x0FD, /39, /39
    40/10, F_0M + 0x0FF, /40, /40
    40/10, F_0M + 0x0F7, /41, /41
    40/10, F_0M + 0x0F9, /42, /42
    40/10, F_0M + 0x0FB, /43, /43
    40/10, F_0M + 0x0FD, /44, /44
    40/10, F_0M + 0x0FF, /45, /45
    40/10, F_0M + 0x0FA, /46, /46
    40/10, F_0M + 0x0FB, /47, /47
    40/10, F_0M + 0x0FC, /48, /48
    40/10, F_0M + 0x0FD, /49, /49
    40/10, F_0M + 0x0FE, /50, /50
    40/10, F_0M + 0x0FF, /51, /51
    40/10, F_0M + 0x0F7, /52, /52
    40/10, F_0M + 0x0F9, /53, /53
    40/10, F_0M + 0x0FB, /54, /54
    40/10, F_0M + 0x0FD, /55, /55
    40/10, F_0M + 0x0FF, /56, /56
    40/10, F_0M + 0x0F7, /57, /57
    40/10, F_0M + 0x0F9, /58, /58
    40/10, F_0M + 0x0FB, /59, /59
    40/10, F_0M + 0x0FD, /60, /60
    40/10, F_0M + 0x0FF, /61, /61
    40/10, F_0M + 0x0F7, /62, /62
    40/10, F_0M + 0x0F9, /63, /63
    40/10, F_0M + 0x0FB, /64, /64
    40/10, F_0M + 0x0FD, /65, /65
    40/10, F_0M + 0x0FF, /66, /66
    40/10, F_0M + 0x0F7, /67, /67
    40/10, F_0M + 0x0F9, /68, /68
    40/10, F_0M + 0x0FB, /69, /69
    40/10, F_0M + 0x0FD, /70, /70
    40/10, F_0M + 0x0FF, /71, /71
    40/10, F_0M + 0x0F7, /72, /72
    40/10, F_0M + 0x0F9, /73, /73
    40/10, F_0M + 0x0FB, /74, /74
    40/10, F_0M + 0x0FD, /75, /75
    40/10, F_0M + 0x0FF, /76, /76
    40/10, F_0M + 0x0F7, /77, /77
    40/10, F_0M + 0x0F9, /78, /78
    40/10, F_0M + 0x0FB, /79, /79
    40/10, F_0M + 0x0FD, /80, /80
    40/10, F_0M + 0x0FF, /81, /81
    40/10, F_0M + 0x0F7, /82, /82
    40/10, F_0M + 0x0F9, /83, /83
    40/10, F_0M + 0x0FB, /84, /84
    40/10, F_0M + 0x0FD, /85, /85
    40/10, F_0M + 0x0FF, /86, /86
    40/10, F_0M + 0x0F7, /87, /87
    40/10, F_0M + 0x0F9, /88, /88
    40/10, F_0M + 0x0FB, /89, /89
    40/10, F_0M + 0x0FD, /90, /90
    40/10, F_0M + 0x0FF, /91, /91
    40/10, F_0M + 0x0F7, /92, /92
    40/10, F_0M + 0x0F9, /93, /93
    40/10, F_0M + 0x0FB, /94, /94
    40/10, F_0M + 0x0FD, /95, /95
    40/10, F_0M + 0x0FF, /96, /96
    40/10, F_0M + 0x0F7, /97, /97
    40/10, F_0M + 0x0F9, /98, /98
    40/10, F_0M + 0x0FB, /99, /99
    40/10, F_0M + 0x0FD, /100, /100
    40/10, F_0M + 0x0FF, /101, /101
    40/10, F_0M + 0x0F7, /102, /102
    40/10, F_0M + 0x0F9, /103, /103
    40/10, F_0M + 0x0FB, /104, /104
    40/10, F_0M + 0x0FD, /105, /105
    40/10, F_0M + 0x0FF, /106, /106
    40/10, F_0M + 0x0F7, /107, /107
    40/10, F_0M + 0x0F9, /108, /108
    40/10, F_0M + 0x0FB, /109, /109
    40/10, F_0M + 0x0FD, /110, /110
    40/10, F_0M + 0x0FF, /111, /111
    40/10, F_0M + 0x0F7, /112, /112
    40/10, F_0M + 0x0F9, /113, /113
    40/10, F_0M + 0x0FB, /114, /114
    40/10, F_0M + 0x0FD, /115, /115
    40/10, F_0M + 0x0FF, /116, /116
    40/10, F_0M + 0x0F7, /117, /117
    40/10, F_0M + 0x0F9, /118, /118
    40/10, F_0M + 0x0FB, /119, /119
    40/10, F_0M + 0x0FD, /120, /120
    40/10, F_0M + 0x0FF, /121, /121
    40/10, F_0M + 0x0F7, /122, /122
    40/10, F_0M + 0x0F9, /123, /123
    40/10, F_0M + 0x0FB, /124, /124
    40/10, F_0M + 0x0FD, /125, /125
    40/10, F_0M + 0x0FF, /126, /126
    40/10, F_0M + 0x0F7, /127, /127
    40/10, F_0M + 0x0F9, /128, /128
    40/10, F_0M + 0x0FB, /129, /129
    40/10, F_0M + 0x0FD, /130, /130
    40/10, F_0M + 0x0FF, /131, /131
    40/10, F_0M + 0x0F7, /132, /132
    40/10, F_0M + 0x0F9, /133, /133
    40/10, F_0M + 0x0FB, /134, /134
    40/10, F_0M + 0x0FD, /135, /135
    40/10, F_0M + 0x0FF, /136, /136
    40/10, F_0M + 0x0F7, /137, /137
    40/10, F_0M + 0x0F9, /138, /138
    40/10, F_0M + 0x0FB, /139, /139
    40/10, F_0M + 0x0FD, /140, /140
    40/10, F_0M + 0x0FF, /141, /141
    40/10, F_0M + 0x0F7, /142, /142
    40/10, F_0M + 0x0F9, /143, /143
    40/10, F_0M + 0x0FB, /144,
```

10

20

## 【 図 1 3 0 】

## 【图130】

## デモムービー中の表示と発光

(A 1) 第1シーン(企業名)

|      |  |      |     |         |
|------|--|------|-----|---------|
|      |  | 企業名  |     |         |
|      |  | (A)  | (B) |         |
| 文字表示 |  | 拡大FI | バック | 規定位置 FO |
| ランプ  |  | 白FI  | 白点灯 | 白FO     |

※文字アニメーション表示に連動して白フラッシュ

(A2) 第2シーン(機種紹介)

|        |     |     |     |     |       |     |       |       |     |       |     |       |     |
|--------|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-------|-------|-----|-------|-----|-------|-----|
|        | 紹介1 |     |     |     | 紹介2-1 |     | 紹介3-1 | 紹介2-2 |     | 紹介3-2 |     | 紹介2-3 |     |
|        | (C) | (D) | (E) | (F) | (G)   | (H) | (I)   | (J)   | (K) | (L)   | (M) | (N)   | (O) |
| 文字表示   | Fl  |     |     | Fl  | Fl    |     |       |       |     | Fl    |     |       | Fl  |
| キャラクター | ムム  | デム  | ナナ  | リム  | 暴れる   |     |       | 暴れる   |     | 戦う    |     |       | 集結  |
| ランプ    | 緑   | 白   | 紫   | 緑   | 青     | 白   | 白     | 白     | 白   | 緑     | 白   | 白     | 白   |

※文字アニメーション表示に非連動

(A3) 第3シーン(機種タイトル名)

|      |            |     |     |     |           |     |         |
|------|------------|-----|-----|-----|-----------|-----|---------|
|      | 機種メインタイトル名 |     |     |     | 機種サブタイトル名 |     |         |
|      | (P)        | (Q) | (R) | (S) | (T)       | (U) | (V)     |
| 文字表示 | FI         | 規   | 括   | 縮   | 規定位置      | 括   | 規 修々に拡大 |
| ランプ  | レインボー点灯    |     |     |     | レインボー点灯   |     | レインボー点灯 |

※文字アニメーション表示に連動して白フラッシュ

(A4) 第4シーン(注意喚起)

|      | 注意喚起1<br>(W) | 注意喚起2<br>(X) |
|------|--------------|--------------|
| 文字表示 | Fl           |              |
| ランプ  | 白ウエーブ点灯      |              |

※文字アニメーション表示に非連動

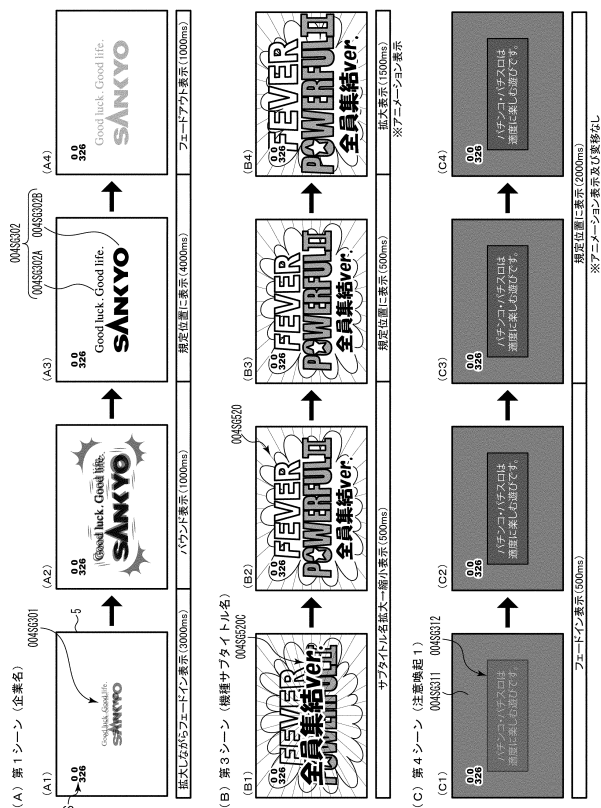
※(A)～(L)は図31(A)～(L)、(M)～(X)は図32(M)～(X)

※「FI」…フエードイン、「FO」…フエードアウト、「拡」…拡大、「縮」…縮小

…白フラッシュ

## 【 ㊦ 1 3 1 】

## 【图131】



30

40

【図132】

文字アニメーション表示の比較表

| 実行時期       | 表示開始時     | 規定位置表示時 | 規定位置表示後 |
|------------|-----------|---------|---------|
| 企業名        | フェードイン+拡大 | バウンド    | なし      |
| 機種メインタイトル名 | フェードイン+拡大 | なし      | 拡大      |
| 機種サブタイトル名  | 拡大+縮小     | なし      | 拡大      |
| 注意喚起       | フェードイン    | なし      | なし      |

※[なし]は静止していること(変移なし)

強調度合いは、

企業名と機種タイトル(メイン、サブ)は注意喚起となる

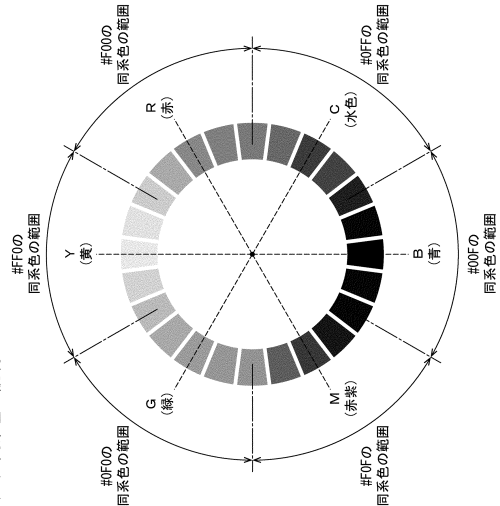
注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い

企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い

機種タイトル名(メイン、サブ)は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い

【図133】

(B) 同系色の説明



(A)

| カラーコード | 色名 |
|--------|----|
| #F00   | 赤  |
| #F80   | 橙  |
| #FF0   | 黄  |
| #0F0   | 黄緑 |
| #00F   | 緑  |
| #0FF   | 緑青 |
| #00F   | 水色 |
| #0FF   | 青緑 |
| #00F   | 青  |
| #80F   | 紫  |
| #F0F   | 赤紫 |
| #F0F   | 桃  |

【図134】

表示タイミング一覧

|                          | コールドスタート                   |                            | ホットスタート                    |                            | 可変表示終了後                     |                             |
|--------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
|                          | 低ベース状態                     | 高ベース状態                     | 低ベース状態                     | 高ベース状態                     | 低ベース状態                      | 高ベース状態                      |
| 客待ち表示の表示タイミング            | 1. 画面10秒後<br>2. 画面開始時      | 1. 画面10秒後<br>2. 画面開始時      | 1. 画面10秒後<br>2. 画面開始時      | 1. 画面10秒後<br>2. 画面開始時      | 1. 画面10秒後<br>2. 画面開始時       | 1. 画面10秒後<br>2. 画面開始時       |
| デモムービーの客待ち表示の表示タイミング     | 電源投入指定コマンド<br>受動後<br>60秒経過 | 電源投入指定コマンド<br>受動後<br>90秒経過 | 電源投入指定コマンド<br>受動後<br>90秒経過 | 電源投入指定コマンド<br>受動後<br>90秒経過 | 電源投入指定コマンド<br>受動後<br>120秒経過 | 電源投入指定コマンド<br>受動後<br>120秒経過 |
| 全画面のデモムービーの客待ち表示の表示タイミング | 前回デモムービー終了<br>後から500秒経過    | 前回デモムービー終了<br>後から500秒経過    | 前回デモムービー終了<br>後から500秒経過    | 前回デモムービー終了<br>後から500秒経過    | 前回デモムービー終了<br>後から500秒経過     | 前回デモムービー終了<br>後から500秒経過     |

図134のデモムービー開始までの期間の比較

形態36 低ベース状態の客待ち終了後、120秒経過でデモムービー開始。高ベース状態の客待ち発生し、電源投入指定コマンド受動後90秒経過でデモムービー開始。

形態37 低ベース状態の客待ち終了後、120秒経過でデモムービー開始。高ベース状態の客待ち発生し、電源投入指定コマンド受動後90秒経過でデモムービー開始。

形態38 低ベース状態の客待ち終了後、120秒経過でデモムービー開始。高ベース状態の客待ち発生し、電源投入指定コマンド受動後90秒経過でデモムービー開始。

形態39 低ベース状態の客待ち発生し、電源投入指定コマンド受動後90秒経過でデモムービー開始。高ベース状態の客待ち発生し、電源投入指定コマンド受動後90秒経過でデモムービー開始。

形態40 低ベース状態の客待ち発生し、電源投入指定コマンド受動後90秒経過でデモムービー開始。高ベース状態の客待ち発生し、電源投入指定コマンド受動後90秒経過でデモムービー開始。

【図135】 デモムービーが始動入賞で終了[高ベース状態]

